

**PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN *CREATIVE*
SELF EFFICACY SKILLS TERHADAP PERILAKU KREATIF UMKM
SEKTOR KULINER
STUDI PADA UMKM KOTA CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan untuk penulisan skripsi sebagai bagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana

Manajemen



Oleh :

SILVY HERIYANTI

NIM. 200111151

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN *CREATIF SELF EFFICACY*
SKILLS TERHADAP PERILAKU KREATIF UMKM SEKTOR KULINER KOTA
CIREBON**

SILVY HERIYANTI

200111151

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dr. Asep Gunawan, M.Si.
NIDN.0008086601

Pembimbing II



Dr. Harry Safari Margapradja, SE., M.M.
NIDN.8880470018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis


Dr. Asep Gunawan, M.Si.
NIDN.0008086601

Ketua Program Studi Manajemen


Puspa Dewi Yulianty, S.Pd., M.M.
NIDN.0408079101

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN *CREATIF SELF EFFICACY SKILLS* TERHADAP PERILAKU KREATIF UMKM SEKTOR KULINER KOTA CIREBON

**SILVY HERIYANTI
200111151**

Telah Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji


Pada Tanggal : 24 Agustus 2024

1. **Dr. Asep Gunawan, M.Si.**
NIDN.0008086601
Pembimbing I
2. **Dr. Harry Safari Margapradja, SE., M.M.** (.....)
NIDN.8880470018
Pembimbing II
3. **Sahara S. Ag, SE., M.Si.**
NIDN.0426067301
Penguji I
4. **Khalifah Nurjannah S. E., MBA.** (.....)
NIDN.0427059701
Penguji II


Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Cirebon

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis


Dr. Asep Gunawan, M.Si.
NIDN.0008086601

Ketua Program Studi Manajemen


Puspa Dewi Yulianty, S.Pd., M.M.
NIDN.0408079101

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SILVY HERIYANTI

NIM : 200111151

Program Studi : Manajemen (S1)

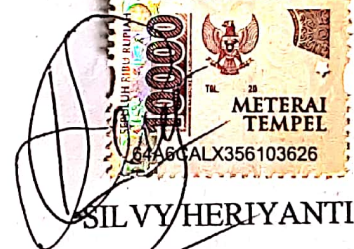
Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : **PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN
CREATIVE SELF EFFICACY SKILLS TERHADAP PERILAKU
KREATIF UMKM SEKTOR KULINER STUDI PADA UMKM
KOTA CIREBON.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri bukan hasil karya orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Cirebon, 19 Agustus 2024



SILVY HERIYANTI



**PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN *CREATIVE SELF EFFICACY SKILLS* TERHADAP PERILAKU KREATIF UMKM SEKTOR KULINER
STUDI PADA UMKM KOTA CIREBON**

Silvy Heriyanti

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Silvyheriyanti71@gmail.com

Abstrak-Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan Creative Self Efficacy Skills Terhadap Perilaku Kreatif UMKM Sektor Kuliner Kota Cirebon. Dalam penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dari sampel yang berjumlah 72 responden dan data sekunder yang diperoleh dari sumber literatur. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang telah melewati pengujian validitas serta reabilitas dengan hasil data yang digunakan adalah valid dan reliabel. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Metode uji dibantu dengan SPSS versi 26 dengan menggunakan metode regresi linear berganda serta uji f dan uji t . Berdasarkan hasil penelitian, persamaan regresi linier berganda yang terbentuk adalah $Y = 8,039 + 0,210 x_1 + 0,867 x_2$. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan secara parsial yakni uji t adalah 1) kemampuan literasi digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner 2) kreatif self efficacy skills memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan secara simultan yakni uji f didapatkan bahwa kemampuan literasi digital dan creative self efficacy skills memberikan pengaruh positif signifikan terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner. Persentase pengaruh yang diberikan oleh variabel independen yakni kemampuan literasi digital dan creative self efficacy skills terhadap variabel dependen yakni perilaku kreatif adalah sebesar 49,2% dan sisanya 50,8% dipengaruhi oleh variabel independen lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Kemampuan Literasi Digital, Creative Self Efficacy skills, Perilaku Kreatif.

Abstract-This study aims to test and determine the Influence of Digital Literacy Ability and Creative Self Efficacy Skills on Creative Behavior of UMKM Culinary Sector in Cirebon City. In this study, using a quantitative method with an associative approach. This study uses primary data sources from a sample of 72 respondents and secondary data obtained from literature sources. The data collection technique is through a questionnaire that has passed validity and reliability testing with the results of the data used are valid and reliable. The scale used in this study is the Likert Scale. The test method is assisted by SPSS version 26 using the multiple linear regression method and partial tests and t tests. Based on the results of the study, the multiple linear regression equation formed is $Y = 8.039 + 0.210 x_1 + 0.867 x_2$. The results of the partial hypothesis testing, namely the t -test, are 1) digital literacy skills have a positive and significant influence on the creative behavior of culinary sector MSMEs 2) creative self-efficacy skills have a positive and significant influence on the creative behavior of culinary sector MSMEs. The results of the simultaneous hypothesis testing, namely the f -test, showed

that digital literacy skills and creative self-efficacy skills have a significant positive influence on the creative behavior of culinary sector MSMEs. The percentage of influence given by the independent variables, namely digital literacy skills and creative self-ability skills on the dependent variable, namely creative behavior, is 49.2% and the remaining 50.8% is influenced by other independent variables not examined in this study.

Keywords: Digital Literacy Skills, Creative Self-Efficacy Skills, Creative Behavior.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul **“Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Dan *Creative Self Efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif UMKM Sektor Kuliner Kota Cirebon”** tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Muhammadiyah Cirebon dan untuk memperoleh gelar sarjana manajemen. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Drs. Asep Gunawan, M.Si. dan Bapak Dr. Harry Safari Margapradja, SE., MM. selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dengan penuh kesabaran.
2. Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon dan Pendamping UMKM Ibu Selly atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan penelitian ini.
3. Kedua orang tua Eni Suhaeni dan Heri Jumhari yang telah memberikan doa, dukungan, semangat dan juga mendampingi di setiap kondisi suka maupun duka.
4. Ibu Erat Kartini dan Bpk. Nurjaman selaku kerabat/keluarga terdekat yang selalu support, memberikan bantuan dan juga semangat.
5. Adik Serin Susanti Heriyani yang selalu mendampingi dan memberikan bantuan pada saat proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
6. Rendi Husnu E.N selaku kerabat/keluarga terdekat yang telah bersedia memberi bantuan, dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Keluarga besar Bpk. H. Sobur yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman satu bimbingan penelitian proposal yang telah berjuang Bersama-sama penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Dan terakhir kepada diri saya sendiri yang selalu kuat dalam menghadapi setiap kondisi, terimakasih telah bertahan dan kuat sampai sejauh ini dan berada pada titik saat ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penelitian ini. Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Cirebon, 17 Agustus 2024

Silvy Heriyanti
NIM.200111151

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAKError! Bookmark not defined.

ABSTRACTError! Bookmark not defined.

KATA PENGANTAR.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR ISI..... i

DAFTAR TABEL iii

DAFTAR GAMBAR..... iv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 13

1.3 Batasan Masalah..... 14

1.4 Rumusan Masalah 14

1.5 Tujuan Penelitian 15

1.6 Manfaat Penelitian 15

BAB II TINJAUAN TEORITIS 16

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu 16

2.2 Uraian Teori..... 19

2.2.1 Kemampuan Literasi Digital 19

2.2.2 Definisi *Creative Self-Efficacy Skills* 27

2.2.3 Perilaku Kreatif 30

2.3 Kerangka Berfikir 36

2.3.1 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Perilaku Kreatif
..... 36

2.3.2 Pengaruh *Creative Self-Efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif 37

2.3.3 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Dan *Creative Self-Efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif 38

2.4 Hipotesis 40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 41

3.1 Metode Penelitian	41
3.3 Definisi Operasional Variabel	42
3.3 Populasi dan Sampel	43
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6 Teknik Analisis Data	47
3.6.1 Uji Instrumen	47
3.6.2 Analisis Regresi Linear Berganda.....	48
3.6.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	49
3.6.4 Uji Hipotesis	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Karakteristik Responden.....	53
4.2 Deskriptif Variabel Penelitian.....	57
4.3 Uji Validitas dan Reabilitas.....	67
4.4 Uji Analisis Regresi Linear Berganda	71
4.5 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	72
4.6 Uji Hipotesis.....	73
4.5.1 Uji t (Parsial)	74
4.5.2 Uji F (Simultan)	76
4.6 Pembahasan	77
4.6.1 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Perilaku Kreatif	77
4.6.2 Pengaruh <i>Creative Self-efficacy Skills</i> Terhadap Perilaku Kreatif	80
4.6.3 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan <i>Creative Self-efficacy Skills</i> Terhadap Perilaku Kreatif	82
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	86
5.2.1 Saran Praktis.....	86
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	87
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel I- 1 Jumlah UMKM Sektor Kuliner 2023	4
Tabel II- 1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel III- 1 Definisi Operasional Variabel	42
Tabel III-2 Rencana Waktu Penelitian.....	44
Tabel III-3 Skor Penelitian Skala Likert	46
Tabel IV- 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	53
Tabel IV- 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	54
Tabel IV- 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	55
Tabel IV- 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Usaha	56
Tabel IV- 5 Kategori Deskriptif Variabel	58
Tabel IV- 6 Rekapitulasi Deskripsi Variabel Kemampuan Literasi Digital	58
Tabel IV- 7 Rekapitulasi Deskripsi Variabel Creative Self-Efficacy Skills	62
Tabel IV- 8 Rekapitulasi Deskripsi Variabel Perilaku Kreatif	64
Tabel IV- 9 Hasil Pengukuran Validitas Kemampuan Literasi Digital	68
Tabel IV- 10 Hasil Pengukuran Validitas Creative Self-efficacy Skills.....	69
Tabel IV- 11 Hasil Pengukuran Validitas Perilaku Kreatif	69
Tabel IV- 12 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	70
Tabel IV- 13 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	71
Tabel IV- 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi	73
Tabel IV- 15 Hasil Uji t Kemampuan Literasi Digital dan Creative Self-efficacy Skills.....	74
Tabel IV- 16 Hasil Uji F (Simultan)	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar I- 1 Data Pertumbuhan UMKM di Jawa Barat 2016-2023	2
Gambar I- 2 Indeks Literasi Digital Indonesia 2021-2023	8
Gambar I- 3 Indeks Literasi digital Provinsi Jawa Barat 2023	9
Gambar I- 4 Indeks Masyarakat Digital Kota Cirebon 2023	10
Gambar II- 1 Komponen Literasi Digital.....	24
Gambar II- 2 Kerangka Berpikir	40

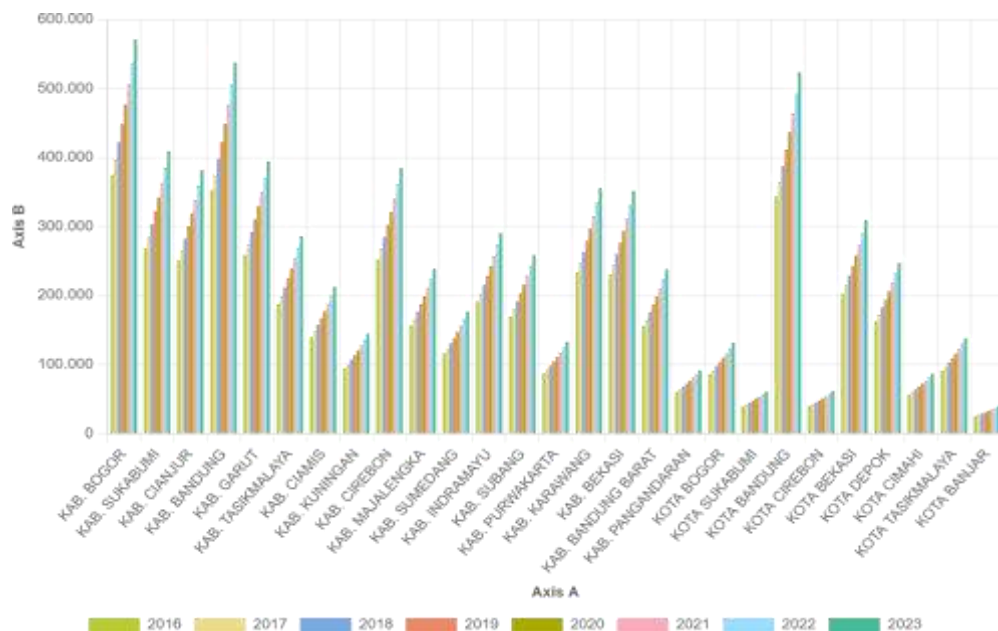
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang menjadikan UMKM sebagai pondasi utama sektor perekonomian masyarakat, hal ini dilakukan untuk mendorong kemampuan kemandirian dalam berkembang pada masyarakat khususnya dalam sektor ekonomi (Kementerian Keuangan RI, 2023). Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah jenis perusahaan di Indonesia yang dimiliki perorangan maupun badan usaha sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Undang-undang No. 20 tahun 2008. Usaha mikro dan menengah digolongkan berdasarkan dengan jumlah omset dan aset bersih pertahunnya. Usaha mikro adalah usaha yang memiliki kekayaan bersih maksimal Rp.50.000.000, belum termasuk tanah dan bangunan tempat usaha atau penghasilan per tahun maksimal Rp.300.000.000. Selanjutnya usaha kecil adalah usaha yang memiliki kekayaan bersih >Rp 50.000.000 sampai dengan maksimal Rp.500.000.000, belum termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau penghasilan pertahun sebesar Rp. 300.000.000 sampai dengan maksimal Rp 2.500.000.000. Untuk usaha yang tergolong usaha menengah adalah usaha yang memiliki kekayaan > Rp 500.000.000 sampai dengan maksimal Rp 10.000.000.000 belum termasuk tanah dan bangunan tempat usaha atau mempunyai penghasilan pertahun sebesar Rp 2.500.000.000 hingga Rp.50.000.000.000 (JDHI BPK RI, 2008).

UMKM di Indonesia memberikan kontribusi besar bagi PDB serta penyerapan tenaga kerja, Indonesia memiliki 65,4 juta UMKM yang berhasil menyerap tenaga kerja 123,3 ribu tenaga kerja (Kementerian Keuangan RI, 2023). Ini membuktikan bahwa dampak dan kontribusi dari UMKM yang berhasil dalam menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat Indonesia dan juga berkontribusi dalam perekonomian negara. Banyaknya UMKM yang menciptakan lapangan kerja dapat membantu mengurangi angka pengangguran di Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, kontribusi UMKM terhadap PDB Nasional sebesar 60,5%. atau sekitar Rp 8.573 Triliun setiap tahunnya (Kementerian Keuangan RI, 2023). Hal Ini membuktikan bahwa UMKM yang ada di Indonesia sangat potensial untuk dikembangkan dan dapat berkontribusi lebih besar lagi bagi perekonomian.



Sumber : Open Data Jabar, 2023

Gambar I- 1 Data Pertumbuhan UMKM di Jawa Barat 2016-2023

Salah satu pertumbuhan UMKM di Indonesia yang cukup baik terjadi di beberapa provinsi, salah satunya di provinsi Jawa Barat. Pada gambar I-1 dapat dilihat bahwa UMKM di Provinsi Jawa Barat terus mengalami pertumbuhan dari tahun 2016 sampai 2023. Keberadaan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) tidak dapat di pandang sebelah mata, walaupun di kategori kan sebagai usaha kecil UMKM selalu tumbuh dan berkembang sampai ke pelosok desa, usaha mikro kecil menengah memiliki andil yang cukup besar untuk perkembangan perekonomian Indonesia. Keberadaannya sangat membantu di segala aspek, tidak hanya dari segi bertambah penghasilan namun dengan adanya UMKM ini, mampu untuk menyerap tenaga kerja Indonesia lebih banyak sehingga tingkat pengangguran di indonesia bisa semakin berkurang (Ernawati et al., 2022).

UMKM di bagi dengan beberapa kategori usaha diantaranya usaha yang bergerak dibidang border, craft, fashion, konveksi, kuliner, makanan, minuman, jasa dan usaha lainnya. Selain itu setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing. Begitupun dengan UMKM di Jawa Barat, salah satunya terdapat pada Kota Cirebon. Kota Cirebon termasuk dalam daerah Ciayumajakuning (Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan) di Jawa Barat yang didorong untuk meningkatkan sektor pariwisata salah satunya dengan meningkatkan wisata sektor kuliner dengan berbagai ciri khas daerahnya.

UMKM sektor kuliner yang menjadi data penelitian ini merupakan UMKM pendampingan Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan

dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon dalam pembuatan Nomor Induk Berusaha (NIB). Maka UMKM yang diambil adalah UMKM sektor kuliner yang sudah terdaftar (NIB) dalam program pendampingan oleh Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon berjumlah 72 UMKM pada sektor kuliner, data tersebut diolah oleh Dinas DKUKMPP pada tahun 2023.

Tabel I- 1 Jumlah UMKM Sektor Kuliner 2023

Kategori UMKM	Jumlah
kuliner	72

Sumber : Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian, 2023

Dalam dunia persaingan usaha tentunya para pelaku usaha dituntut untuk meningkatkan kemampuan dan menciptakan keunggulan guna mempertahankan pangsa pasar yang dimiliki dan lebih unggul dari pesaing lainnya. Pada saat masa pandemic Covid-19 berbagai rintangan usaha khususnya pada sektor UMKM kuliner terdampak, tantangan di masa pandemi COVID-19 yang bersamaan dengan terjadinya transformasi digital di era ekonomi digital yang bertumpu pada inovasi dan kreativitas (Hasan et al., 2020). Terjadinya pandemi COVID-19 telah menyebabkan beberapa dampak terhadap terjadinya perubahan lingkungan bisnis yang menjadi masalah tersendiri bagi UMKM sektor kuliner. Beberapa masalah tersebut meliputi: satu, omzet penjualan yang mengalami penurunan drastis; dua, omzet penjualan yang mengalami penurunan berdampak pada bermasalahnya perputaran modal UMKM subsektor kuliner; tiga, terhambatnya proses pemasaran dan distribusi

barang akibat diberlakukannya pembatasan sosial pada daerah atau wilayah tertentu; dan empat, bahan baku yang semakin mengalami keterbatasan karena adanya ketergantungan pada sektor atau subsektor lainnya, hal ini diungkapkan oleh (Hasan et al., 2021) pada penelitiannya. Dari keempat masalah tersebut menjadi faktor pendorong bagi UMKM sektor kuliner untuk melakukan penyesuaian terhadap model bisnis mereka. Permasalahan tersebut mengharuskan setiap UMKM sektor kuliner untuk memiliki kreativitas dan inovasi di masa adaptasi kebiasaan baru, khususnya dalam mengubah kelemahan dan ancaman menjadi peluang bagi bisnis UMKM sektor kuliner (M. Hasan et al., 2021).

Menurut (Fatmawiyati, 2018) Kreativitas adalah kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam mengembangkan usaha, semakin banyak pesaing semakin tinggi tantangan dalam berwirausaha, hal tersebut terbukti dengan semakin berkembangnya UMKM khususnya pada sektor kuliner yang pastinya membutuhkan kreativitas untuk menghasilkan inovasi agar memiliki keunggulan dibandingkan pesaing lainnya. Kreativitas pada UMKM khususnya sektor kuliner sangat dibutuhkan terlebih kuliner adalah salah satu sektor usaha yang paling diminati masyarakat dan juga memiliki potensi dan peluang yang besar dalam usaha. Industri makanan dan minuman merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam pertumbuhan ekonomi di Indonesia, kontribusi sektor tersebut pada PDB menyumbang

6,55% terhadap PDB Nasional pada tahun 2023 (Kementerian Perindustrian RI, 2024).

Kreativitas atau *creativity* penting untuk setiap usaha dalam keadaan ekonomi saat ini, karena dengan adanya perilaku yang kreatif dan inovatif, bisa mendapatkan dan bahkan mempertahankan keunggulan kompetitif (Susilowati. Komari, 2022). Individu kreatif adalah orang yang terbuka secara pemikiran sehingga mampu mengembangkan daya imajinasinya. Kreativitas dapat menciptakan inovasi, dan inovasi dapat memberikan peluang bagi UMKM subsektor kuliner di masa adaptasi kebiasaan baru. (Hasan et al., 2021). Dibuktikan dari hasil penelitian (Hasan et al., 2021) menjelaskan bahwa walaupun telah menghadapi persaingan dan tantangan yang besar yang berdampak pada perekonomian mereka, pelaku UMKM sektor kuliner tetap menjaga eksistensi usahanya agar mampu *survive* di masa pandemic COVID-19. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku UMKM sektor kuliner mengharuskan memiliki kreativitas dan inovasi dengan beradaptasi pada masa kebiasaan baru melalui pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan usaha dan strategi pemasaran. Seperti halnya Pemerintah Kota Cirebon yang mendukung para pelaku UMKM untuk meningkatkan kreativitas, beberapa program pemerintah dilakukan guna meningkatkan daya saing UMKM Kota Cirebon agar lebih unggul salah satunya “Cirebon Festival 2024 untuk Mengembangkan UMKM”, dan juga mengadakan pelatihan Digitalisasi bagi UMKM khususnya sektor kuliner di Kota Cirebon. Program tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk agar mampu bersaing di pasar nasional dan global. Dengan

keadaan pasar yang semakin canggih akan teknologi tentunya persaingan pun akan semakin kuat.

Pada era kemajuan teknologi yang canggih menjadi tantangan para pelaku UMKM untuk dapat memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya agar berdampak pada kinerja UMKM tersebut. UMKM yang memiliki kinerja unggul yang diungkapkan (Dhamayantie & Fauzan, 2017) disebabkan oleh meningkatnya kemampuan orientasi kewirausahaan, pengetahuan literasi digital, dan tumbuhnya aset. Literasi digital merupakan ketertarikan sikap serta kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berpartisipasi secara efektif dalam berkomunikasi dengan masyarakat (Alfarizi, 2021). Pegawai didorong untuk menciptakan dan menghasilkan pengetahuan dengan melatih keterampilan digital literasi. Oleh karena itu, kreativitas sangat terkait dengan integrasi keterampilan dan praktik teknologi dan literasi digital (Miroslava, 2019). Dan berdasarkan penelitian dari (Gede Sutrisna, 2020) mengungkapkan bahwa Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis dan kreatif.

Sesorang khususnya para pelaku usaha harus memiliki kemampuan dalam penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dengan memiliki kemampuan tersebut sangat membantu seseorang dalam melaksanakan berbagai kegiatan seperti pada pengembangan usaha, kemajuan pengetahuan para siswa ataupun masyarakat dalam kegiatan sehari-harinya.

(Syah et al, 2019) Menuturkan bahwa pentingnya melatih keterampilan literasi digital dengan melatih keterampilan literasi digital masyarakat untuk menciptakan dan menghasilkan pengetahuan.

No.	Nama Data	2021	2022	2023
1	Digital Skills	3,44	3,52	3,5
2	Digital Safety	3,1	3,12	3,29
3	Digital Ethics	3,53	3,68	3,99
4	Digital Culture	3,9	3,84	3,81
5	Total Indeks	3,49	3,54	3,65

Sumber : Katadata Insight Center (KIC), 2023

Gambar I- 2 Indeks Literasi Digital Indonesia 2021-2023

Dari gambar 1-2 menunjukkan indeks literasi digital di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun 2021 sampai 2023. Hal ini terlihat dari hasil survei kolaborasi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Bersama Katadata *Insight Center* (KIC) (KOMINFO, 2023). Menurut laporan tersebut dari empat pilar yang diukur nilai total indeks literasi digital di Indonesia pada tahun 2023 berada pada level 3,65 dari skala 1-5 angka ini termasuk kategori tinggi. Artinya, literasi digital di Indonesia terus bertumbuh positif, walaupun belum mencapai angka yang besar.



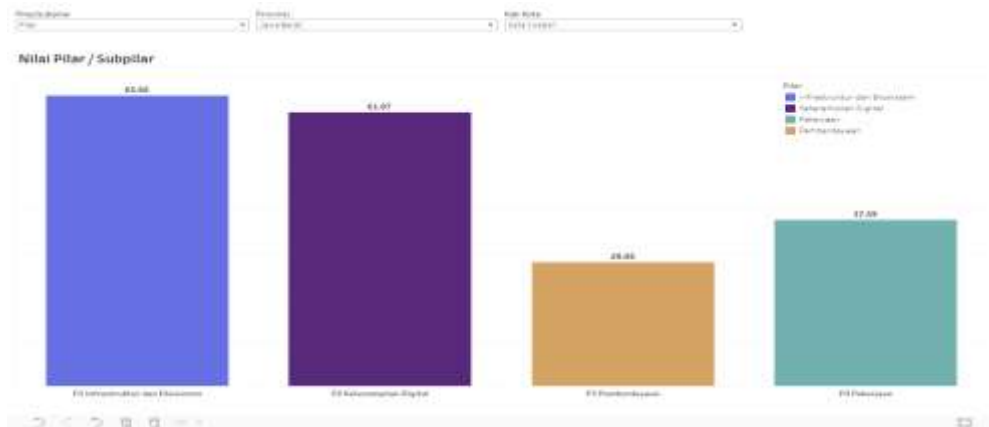
Sumber :Katadata Insight Center dan Kominfo, 2023

Gambar I- 3 Indeks Literasi digital Provinsi Jawa Barat 2023

Sedangkan indeks literasi digital di Provinsi Jawa Barat mendapatkan skor indeks 3,6, hal ini merupakan skor yang terbilang sedang. Dilansir dari (jabarprov.go.id). Menkominfo RI Budi Ari Setiadi mengatakan "Kondisi ini tentu harus merubah kesadaran kita bersama untuk terus meningkatkan literasi digital di Indonesia, terlebih pada tahun 2023 indeks literasi digital Indonesia berada di angka 3,65 dari skala 5 atau tingkat sedang" artinya indeks literasi digital di Provinsi Jawa Barat masih terbilang masih sedang. Dari penelitian yang dilakukan oleh Katadata *Insight Center* (KIC) Bersama dengan KOMINFO pengambilan data dilakukan periode Juli-Agustus 2023 (KOMINFO, 2023).

Sumber daya manusia juga sangat penting dalam kemajuan digitalisasi, teknologi digital digunakan dalam kehidupan sehari-hari dimana semua aktivitas yang dijalankan secara elektronik menjadi hal yang biasa. Tentu saja hal ini sangat penting dalam kegiatan pendidikan, usaha dan lainnya. Mengingat

kehidupan saat ini sangat bergantung pada Teknologi Informasi Komunikasi, mulai dari penciptaan, distribusi, dan penggunaan seluruh kegiatan.



Sumber : indi.sdmdigital.id

Gambar I- 4 Indeks Masyarakat Digital Kota Cirebon 2023

Gambar I-4 menunjukkan Indeks Masyarakat Digital Indonesia, Kota Cirebon 2023 yang diakses melalui situs resmi indeks literasi digital nasional pada *website* (indi.sdmdigital.id) yang dikelola oleh (KOMINFO, 2023). Indeks pemberdayaan di angka terendah di antara lainnya yaitu 28,04. Pemberdayaan mencerminkan kemampuan digital masyarakat dalam meningkatkan taraf hidup mereka (pemberdayaan ekonomi) atau aktivitas digital masyarakat yang menghasilkan pendapatan. Pilar ini merepresentasikan operasionalisasi dari tingkat literasi dan tingkat keterampilan digital yang ditunjukkan dengan keterlibatan individu dalam aktivitas digital. Pilar ini menyoroti pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan menengah (UMKM) dan peranan *sharing economy* dalam proses digitalisasi (BPSDM KOMINFO,

2024). Berdasarkan indeks diatas dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan masyarakat di Kota Cirebon terutama dalam digitalisasi masih kurang.

Menyikapi peluang pertumbuhan ekonomi melalui UMKM serta permasalahan yang dapat menghambat kinerja UMKM, pemerintah Kota Cirebon membentuk program pelatihan Wirausaha *Go Digital* sebagai cara meningkatkan pemahaman pelaku usaha di daerahnya dalam memanfaatkan teknologi untuk memperluas pemasaran produk. Peran digitalisasi terutama pada masa pandemi membuat sebagian besar aktivitas masyarakat berlangsung secara online atau daring, hal ini membuat pemerintah Kota Cirebon mengajak kepada semua pihak untuk menjadikan Tim Percepatan dan Perluasan Digitalisasi Daerah (TP2DD) sebagai wadah untuk dapat mengembangkan digitalisasi transaksi di lingkungan pemerintah Daerah Kota Cirebon (setda Cirebon kota, 2021). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya digitalisasi untuk perkembangan bisnis. Yanto et al., (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa ada tiga hal penting yang dapat menentukan keberlangsungan UMKM pada masa pandemi yaitu : satu, keterampilan kewirausahaan; dua, literasi keuangan; tiga, literasi digital. Penelitian ini dilakukan terhadap UMKM yang masih dapat mengoperasikan bisnisnya selama masa pandemi dan masih terus berjalan hingga saat ini.

Dalam hasil penelitiannya juga (Yanto et al., 2022) mendukung hal tersebut. Mereka menemukan bahwa literasi digital ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan UMKM di masa pandemi. Literasi digital membantu para pelaku usaha dalam menciptakan inovasi yang kreatif

dan memunculkan sebuah ide dan gagasan dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Diperkuat dalam hasil penelitian (Tsani Farhan et al., 2022) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh antara literasi digital terhadap kinerja usaha UMKM pada sektor *food and beverage* di Jakarta Selatan. Dalam (Rachim, 2023) mengungkapkan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh mampu meningkatkan kreativitas pelaku usaha. (Alt & Raichel, 2020) menyatakan keterampilan kreativitas berkaitan dengan keterampilan literasi digital. Dalam hasil penelitiannya juga (Yanto et al., 2022) mendukung hal tersebut, dan menemukan bahwa literasi digital ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan UMKM dengan adanya literasi digital membantu para pelaku usaha dalam menciptakan inovasi yang kreatif dan memunculkan sebuah ide dan gagasan dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Maka dari itu, jika terjadi peningkatan pada literasi digital, akan menaikkan tingkat kinerja dan kreativitas UMKM.

Keyakinan diri juga diperlukan dalam menjalankan sebuah bisnis. Kreativitas seseorang secara positif dipengaruhi oleh aspek psikologis yang relevan, yaitu *creative self-efficacy* (Jaiswal & Dhar, 2015). *Creative self-efficacy* dikaitkan dengan kinerja kreatif dan pencapaian kreatif, *creative self-efficacy* dapat berfungsi sebagai keyakinan tentang kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif atau pemecahan masalah kreatif (Karwowski et al., 2018). *Creative self-efficacy* sebagai keyakinan individu pada kemampuannya untuk menghasilkan hal yang kreatif (Tierney & Farmer, 2002). Membangun *Creative self-efficacy* merupakan langkah yang tepat dalam menghadapi

tantangan di era globalisasi. Terbukti pada penelitian (Candra, 2022) hasilnya menunjukkan bahwa *creative self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *individual creativity*. Karena efisiensi diri mempengaruhi keinginan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam perilaku tertentu (Bandura, 1977), juga konsep efikasi diri sangat menjanjikan memahami tindakan kreatif dalam organisasi. Ini artinya *creative self-efficacy skill* sangat membantu dalam mendorong berperilaku kreatif yang memiliki keyakinan kuat dalam melakukan pekerjaan.

Beberapa peneliti tersebut telah melakukan analisis mengenai pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM. Untuk itu berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh dari kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* UMKM sektor kuliner Kota Cirebon. Adapun judul dari penelitian ini adalah ”**Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Dan *Creative Self Efficacy Skills* Terhadap UMKM Sektor Kuliner Kota Cirebon**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Lemahnya digitalisasi pada UMKM karena terdapat kendala kurangnya kemampuan literasi digital.
2. Kurangnya *Creative Self-Efficacy Skill* pada pelaku UMKM sektor kuliner.
3. Banyaknya kendala dalam menciptakan inovasi pada UMKM karena kurangnya dalam berkreativitas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat dengan tujuan untuk mempersempit dan memfokuskan penelitian agar sesuai dengan variabel dan konteks penelitian yang telah ditentukan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada variabel independent kemampuan literasi digital (X1), *creative self-efficacy skills* (X2), dan perilaku kreatif (Y).
2. Penelitian ini dibatasi pada para pelaku UMKM sektor kuliner Kota Cirebon.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon?
2. Bagaimana pengaruh *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui pengaruh *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan atau informasi tambahan bagi pelaku UMKM sektor kuliner khususnya di Kota Cirebon dan pihak-pihak yang berkepentingan, dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menetapkan kebijakan mengenai pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu manajemen yang diterima di bangku kuliah dengan membandingkan teori dengan permasalahan yang ada di lapangan. Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan serta wawasan mengenai kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills*.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tabel II- 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Populasi dan Sampel	Hasil Penelitian
1.	Maciej Karwowski (2011)	It Doesn't Hurt To Ask But Sometimes It Hurts To Believe Polish Students' Creative Self-Efficacy And Its Predictors	Studi ini menguji prediktor efikasi diri kreatif(CSE) dalam sampel siswa sekolah Polandia.	1.878 peserta.	Hasil menunjukkan bahwa <i>creative self-efficacy</i> diprediksi secara signifikan terhadap kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif (diukur dengan Tes Berpikir Kreatif-Produksi Menggambar) serta orisinalitas yang dilaporkan sendiri, dengan 12% varians efikasi diri kreatif diprediksi oleh kriteria ini.
2.	Maciej Karwowski, Izabela Lebeda (2018)	<i>Measuring Creative Self-Efficacy And Creative Personal Identity</i>	Makalah ini menyajikan Skala Pendek Diri Kreatif (SSCS)—instrumen untuk mengukur efikasi diri kreatif yang menyerupai sifat dan identitas pribadi kreatif.	1.582 peserta	Mengungkapkan hubungan positif antara <i>creative self-efficacy</i> dan identitas pribadi kreatif dengan orisinalitas yang dilaporkan sendiri dan Tes untuk berpikir kreatif.
3.	A.Nuzul (2018)	Hubungan Antara <i>Empowering Leadership, Creative Self Efficacy Dan Employee Creativity</i> Serta	Menguji dan menganalisis peran <i>creative self efficacy</i> sebagai variabel intervening antara kepemimpinan pemberdayaan	35 orang karyawan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Creative self-efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas karyawan. <i>creative self efficacy</i>

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Populasi dan Sampel	Hasil Penelitian
		Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan	dan kreativitas pegawai serta pengaruhnya terhadap kinerja pegawai.		karyawan bagus yaitu mereka merasa akan menghasilkan ide-ide baru, mereka merasa mampu mengembangkan gagasan dari orang lain.
4.	Kalil, Evant Andi Aenurohman (2020)	Dampak Kreativitas Dan Inovasi Produk Terhadap Kinerja Ukm Di Kota.Semarang	Meneliti peran kepemimpinan transformasional dalam memprediksi kreativitas karyawan. Menyelidiki peran mediasi iklim inovasi dan peran moderasi efikasi diri kreatif..	372 karyawan	<i>Creative Self-Efficacy</i> ditemukan dalam hubungan antara iklim inovasi dan kreativitas karyawan.
5.	Abd.Rachim, Reslianty Rachim ,Zulkipli Zulkipli (2023)	Analisis Kemampuan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Pelaku Usaha Pasca Pandemi Covid-19	Untuk mengetahui kemampuan literasi digital dalam meningkatkan kreativitas pelaku usaha pasca pandemi Covid-19.	31 sampel dari populasi pelaku UMKM	Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan literasi digital terbukti berpengaruh mampu meningkatkan kreativitas pelaku usaha pasca pandemi Covid-19.
6.	Edward Candra (2022)	Pengaruh Creative Self Efficacy Terhadap Individual Creativity Melalui Work Engagement Pada Influencer Dan Content Creator	Untuk mengetahui <i>creative self-efficacy</i> terhadap individual creativity melalui work engagement pada influencer dan content creator.	212 orang responden	<i>Creative self efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>individual creativity</i> ; <i>creative self efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>work engagement</i> ; <i>work engagement</i> berpengaruh positif dan signifikan

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Populasi dan Sampel	Hasil Penelitian
					terhadap <i>individual creativity</i> ; dan <i>creative self efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>individual creativity</i> melalui <i>work engagement</i> pada <i>influencer</i> dan content creator.
7.	Heri Yanto, Kiswanto, Niswah Baroroh, Ain Hajawiyah, Nurhazrina Mat Rahim (2022)	The Roles Of Entrepreneurial Skills, Financial Literacy, And Digital Literacy In Maintaining Msmes During The COVID-19 Pandemic	Penelitian ini berupaya mengidentifikasi faktor-faktor penentu keberlanjutan UMKM di masa pandemi.	204 data dari UMKM	Keberlanjutan UMKM dipengaruhi oleh literasi digital dan keuangan pemilik UMKM dan menjadi perhatian. adanya literasi digital membantu para pelaku usaha dalam menciptakan inovasi yang kreatif.
8.	Pamela Tierney, Steven M. Farmer (2002)	Creative Self-Efficacy: Its Potential Antecedents And Relationship To Creative Performance	Menguji sebuah konstruk baru, yaitu efikasi diri kreatif, memanfaatkan keyakinan karyawan bahwa mereka dapat menjadi kreatif dalam peran kerja mereka.	584 karyawan	Singkatnya, penelitian sebelumnya telah mendukung hal ini pentingnya efikasi diri untuk kinerja yang efektif. Hasil penelitian saat ini menunjukkan hal itu pengaruh tersebut meluas ke kecenderungan karyawan untuk menjadi kreatif dalam pekerjaan mereka, namun cara terjadinya hal ini bersifat unik dalam lingkungan tertentu.

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Populasi dan Sampel	Hasil Penelitian
9.	Dorit Alt, Nirit Raichel (2020)	Enhancing Perceived Digital Literacy Skills And Creative Self-Concept Through Gamified Learning Environments: Insights From A Longitudinal Study	Upaya peneliti kreativitas untuk memahami hubungan antara faktor DL dan keyakinan kreatif siswa dalam lingkungan pembelajaran konstruktivis pendidikan tinggi.	94 mahasiswa	Hasil penelitiannya menunjukkan penelitian pada literasi digital dan <i>creative self-efficacy</i> berhubungan dengan skor tinggi. Empat kategori utama yang berkaitan dengan keterampilan Literasi digital kolaborasi yang didukung teknologi; kreativitas yang dirasakan; dan transfer pengetahuan dan keterampilan.
10.	Wan Ng(2012)	Can We Teach Digital Natives Digital Literacy?	Studi ini mengeksplorasi keaslian digital para siswa dengan menyelidiki tingkat literasi digital mereka dan kemudahan mereka belajar memanfaatkan teknologi yang belum mereka kenal.	53 siswa	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mereka untuk menciptakan artefak yang berguna. Ukuran persepsi diri dari penelitian ini menunjukkan bahwa penduduk asli digital dapat diajarkan literasi digital.

2.2 Uraian Teori

2.2.1 Kemampuan Literasi Digital

1. Definisi Kemampuan Literasi Digital

UNESCO (2024) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan,

mengkomunikasikan, mengevaluasi dan menciptakan informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk ketenagakerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan. Hal ini mencakup keterampilan seperti literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat, dan khususnya kaum muda, untuk mengadopsi pola pikir kritis ketika berinteraksi dengan informasi dan teknologi digital, dan untuk membangun ketahanan mereka dalam menghadapi disinformasi ujaran kebencian, dan ekstremisme kekerasan.

Literasi digital mengacu pada keragaman literasi yang terkait dengan penggunaan teknologi digital. Teknologi ini merupakan bagian dari teknologi elektronik yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan oleh individu untuk tujuan pendidikan, sosial, dan/atau hiburan di sekolah dan di rumah (Ng, 2012). Literasi digital bersifat perkembangan, yaitu, secara progresif membangun keterampilan dan pengetahuan dasar dan yang telah dicapai. Secara teoritis, individu yang melek digital harus mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan yang sedang berkembang dengan cepat dan dengan mudah memahami. Semakin melek digital individu tersebut, semakin mudah baginya untuk beradaptasi (Ng, 2012).

Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari (Kurnianingsih et al., 2017). Keterampilan literasi digital meliputi membaca dan menulis, berbicara dan mendengarkan, mengetahui teknologi baru, melihat secara kritis konten

komunikasi visual, dan kemampuan membuat pesan menggunakan beragam teknologi (Alt, 2018). Dalam hasil penelitiannya menggambarkan bagaimana para responden mengatasi kebutuhan untuk bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam kelompok dengan menggunakan berbagai jenis teknologi, seperti WhatsApp. Peralatan teknologi membantu dalam berkomunikasi secara efisien untuk mencapai tujuan. Dalam penelitiannya (Bawden, 2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Menurut (Syah et al., 2019) kemampuan literasi digital adalah kompetensi pribadi dapat dilihat oleh 2 kriteria. Pertama adalah keterampilan teknis yaitu kemampuan teknis untuk menggunakan media, dalam keterampilan teknis ini, dilihat dari kemampuan responden untuk mengoperasikan media yang cukup baik melalui internet dan komputer. Kedua, adalah pemahaman kritis, yaitu kemampuan kognitif untuk menggunakan media dan kemampuan untuk memahami, menganalisis, serta mengevaluasi konten media, kriterianya mencakup kemampuan untuk memahami konten dan fungsi media digital. Dalam hasil penelitiannya juga mengatakan bahwa kemampuan literasi digital mencegah seseorang terkena kejahatan atau tindakan criminal melalui dunia digital, seperti manipulasi foto, dan penipuan online.

Kemampuan literasi digital bagi (Goodfellow, 2011) sebagai keterampilan *multi literacies* yaitu, penguasaan terhadap kesadaran, sikap, dan kemampuan, individu dalam memanfaatkan perangkat digital untuk berkomunikasi, dan mengekspresikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan *multi literacies* adalah ini keterampilan literasi digital dikemukakan oleh (Ng, 2012) yang mengemukakan bahwa literasi digital tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi semata, tetapi menekankan pada penguasaan keterampilan lainnya seperti : computer, internet, teks, media, visual, ataupun web yang di presentasikan melalui perangkat teknologi digital. Dan juga ia mengemukakan adanya tiga dimensi seperti *technical, cognitive, social emotional dimension*.

2. Faktor-Faktor Kemampuan Literasi Digital

Menurut (Naufal, 2021) dalam literasi digital harus memahami faktor-faktor penting agar penyaringan informasi berjalan dengan baik dan benar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital :

a. Keterampilan Fungsional (Functional Skills)

Keterampilan fungsional adalah kemampuan dan kompetensi teknis yang diperlukan untuk menjalankan berbagai alat digital dengan mahir. Bagian penting dari pengembangan keterampilan fungsional adalah mampu mengadaptasi keterampilan ini untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru. Fokusnya merupakan apa yang dapat dilakukan dengan alat digital dan apa yang perlu dipahami untuk menggunakannya secara efektif.

b. Komunikasi Dan Interaksi

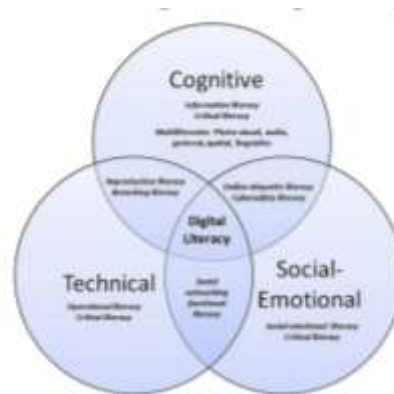
Komunikasi dan interaksi yang melibatkan percakapan, diskusi, dan membangun ide satu sama lain untuk menciptakan pemahaman bersama. Kemampuan berkolaborasi merupakan bekerja dengan baik bersama orang lain untuk bersama-sama menciptakan makna dan pengetahuan. Mendukung literasi digital pada kaum muda melibatkan pengembangan pemahaman mereka tentang bagaimana menciptakan secara kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital serta bagaimana teknologi digital dapat secara efektif mendukung proses kolaboratif di dalam kelas dan dunia yang lebih luas.

c. Berpikir Kritis

Pemikiran kritis melibatkan perubahan, analisis, atau pemrosesan informasi data atau gagasan yang diberikan untuk menafsirkan makna pada pengembangan wawasan. Seperti, asumsi mendasar yang mendukung proses pembuatan informasi yang dapat diterima oleh akal. Kemudian sebagai komponen literasi digital juga melibatkan kemampuan dalam menggunakan keterampilan penalaran untuk terlibat dengan media digital dan kontennya serta mempertanyakan, menganalisis dan mengevaluasi, keterlibatan menuntut untuk berpikir kritis dengan alat-alat digital.

3. Dimensi dan Indikator Kemampuan Literasi Digital

Literasi digital (Ng, 2012) dari tiga dimensi yaitu : (i) dimensi teknis (ii) kognitif dan (iii) dimensi sosial-emosional dari literasi digital. Hubungan antara dimensi-dimensi ini ditunjukkan pada gambar II-1.



Sumber :Wan Ng, 2012

Gambar II- 1 Komponen Literasi Digital

Menurut (Ng, 2012) Literasi digital memiliki tiga dimensi; teknis (memiliki keterampilan teknis dan operasional dalam menggunakan TIK untuk pembelajaran dan aktivitas sehari-hari); kognitif (kemampuan berpikir kritis dalam mencari, mengevaluasi dan membuat siklus penanganan informasi digital); dan sosial emosional (mampu menggunakan internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan belajar).

Menurut (Ng, 2012) pada, dimensi teknis dari literasi digital secara umum berarti memiliki keterampilan teknis dan operasional untuk menggunakan TIK untuk pembelajaran dan dalam kegiatan sehari-hari. Artinya mampu menghubungkan dan menggunakan perangkat input dan

periferal misalnya earphone/headset, speaker eksternal, dan lainnya. Ini mengasumsikan pengetahuan tentang komponen yang berfungsi, perlindungan file, dan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan membaca manual atau melalui fungsi 'Bantuan' pada internet atau sumber lainnya, misalnya YouTube.

Dimensi kognitif dari model literasi digital dikaitkan dengan kemampuan untuk berpikir kritis dalam siklus pencarian, evaluasi, dan penciptaan informasi digital. Dimensi ini juga berarti mampu mengevaluasi dan memilih program perangkat lunak yang tepat untuk belajar atau melakukan tugas tertentu. Dimensi literasi digital ini mengharuskan individu untuk memiliki pengetahuan tentang isu etika, moral, dan hukum yang terkait dengan perdagangan daring atau media sosial dan memproduksi konten yang memanfaatkan sumber daya berbasis digital (misalnya hak cipta dan plagiarisme).

Dimensi sosial emosional dari literasi digital melibatkan kemampuan menggunakan Internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan belajar dengan, (i) mematuhi penerapan aturan seperti dalam komunikasi tatap muka seperti rasa hormat dan menggunakan bahasa dan kata-kata yang tepat untuk menghindari salah tafsir dan kesalahpahaman, (ii) melindungi keselamatan dan privasi individu dengan menjaga informasi pribadi sepribadi mungkin dan tidak mengungkapkan informasi pribadi lebih dari yang diperlukan dan, (iii) mengenali saat (dia) sedang diancam dan mengetahui cara menghadapinya,

misalnya apakah akan mengabaikan, melaporkan atau menanggapi ancaman tersebut.

Inti dari ketiga dimensi kerangka literasi digital adalah literasi kritis memahami bahwa orang-orang di balik layar yang menulis informasi yang tepat dan benar memiliki motivasi mereka sendiri dan mampu mengevaluasi secara kritis suara siapa yang didengar dan siapa yang tidak penting untuk belajar senentral mungkin dalam menggunakan teknologi informasi komunikasi. Dalam penelitiannya (Ng, 2012) merumuskan tiga dimensi dalam literasi digital, yaitu dimensi *technical*, *cognitive*, dan *social emotional*. Indikator yang digunakan merupakan indikator yang diadaptasi dari item (Ng, 2012) dengan total sepuluh item pernyataan.

Pada Dimensi *Technical* terdapat enam indikator yaitu : satu, mampu menyelesaikan masalah teknis perangkat lunak; dua, mampu mempelajari teknologi baru; tiga, mampu mengikuti perkembangan teknologi; empat, pengetahuan terkait keberagaman teknologi; lima, memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi; enam, memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan teknologi informasi komunikasi. Pada dimensi *Cognitive* terdapat dua indikator yaitu : satu, memiliki keterampilan mengakses informasi dari perangkat lunak; dua, mampu memahami keamanan dalam menggunakan perangkat lunak. Pada dimensi *Social Emotional* terdapat dua indikator yaitu : satu, mampu berkolaborasi bersama rekan kerja dalam menggunakan teknologi; dua, mampu menyelesaikan tugas bersama rekan kerja melalui

perangkat lunak. Dengan total keseluruhan sepuluh item, dimana dimensi *techinal* terdapat enam indikator, dimensi *cognitive* dua indikator dan dimensi *social emotional* dua indikator.

2.2.2 Definisi Creative Self-Efficacy Skills

1. Definisi Creative Self-Efficacy Skills

Dalam literatur kreativitas, perhatian khusus diberikan pada efikasi diri kreatif atau *creative self-efficacy* yaitu keyakinan tentang kemampuan diri sendiri untuk mengelola tantangan kreatif (Tierney & Farmer, 2002). Dikemukakan oleh (Tierney & Farmer, 2002) bahwa *creative self-efficacy* merupakan pengembangan dari *self efficacy* dan *creativity*. *Creative self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang memiliki kemampuan untuk menghasilkan hasil yang kreatif. Seseorang yang memiliki *creative self-efficacy* akan mampu menghasilkan kreativitas yaitu ide yang asli dan relevan dan berguna bagi organisasi (Oldham & Cummings, 1996). Dijelaskan pada penelitian Bandura dalam (Diliello et al., 2011) bahwa *creative self-efficacy* merupakan penilaian diri pada potensi yang kreatif yaitu keyakinan seseorang dalam hal menciptakan atau mengembangkan ide maupun solusi yang kreatif.

Creative self-efficacy dapat berfungsi sebagai keyakinan tentang kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif atau pemecahan masalah kreatif (Karwowski et al., 2018). Menurut (Richter et al., 2012) *creative self-efficacy* yang tinggi dapat meningkatkan kemungkinan bahwa anggota

kelompok memiliki kepercayaan diri untuk secara terbuka berbagi ide-ide yang tidak biasa. Berdasarkan prinsip *self-efficacy*, individu dengan tingkat *creative self-efficacy* rendah akan berpikir bahwa dirinya tidak memiliki kemampuan menghasilkan sesuatu yang kreatif. (A.Nuzul, 2018) dalam penelitiannya mengungkapkan jika *creative self efficacy* karyawan bagus maka mereka merasa akan menghasilkan ide- ide baru, mereka merasa mampu mengembangkan gagasan dari orang lain.

Jika kepercayaan pada kapasitas kreatif seseorang diperlukan untuk kinerja kreatif, seperti yang telah disarankan (Tierney & Farmer, 2002), maka memahami cara membangun *creative self -efficacy* karyawan merupakan langkah penting dalam upaya organisasi untuk berinovasi (Tierney & Farmer, 2011), pada penelitiannya juga menjelaskan bahwa pemahaman pengembangan *creative self -efficacy* sangat berharga sejauh perubahan positif dalam pandangan diri tentang efikasi kreatif benar-benar mengarah pada peningkatan kinerja kreatif.

2. Faktor-Faktor *Creative Self-Efficacy Skills*

Menurut (Tierney & Farmer, 2002) Dukungan dari rekan kerja, atasan, dan lingkungan sosial lainnya dapat mempengaruhi *creative self efficacy*. Lingkungan yang mendukung kreativitas dan memberikan umpan balik positif akan meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuan kreatif mereka. Sedangkan menurut (Karwowski, 2012) dalam hal ini, perhatian diberikan pada rasa ingin tahu, dengan asumsi bahwa konstruksi teoritis ini

lebih lunak dan mungkin sangat penting bagi pengembangan *creative self efficacy*. Rasa ingin tahu merupakan sifat penting dalam dirinya sendiri.

Menurut (Karwowski et al., 2018) harga diri, motivasi intrinsik, dan kecerdasan emosional memiliki pengaruh terhadap *creative self-efficacy*. Individu dengan tingkat harga diri yang tinggi cenderung memiliki *creative self efficacy* yang lebih tinggi. Harga diri yang positif membuat individu merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan menyelesaikan tugas-tugas kreatif. Motivasi intrinsik, yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu karena minat dan kepuasan pribadi, berperan penting dalam *creative self efficacy*. Individu yang termotivasi secara intrinsik lebih mungkin untuk terlibat dalam aktivitas kreatif dan percaya pada kemampuan kreatif mereka. Kesejahteraan emosional yang baik dapat meningkatkan *creative self efficacy skills*. Sedangkan menurut (Alt & Raichel, 2020) untuk peningkatan kemampuan *creative self-efficacy* diperlukan untuk berbagai hal termasuk pemecahan masalah, salah satunya ditingkatkan dengan pelatihan dan pengembangan keterampilan dan pengalaman seperti kegiatan yang mendorong pemikiran kreatif individu dengan bereksperimen dan mengembangkan ide-ide baru.

Dari beberapa penelitian di atas banyak faktor yang mempengaruhi pengembangan *creative self -efficacy* salah satunya dukungan dari rekan kerja, pengaruh lingkungan sosial, rasa ingin tahu, harga diri, motivasi intrinsic, kecerdasan emosional, pelatihan dan pengalaman dan lainnya.

3. Dimensi dan Indikator *Creative Self-Efficacy Skills*

Creative self-efficacy skills dengan enam item, di adaptasi dari pengembangan skala *Short Scale of Creative Self* (SSCS) atau skala singkat diri kreatif yang dikembangkan oleh (Karwowski et al., 2018) untuk mengukur *Creative Self-Efficacy*. Skala ini termasuk unidimensional atau satu dimensi mengukur CSE. Pengukuran unidimensional hanya membutuhkan interpretasi yang sederhana, karena semua item pada skala mewakili satu atribut. Sebaliknya, pengukuran multi-dimensi membutuhkan interpretasi yang lebih kompleks (Widhiarso, 2014).

Dalam penelitiannya (Karwowski et al., 2018) menyajikan Skala Pendek Diri Kreatif atau *Short Scale of Creative Self* (SSCS): skala yang mengukur CSE, berkat bentuknya yang singkat dan pernyataan yang mudah dipahami. Indikator yang dipakai dalam penelitian ini merupakan indikator yang diambil dari setiap pernyataan yang terdapat dalam penelitian (Karwowski et al., 2018) dengan total enam pernyataan dan indikatornya antara lain ; satu, mampu penyelesaian masalah; dua, percaya pada kemampuan kreatif; tiga, memiliki imajinasi dan kecerdikan; empat, mampu mengatasi situasi sulit; lima, mampu mengatasi masalah dengan pemikiran kreatif; enam, mampu menghasilkan solusi.

2.2.3 Perilaku Kreatif

1. Definisi Perilaku Kreatif

Kreativitas didefinisikan penciptaan ide atau solusi baru dan praktis, merupakan langkah awal dalam proses inovasi yang lebih luas (Amabile M,

1988). Menurut (Amabile M, 1988) Kreativitas adalah produksi ide-ide baru dan berguna oleh seorang individu atau sekelompok kecil individu yang bekerja bersama-sama, kreativitas karyawan diakui sebagai bagian penting dari kemampuan organisasi untuk menjadi inovatif. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide dan cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*). Kreativitas individu merupakan fondasi bagi inovasi organisasi (Amabile M, 1988). Definisi kreativitas ini juga di adopsi oleh (Tierney et al., 1999) dalam penelitiannya, mendukung definisi tersebut (Tierney et al., 1999) menyatakan bahwa kreativitas sebagai sesuatu yang praktis, unik, dan berorientasi pada hasil.

Pada kreatifitas menunjukkan proses cara berpikirnya seseorang dalam memecahkan masalah dengan menemukan ide yang efektif (Lucky et al., 2021). Kreativitas menjadi faktor penting didalam organisasi, terutama pada kondisi dimana organisasi menghadapi lingkungan yang kompetitif. Inisiatif dan implementasi dari ide kreatif meningkatkan kemampuan organisasi untuk merespon peluang yang ada.

Menurut (Fatmawiyati, 2018) kreatifitas adalah kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan. Individu kreatif adalah orang yang terbuka secara pemikiran sehingga mampu mengembangkan daya imajinasinya. Kreativitas diperlukan oleh setiap jenis organisasi dan dipandang sebagai hal yang melampaui produk baru, layanan barudan proses baru yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis (Andi Aenurohman, 2020) dapat diketahui bahwa UKM yang memiliki kreativitas dan inovasi produk yang tinggi akan memiliki kemampuan dalam mencapai kinerja usaha yang tinggi pula. Oleh karena itu UMKM diharapkan mampu memunculkan kreativitas dan inovasi produk secara berkelanjutan sehingga meningkatkan kinerja usaha yang maksimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat menghasilkan suatu ide atau karya.

Menurut (Utami, 2009) kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru. (Utami, 2009) juga menyatakan bahwa ciri individu yang kreatif menurut para ahli psikologi antara lain adalah bebas dalam berpikir, mempunyai daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, mempunyai inisiatif, bebas berpendapat, mempunyai minat luas, percaya pada diri sendiri, tidak mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan.

Menurut (Utami, 2009) terdapat strategi 4P (person, press, process dan product) yang dapat mengembangkan kreativitas individu. Berikut uraian strategi 4P tersebut :

a. Pribadi (Person)

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk yang inovatif.

b. Pendorong (Press)

Bakat kreatif individu akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.

c. Proses (Process)

Untuk mengembangkan kreativitas, individu perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Lingkungan (pendidik, orangtua, masyarakat) hendaknya dapat merangsang individu untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan.

d. Produk (Product)

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut (Fatmawiyati, 2018) Setiap orang memiliki tingkat dan bentuk bakat kreatif yang berbeda, hal ini tergantung dari bagaimana setiap orang membentuk dan mengembangkan bakat kreatif yang dimiliki. (Utami, 2009) menjelaskan dua hal terkait yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas, sebagai berikut:

- a. Faktor internal, hal ini berasal dari individu yang terkait. Faktor internal membentuk susunan atau ide baru yang didasarkan pada hal-hal yang sudah sebelumnya, hal ini hasil dari seseorang dalam mengembangkan maupun mengeksplorasi beberapa bagian, bentuk maupun konsep. seseorang akan dapat mewujudkan keinginan harus memiliki motivasi intrinsik , selain didukung oleh dorongan, perhatian atau dukungan, serta pelatihan dari lingkungan.
- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang terkait dengan aspek-aspek keamanan serta kebebasan psikologis, selain itu pandangan serta minat dari setiap individu pun memiliki cara pandang yang berbeda. Faktor eksternal ini juga terkait dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu hal baru seperti eksperimen dan kegiatan positif lainnya, guna mengembangkan aspek kognitif seseorang dan menumbuhkembangkan inisiatif, selain hal ini juga terkait dengan penerimaan dan penghargaan pada setiap individu. Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu diantaranya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga

merupakan sumber utama pengembangan kreativitas individu. Selain itu, dalam meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas individu dimulai dari jenjang pra sekolah hingga ke perguruan tinggi. Kemudian peran lingkungan masyarakat bagi lingkungan individu ialah kebudayaan-kebudayaan yang terdapat didalamnya, karena hal ini juga ikut serta dalam perkembangan kreativitas seseorang.

Sedangkan menurut (Tierney & Farmer, 2011) dalam proses kreativitas terdapat beberapa faktor, faktor-faktor yang dapat memunculkan proses kreatif (yaitu, pengembangan efikasi diri kreatif) dan kinerja dari karyawan dari waktu ke waktu dan pengalaman.

3. Dimensi dan Indikator Perilaku Kreatif

Perilaku kreatif diukur dengan sembilan item, di adaptasi dari pengembangan skala *Employee creativity* oleh (Tierney et al., 1999), yang menyatakan penelitiannya berfokus pada kriteria yang terkait langsung dengan kreativitas, dan penggunaan beberapa indikator yang memberikan elemen validitas yang sangat dibutuhkan untuk penelitian kreativitas. Terdiri dari sembilan item, Skala ini termasuk unidimensional atau satu dimensi untuk mengukur perilaku kreatif. Pengukuran unidimensional hanya membutuhkan interpretasi yang sederhana, karena semua item pada skala mewakili satu atribut. Sebaliknya, pengukuran multi-dimensi membutuhkan interpretasi yang lebih kompleks (Widhiarso, 2014).

Indikator yang dipakai dalam penelitian ini merupakan indikator yang diambil dari setiap pernyataan yang terdapat dalam penelitian (Tierney et al., 1999) dengan total 9 pernyataan dan indikatornya antara lain ; mampu memunculkan hasil karya asli, berani mengambil risiko, menemukan metode baru, mampu menemukan solusi baru, mampu menemukan pendekatan masalah dengan ide baru, mampu mengidentifikasi peluang, mampu menemukan ide baru dalam usaha, mampu menjadi panutan berkeaktivitas, dan mampu menghasilkan ide revolusioner.

2.3 Kerangka Berfikir

2.3.1 Pengaruh Kemampuan Lietasi Digital Terhadap Perilaku Kreatif

Digital memainkan fungsi utama dalam aktivitas sehari-hari (Santoso et al., 2019). Menurut (Martin, 2005) literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital yang sesuai khusus untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain. Beberapa peneliti (Miroslava, 2019) mengungkapkan pembelajaran digital sebagai faktor kunci dalam membina keterampilan dan kreativitas literasi digital. (Syah et al, 2019) Menuturkan bahwa pentingnya melatih keterampilan literasi digital untuk menciptakan dan menghasilkan pengetahuan.

Teknologi digital menawarkan berbagai alat untuk mengembangkan kreativitas diungkapkan oleh (Henriksen & Mishra, 2016) dalam

penelitiannya. Dalam (Rachim, 2023) mengungkapkan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh mampu meningkatkan kreativitas pelaku usaha. (Alt & Raichel, 2020) dalam penelitiannya menyatakan keterampilan kreativitas berkaitan dengan keterampilan literasi digital. Dalam hasil penelitiannya juga (Yanto et al., 2022) mendukung hal tersebut, dan menemukan bahwa literasi digital ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan UMKM dengan adanya literasi digital membantu para pelaku usaha dalam menciptakan inovasi yang kreatif dan memunculkan sebuah ide dan gagasan dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Dengan demikian hipotesis Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Perilaku Kreatif ini diambil.

2.3.2 Pengaruh *Creative Self-Efficacy* Skills Terhadap Perilaku Kreatif

Menurut (Karwowski et al., 2018) dari hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa *creative self-efficacy* berhubungan positif terhadap pribadi kreatif. (Tierney & Farmer, 2002) menyatakan *creative self-efficacy* seorang karyawan memiliki efek signifikan terhadap perilaku kreatif individu, bahwa ketika karyawan memiliki tingkat efikasi diri kreatif yang lebih tinggi maka pembelajaran karyawan tampak kondusif untuk pembentukan dan pemeliharaan ide kreatif karyawan, mereka yang memiliki *creative self-efficacy* yang tinggi dapat menetapkan tujuan kreativitas yang lebih tinggi untuk diri mereka sendiri. Kreativitas seseorang secara positif dipengaruhi oleh aspek psikologis yang relevan, yaitu *creative self-efficacy* (Jaiswal & Dhar, 2015).

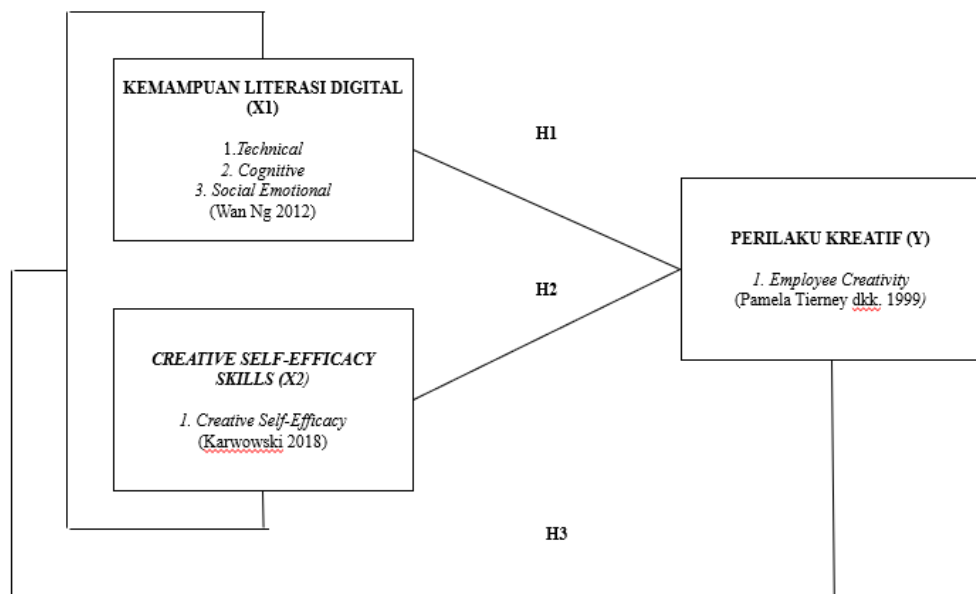
Ketika karyawan sudah merasakan dan meyakini mereka mampu untuk menyelesaikan hal tersebut, maka ide-ide kreatif dan tindakan kreatif akan muncul dari diri karyawan tersebut. (Gong et al., 2009). Karyawan yang dalam dirinya sudah mempunyai keyakinan untuk berperilaku kreatif maka akan menghasilkan sikap yang kreatif. (A.Nuzul, 2018). Dalam penelitian (Candra, 2022) mengungkapkan *creative self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *individual creativity*. (Chen & Zhang, 2019) membuktikan dalam penelitiannya bahwa *Creative self-efficacy* memiliki efek positif pada kreativitas karyawan. (Karwowski et al., 2018) *creative self-efficacy* dapat berfungsi sebagai keyakinan tentang kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif atau pemecahan masalah kreatif.. Dengan demikian hipotesis Pengaruh *Creative self-efficacy skills* Terhadap Perilaku Kreatif ini diambil.

2.3.3 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Dan *Creative Self-Efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif

Beberapa peneliti (Miroslava, 2019) telah menunjuk pada pembelajaran digital sebagai faktor kunci dalam membina keterampilan dan kreativitas literasi digital, dengan alasan bahwa teknologi digital menghadirkan banyak peluang kesempatan untuk berkreasi. Teknologi digital menawarkan berbagai alat untuk mengembangkan kreativitas. Menurut (Henriksen & Mishra, 2016) dan (Zhao et al., 2018) berpendapat bahwa teknologi digital menghadirkan lebih banyak peluang untuk berkreasi, dan menghubungkan literasi digital dengan pembelajaran kreativitas, dengan “menciptakan suatu produk atau keluaran, berpikir kreatif dan imajinatif serta menciptakan pengetahuan atau

produksi pengetahuan”. *Creative Self Efficacy* khususnya adalah keyakinan bahwa seseorang memiliki kapasitas untuk melakukan pekerjaan kreatif secara efektif (Tierney & Farmer, 2002). Dari (Alt & Raichel, 2020) Hasil penelitiannya menunjukkan penelitian pada literasi digital dan *creative self-efficacy* berhubungan dengan skor tinggi.

Pada kerangka berfikir konseptual penelitian ini menjelaskan bahwa variabel independen yaitu Kemampuan Literasi Digital (X1), dan *Creative Self-Efficacy Skills* (X2) terdapat pengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap Perilaku Kreatif (Y). Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk menggambarkan paradigma sebagai jawaban atas masalah penelitian. Hubungan tersebut dapat dilihat pada gambar kerangka pemikiran konseptual sebagai berikut:



Sumber : Data diolah peneliti 2024

Gambar II- 2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

H1 : Kemampuan Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kerja kreatif UMKM sektor kuliner Kota Cirebon.

H2 : *Creative Self-Efficacy Skills* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kerja kreatif UMKM sektor kuliner Kota Cirebon.

H3 : Kemampuan Literasi Digital dan *Creative Self-Efficacy Skills* secara Bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kerja kreatif UMKM sektor kuliner Kota Cirebon.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, karena adanya variabel-variabel yang akan ditelaah hubungannya serta tujuannya untuk menyajikan gambaran mengenai hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan tingkat eksplanasinya penelitian ini termasuk kedalam penelitian asosiatif. Menurut (Sugiyono, 2017) penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun hubungan antara dua variabel atau lebih. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yakni:

1. Kemampuan Literasi Digital merupakan variabel bebas (independent).
2. *Creative Self-Efficacy Skills* merupakan variabel bebas (independen)
3. Perilaku Kreatif merupakan variabel terikat (dependen)

3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah aspek yang memberikan informasi mengenai pengukuran variabel. Berikut definisi operasional variabel penelitian yang terdapat pada Tabel III-1:

Tabel III- 1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator		Skala	Sumber
Kemampuan Literasi Digital (X1)	<i>Technical</i>	X1.1	Mampu menyelesaikan masalah teknis perangkat lunak	Likert	Wan Ng (2012)
		X1.2	Mampu mempelajari teknologi baru		
		X1.3	Mampu mengikuti perkembangan teknologi		
		X1.4	Pengetahuan terkait keberagaman teknologi		
		X1.5	Memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi		
		X1.6	Memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan teknologi informasi komunikasi		
	<i>Cognitive</i>	X1.7	Memiliki keterampilan mengakses informasi dari perangkat lunak		
		X1.8	Mampu memahami keamanan dalam menggunakan perangkat lunak		
	<i>Social Emotional</i>	X1.9	Mampu berkolaborasi bersama rekan kerja dalam menggunakan teknologi		
		X1.10	Mampu menyelesaikan tugas bersama rekan kerja melalui perangkat lunak		
<i>Creative Self-Efficacy (X2)</i>	<i>Creative Self-Efficacy</i>	X2.1	Mampu menyelesaikan masalah	Likert	Karwowski (2018)
		X2.2	Percaya pada kemampuan kreatif		
		X2.3	Memiliki imajinasi dan kecerdikan		
		X2.4	Mampu mengatasi situasi sulit		
		X2.5	Mampu mengatasi masalah dengan pemikiran kreatif		
		X2.6	Mampu menghasilkan solusi		

Variabel	Dimensi	Indikator		Skala	Sumber
Perilaku Kreatif (Y)	<i>Employee Creativity</i>	Y1	Mampu memunculkan hasil karya asli	Likert	Tierney (1999)
		Y2	Berani mengambil risiko		
		Y3	Menemukan metode baru		
		Y4	Mampu menemukan solusi baru		
		Y5	Pendekatan masalah dengan ide baru		
		Y6	Mampu mengidentifikasi peluang		
		Y7	Mampu menemukan ide baru dalam usaha		
		Y8	Memapu menjadi panutan berkeaktivitas		
		Y9	Mampu menghasilkan ide revolusioner		

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah pelaku sekaligus pemilik usaha yaitu UMKM sektor kuliner sebanyak 72 UMKM. Pelaku UMKM sektor kuliner yang sudah terdaftar (NIB) dalam program pendampingan oleh Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon berjumlah 72 UMKM pada sektor kuliner, data tersebut diolah oleh Dinas DKUKMPP pada tahun 2023.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017). Untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil datanya, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut

(Sugiyono, 2017) sampling jenuh merupakan sebuah teknik pengambilan atau pengumpulan sampel pada suatu populasi, bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 72 UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon, hal ini berdasarkan teknik sampling jenuh dimana puopulasi pada penelitian ini sebanyak 72 UMKM sektor kuliner.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Cirebon. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan dari bulan Maret 2024 sampai dengan bulan Agustus 2024 yang dapat dilihat pada tebal III-3 :

Tabel III-2 Rencana Waktu Penelitian

KEGIATAN	BULAN					
	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
Penyusunan Proposal						
Bimbingan dan Seminar Proposal						
Revisi Proposal						
Analisis Data, Penyusunan dan Bimbingan Skripsi						
Pengajuan Sidang Skripsi						

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data penelitian menggunakan angket berupa kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada

responden untuk dijawab. Penyebaran angket ini dilakukan kepada pelaku UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon dengan angket yaitu dalam bentuk kuesioner.

. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *offline* dan juga *online*. Penyebaran kuisisioner secara *offline* yang dilakukan oleh peneliti yaitu membagikan kuesioner secara langsung kepada responden dengan mendatangi langsung pelaku UMKM dan dilakukan penyebaran kuesioner penelitian. Sementara penyebaran secara *online* dilakukan dengan menggunakan link *google form*, lalu link tersebut disebarkan melalui *WhatsApp*. Hal ini dilakukan karena kuesioner lebih mudah disebarkan, memiliki jangkauan yang luas, pengiriman tidak memakan waktu serta mudah dijangkau karena responden bisa langsung menjawab melalui handphone.

Skala Likert akan menjadi alat bantu instrumen dari pengumpulan data dalam kuesioner penelitian ini. Skala Likert yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu hal, dimana variabel yang diukur dijabarkan menjadi beberapa indikator dan item-item pertanyaan (Sugiyono, 2017). Skala Likert dalam penelitian ini merupakan skala Likert dengan lima kategori jawaban.

Nilai tertinggi dari skala ini diberikan pada pilihan sangat setuju dan untuk nilai terendah dalam skala ini akan diberikan pada pernyataan sangat tidak setuju. Perhitungan skor tiap-tiap pilihan jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel III- 2 Skor Penelitian Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Kurang Setuju (KS)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemampuan Literasi Digital . Alat ukur yang digunakan untuk mengukur keterampilan literasi digital mengacu pada (Ng, 2012) Item yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sepuluh item dengan contoh item “Saya memiliki kemampuan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mengoperasikan komputer”.

Creative Self-Efficacy skills. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur *Creative self-Efficacy* (Karwowski et al., 2018) mengacu pada keyakinan individu akan kemampuannya menghasilkan sesuatu yang kreatif. Alat ukur ini terdiri dari enam item dengan contoh item “Saya memiliki keyakinan untuk menghasilkan ide baru”.

Perilaku kreatif atau kreativitas. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur perilaku kreatif mengacu pada (Tierney et al., 1999) yang mengukur perilaku kreativitas individu dan juga kemampuannya dengan menggunakan sembilan item, dengan contoh item “Saya mampu menunjukkan keaslian dalam hasil karya pekerjaan saya”.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan bersifat kuantitatif, sehingga data yang diperoleh berasal dari pengisian kuesioner yang dilakukan responden. Alat analisis yang digunakan yaitu menggunakan aplikasi software SPSS untuk menganalisis data secara statistik. Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis secara bertahap, yaitu dengan melakukan uji instrumen penelitian, analisis regresi linear berganda.

3.6.1 Uji Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian harus di uji validitas dan reliabilitasnya. Uji instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah butir-butir pertanyaan pada kuesioner dapat mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas kuesioner dapat dilakukan dengan menghitung korelasi secara parsial dari masing-masing indikator dari sebuah variabel dengan total variabel yang diteliti. Apabila nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan signifikansi $\geq 0,05$, maka item-item pertanyaan tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penyebaran kuesioner (Ghozali, 2018). Adapun rumus perhitungan uji validitas adalah sebagai berikut:

Rumus :

$$= \frac{n (\sum XY) - (\sum X \sum Y)^2}{\sqrt{(n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2) (n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r = Nilai korelasi

n = Jumlah responden

X = Skor nilai pernyataan

Y = Jumlah skor pernyataan tiap responden

Tingkat validitas dapat diukur dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} , dimana $df = n - 2$, kriteria untuk penilaian uji validitas adalah sebagai berikut :

1. Jika r hitung lebih kecil dari r tabel atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ “Valid”.
2. Jika r hitung lebih kecil dari r tabel atau $r_{hitung} < r_{tabel}$ “Tidak Valid”.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur dan menguji suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi data. Dikatakan reliabel suatu konstruk atau variabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 70 .

3.6.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Metode regresi linier berganda adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antar variabel terikat/variabel dependen dengan dua atau lebih variabel bebas/variabel independen. Menurut Sugiyono (2017) teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah analisis regresi berganda, karena variabel bebas dalam penelitian lebih dari satu. Adapun persamaan regresi linear berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Perilaku Kreatif UMKM

α = Konstanta

b_1 = Koefisien regresi dari X_1

b_2 = Koefisien regresi dari X_2

X_1 = Variabel bebas pertama

X_2 = Variabel bebas kedua

e = Standar *error*

3.6.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinan (R^2) untuk regresi berganda adalah sebuah bilangan yang menyebutkan presentasi variabel perubahan nilai-nilai variabel dependen (Y) yang ditentukan oleh variasi perubahan nilai-nilai seluruh variabel independen (X).

Menurut Sugiyono (2017) Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Analisis koefisien determinasi (KD) digunakan untuk melihat seberapa besar variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen yang dinyatakan dalam presentase. Besarnya koefisien dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

Kd = Seberapa jauh perubahan Variabel Y dipergunakan oleh variabel X

r^2 = Kuadrat koefisien korelasi

3.6.4 Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2017) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

a. Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan bahwa variabel independen lain dianggap konstan.

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Rancangan pengujian hipotesis statistik ini untuk menguji pengaruh variabel independen (X) yaitu Kemampuan Literasi Digital (X1), *Creative Self-Efficacy Skills* (X2), terhadap Perilaku Kreatif UMKM (Y). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- 1) H_0 : Variabel Kemampuan Literasi Digital tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.
- 2) H_a : Variabel Kemampuan Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

- 3) H_0 : Variabel *Creative Self-Efficacy Skills* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.
- 4) H_a : Variabel *Creative Self-Efficacy Skills* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

b. Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Uji F dilakukan dengan cara membandingkan F hitung dan F tabel. Hipotesis yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis, uji hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif

(H_a):

H_0 : Tidak terdapat pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM.

H_a : Terdapat pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM.

- 2) Menentukan taraf nyata, hasil hipotesis F hitung dibandingkan dengan

F tabel $\alpha = 0,05$;

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

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

4.1.1 Karakter Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, telah dilakukan penelitian terhadap UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon yaitu 72 pelaku UMKM sektor kuliner.

Untuk deskripsi mengenai karakteristik responden yang diperoleh berdasarkan jawaban kuesioner yang diberikan oleh responden yang menjadi objek penelitian. Maka dari kuesioner yang telah diisi oleh responden dapat dilihat data identitas responden. Penyajian data mengenai identitas responden untuk memberikan gambaran tentang keadaan diri pada responden. Berikut ini adalah pembahasan dari masing-masing karakteristik yang akan diuraikan berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan lama usaha.

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel IV-1 berikut :

Tabel IV- 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		JENIS KELAMIN			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	20	27.8	27.8	27.8
	Perempuan	52	72.2	72.2	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan tabel IV-1 diatas menunjukkan bahwa dari 72 responden penelitian ini sebanyak 20 orang atau 27,8% adalah laki laki dan 52 orang atau 72,2% adalah perempuan dari jumlah seluruh responden. Dapat disimpulkan bahwa pada UMKM sektor kuliner di dominasi oleh responden berjenis kelamin perempuan. Menurut (Catra et al., 2021) pengusaha perempuan memiliki kekuatan jika dilibatkan dalam dunia bisnis. Perempuan memiliki cara berpikir yang berbeda dengan laki-laki, bukan berarti laki-laki terbelakang. Pengusaha perempuan memberikan alternatif kepada masyarakat dengan cara memberikan solusi yang kreatif dan inovatif melalui usaha sosial yang dijalannya.

4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel IV-2 berikut :

Tabel IV- 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

USIA				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20-30	14	19.4	19.4	19.4
31-40	25	34.7	34.7	54.2
Valid 41-50	24	33.3	33.3	87.5
>50	9	12.5	12.5	100.0
Total	72	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan tabel IV-2 diatas menunjukkan bahwa responden yang menjadi objek penelitian ini terdiri dari usia 20-30 sebanyak 14 orang atau 19,4%, usia 31-40 sebanyak 25 atau 34,7%, usia 41-50 sebanyak 24 atau 33,3% dan usia lebih dari 50 sebanyak 9 orang atau 12,5%. Dapat disimpulkan bahwa responden dari penelitian ini di dominasi oleh usia 31-40 tahun. Umur tenaga

kerja yang berada dalam usia produktif (15-60 tahun) memiliki berhubungan positif dengan produktivitas tenaga kerja., jika umur tenaga kerja pada kategori produktif maka kinerjanya akan meningkat (Febianti et al., 2023).

4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Penelitian Pendidikan Terakhir

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel IV-3 berikut :

Tabel IV- 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

		PENDIDIKAN			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	1	1.4	1.4	1.4
	SMP	4	5.6	5.6	6.9
	SMA	52	72.2	72.2	79.2
	Diploma	3	4.2	4.2	83.3
	Sarjana	12	16.7	16.7	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Keseluruhan responden penelitian ini sebanyak 72 orang untuk SD sebanyak satu orang atau 1,4%, SMP sebanyak empat orang atau 5,6% , untuk SMA sederajat 52 orang atau 72,2%, Diploma tiga orang atau 4,2% dan Sarjana sebanyak 12 orang atau 16,7%. Dalam hal ini mayoritas pendidikan terakhir UMKM sektor kuliner adalah SMA sederajat yaitu sebanyak 52 orang atau sebanyak 72%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian pelaku UMKM sektor kuliner memiliki latar belakang pendidikan SMA/sederajat dengan total 52 orang.

Pendidikan memberikan paparan terhadap berbagai pengalaman, sudut pandang, dan pengetahuan untuk memperkuat penggunaan keterampilan

pemecahan masalah yang berbeda dan eksperimen yang penting untuk pekerjaan inovatif (Amabile M, 1988), dan terhubung dengan kreativitas karyawan (Tierney et al., 1999). Laporan-laporan dari Kementerian Koperasi dan UKM sering menunjukkan bahwa pelaku UMKM di Indonesia sebagian besar adalah lulusan sekolah menengah ke atas. Seperti dilahir pada (databoks, 2022). Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat usaha perdagangan menengah dan besar di Indonesia mayoritasnya atau sekitar 39% pemilik usaha merupakan lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan menengah ke atas memberikan dasar pengetahuan yang penting untuk memahami aspek-aspek bisnis seperti akuntansi, manajemen, dan pemasaran. Semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang maka semakin tinggi juga tingkat produktivitas atau kinerja tenaga kerja tersebut (Febianti et al., 2023).

4.1.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Usaha

Karakteristik responden berdasarkan lama usaha dapat dilihat pada tabel IV-4 berikut :

Tabel IV- 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Usaha

		LAMA USAHA			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-5	55	76.4	76.4	76.4
	6-10	14	19.4	19.4	95.8
	11-15	1	1.4	1.4	97.2
	15-20	2	2.8	2.8	100.0
Total		72	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan tabel IV-4 diatas dapat diketahui bahwa dari 72 responden Pelaku UMKM sektor kuliner lama usaha dalam rentang waktu 1-5 tahun

sebanyak 55 orang atau sebesar 76,4%, dalam rentang waktu 6-10 tahun sebanyak 14 orang atau sebesar 19,4% dan dalam rentang waktu 11-15 tahun sebanyak satu orang atau sebesar 1,4% dan rentang waktu 15-20 tahun sebanyak 2 orang atau sebesar 2,8%. Pada penelitian ini mayoritas UMKM sektor kuliner didominasi dengan lama usaha selama 1-5 tahun atau sebesar 76,4%.

Pada lama usaha tersebut berfokus pada berbagai aspek perkembangan bisnis dalam tahap-tahap awal, termasuk tantangan, peluang dan melakukan meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha dari pengalaman usaha yang dijalani. (Amabile M, 1988) menunjukkan bahwa pengalaman mempengaruhi kreativitas. Pengalaman yang meningkatkan keahlian dan memberikan kesempatan untuk belajar dan bereksperimen dapat meningkatkan kreativitas.

4.2 Deskriptif Variabel Penelitian

Data yang diperoleh selanjutnya ditabulasikan berdasarkan kriteria tertentu yang menghasilkan suatu data yang dapat digunakan untuk menguji suatu hipotesis penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat persepsi yang diteliti yaitu Kemampuan Literasi Digital (X1), *Creative Self-Efficacy Skills* (X2), dan Perilaku Kreatif (Y) pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Cirebon. Kemudian dimana setiap butir pernyataan tersebut memiliki bobot 1-5 dengan jumlah responden 72 orang, rata-rata tinggi yaitu lima dan rata-rata rendah yaitu satu yang akan dihitung dengan interval sebagai berikut :

Tabel IV- 5 Kategori Deskriptif Variabel

Interval Rata-rata	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Baik
3,41 – 4,20	Baik
2,61 – 3,40	Cukup Baik
1,81 – 2,60	Tidak Baik
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Baik

Sumber : Sugiyono (2017)

4.2.1 Deskriptif Variabel Kemampuan Literasi Digital

Tabel IV- 6 Rekapitulasi Deskripsi Variabel Kemampuan Literasi Digital

Kemampuan Literasi Digital (Variabel X1)									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1.	Saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet	9	46	17	0	0	280	3,88	Baik
2.	Saya bisa mempelajari teknologi baru dengan mudah	15	54	3	0	0	300	4,16	Baik
3.	Saya mengikuti hal-hal penting dalam perkembangan teknologi terbaru	16	54	2	0	0	302	4,19	Baik
4.	Saya tahu banyak hal terkait keberagaman teknologi	18	50	4	0	0	302	4,19	Baik
5.	Saya memiliki keterampilan teknis yang saya butuhkan untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk belajar dan menciptakan artefak (seperti memposting cerita pada media digital atau media sosial) yang menunjukkan pemahaman tentang apa yang telah saya pelajari	27	40	5	0	0	310	4,31	Baik
6.	Saya memiliki keterampilan dalam menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi yang baik	32	35	5	0	0	315	4,38	Sangat Baik
7.	Saya yakin dengan keterampilan saya dalam mencari dan mengevaluasi serta memperoleh informasi dari Web atau internet	29	42	1	0	0	316	4,39	Sangat Baik

8.	Saya faham dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas berbasis Web atau internet. Misalnya, keamanan dalam menggunakan media sosial, atau masalah dalam pencarian di media sosial	27	43	2	0	0	313	4,35	Sangat Baik
9.	Teknik Informasi dan Komunikasi memungkinkan saya berkolaborasi lebih baik dengan rekan-rekan saya dalam proyek pekerjaan dan kegiatan pada pekerjaan sesama pelaku UMKM	51	20	1	0	0	338	4,69	Sangat Baik
10.	Saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas pekerjaan dari teman-teman saya melalui internet. Seperti, Skype, Facebook, Blog, dan lainnya	46	24	2	0	0	332	4,61	Sangat Baik
Total Rata-Rata								4,32	Sangat Baik

Sumber : Data Primer Diolah Peneliti, 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata skor kuesioner pada variabel Kemampuan Literasi Digital (X1) sebesar 4,32 dan masuk ke dalam interval sangat baik karenailai rata-rata berkisaran antara 4,21 – 5,00 Sehingga dapat diukur bahwa kondisi variabel Kemampuan Literasi Digital pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon yaitu sangat baik. Secara rinci tanggapan pelaku UMKM sektor kuliner terhadap kemampuan literasi digital adalah sebagai berikut:

1. Pada item pernyataan pertama kemampuan literasi digital, saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet, sebanyak sembilan orang menyatakan sangat setuju, 46 orang menyatakan setuju, 17 orang menyatakan kurang setuju.
2. Pada item pernyataan kedua kemampuan literasi digital, saya bisa

mempelajari teknologi baru dengan mudah, sebanyak 15 orang menyatakan sangat setuju, 54 orang menyatakan setuju, dan tiga orang menyatakan kurang setuju.

3. Pada item pernyataan ketiga kemampuan literasi digital, saya mengikuti hal-hal penting dalam perkembangan teknologi terbaru, sebanyak 16 orang menyatakan sangat setuju, 54 orang menyatakan setuju, dua orang menyatakan kurang setuju.
4. Pada item pernyataan keempat kemampuan literasi digital, saya tahu banyak hal terkait keberagaman teknologi, sebanyak 18 orang menyatakan sangat setuju, 50 orang menyatakan setuju, empat orang menyatakan kurang setuju.
5. Pada item pernyataan kelima kemampuan literasi digital, saya memiliki keterampilan teknis yang saya butuhkan untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk belajar dan menciptakan artefak (seperti memposting cerita pada media digital atau media sosial) yang menunjukkan pemahaman tentang apa yang telah saya pelajari, sebanyak 27 orang menyatakan sangat setuju, 40 orang menyatakan setuju, dan lima orang menyatakan kurang setuju.
6. Pada item pernyataan keenam kemampuan literasi digital, saya memiliki keterampilan dalam menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi yang baik, sebanyak 32 orang menyatakan sangat setuju, 35 orang menyatakan setuju, lima orang menyatakan kurang setuju.
7. Pada item pernyataan ketujuh kemampuan literasi digital, saya yakin

dengan keterampilan saya dalam mencari dan mengevaluasi serta memperoleh informasi dari *Web* atau internet, sebanyak 29 orang menyatakan sangat setuju, 42 orang menyatakan setuju, satu orang menyatakan kurang setuju.

8. Pada item pernyataan kedelapan kemampuan literasi digital, saya faham dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas berbasis *Web* atau internet. Misalnya, keamanan dalam menggunakan media sosial, atau masalah dalam pencarian di media sosial, sebanyak 27 orang menyatakan sangat setuju, 43 orang menyatakan setuju, dan dua orang menyatakan kurang setuju.
9. Pada item pernyataan kesembilan kemampuan literasi digital, Teknik Informasi dan Komunikasi memungkinkan saya berkolaborasi lebih baik dengan rekan-rekan saya dalam proyek pekerjaan dan kegiatan pada pekerjaan sesama pelaku UMKM, sebanyak 51 orang menyatakan sangat setuju, 20 orang menyatakan setuju, dan satu orang menyatakan kurang setuju.
10. Pada item pernyataan kesepuluh kemampuan literasi digital, saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas pekerjaan dari teman-teman saya melalui internet. Seperti, *Skype*, *Facebook*, *Blog*, dan lainnya, sebanyak 46 orang menyatakan sangat setuju, 24 orang menyatakan setuju, dan dua orang menyatakan kurang setuju.

Dari hasil pernyataan diatas dapat diketahui nilai tertinggi sebesar (4,69) yang terdapat pada pernyataan (Teknik Informasi dan Komunikasi

memungkinkan saya berkolaborasi lebih baik dengan rekan-rekan saya dalam proyek pekerjaan dan kegiatan pada pekerjaan sesama pelaku UMKM). Namun demikian berdasarkan rekapitulasi disitribusi frekuensi diatas diperoleh nilai terendah sebesar (3,88) yang terdapat pada pernyataan (Saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet). Hal tersebut yang artinya para pelaku UMKM sektor kuliner masih kurang dalam memahami cara menyelesaikan masalah yang ada pada penggunaan internet seperti masalah gangguan pada internet, dikarenakan kemampuan dalam mengelola permasalahan masalah internet masih rendah.

4.2.2 Deskriptif Variabel *Creative Self-Efficacy Skills*

Tabel IV- 7 Rekapitulasi Deskripsi Variabel *Creative Self-Efficacy Skills*

<i>Creative Self-Efficacy Skills (Variabel X2)</i>									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1.	Saya tahu saya dapat menyelesaikan masalah yang rumit sekalipun dengan efisien	43	26	3	0	0	328	4,56	Sangat Baik
2.	Saya percaya kemampuan kreatif saya	48	24	0	0	0	336	4,67	Sangat Baik
3.	Imajinasi dan kecerdikan saya membedakan saya dari teman-teman saya	50	22	0	0	0	338	4,69	Sangat Baik
4.	Berkali-kali saya telah membuktikan bahwa saya mampu mengatasi situasi yang sulit	44	26	2	0	0	330	4,58	Sangat Baik
5.	Saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif	35	36	1	0	0	322	4,47	Sangat Baik
6.	Saya pandai mengusulkan solusi dari diri saya sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi	41	29	2	0	0	327	4,54	Sangat Baik

Total Rata-Rata	4,59	Sangat Baik
------------------------	-------------	--------------------

Sumber : Data Primer Diolah Peneliti, 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata skor kuesioner pada variabel *Creative Self-Efficacy Skills* (X2) sebesar 4,59 dan masuk ke dalam interval sangat baik karenailai rata-rata berkisaran antara 4,21 – 5,00, sehingga dapat diukur bahwa kondisi variabel *Creative Self-Efficacy Skills* pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon sangat baik. Secara rinci tanggapan pelaku UMKM sektor kuliner terhadap *Creative Self-Efficacy Skills* adalah sebagai berikut:

1. Pada item pernyataan pertama *creative self-efficacy skills*, saya tahu saya dapat menyelesaikan masalah yang rumit sekalipun dengan efisien, sebanyak 43 orang menyatakan sangat setuju, 26 orang menyatakan setuju, tiga orang menyatakan kurang setuju.
2. Pada item pernyataan kedua *creative self-efficacy skills*, saya percaya kemampuan kreatif saya, sebanyak 48 orang menyatakan sangat setuju, 24 orang menyatakan setuju.
3. Pada item pernyataan ketiga *creative self-efficacy skills*, imajinasi dan kecerdikan saya membedakan saya dari teman-teman saya, sebanyak 50 orang menyatakan sangat setuju, 22 orang menyatakan setuju.
4. Pada item pernyataan keempat *creative self-efficacy skills*, berkali-kali saya telah membuktikan bahwa saya mampu mengatasi situasi yang sulit, sebanyak 44 orang menyatakan sangat setuju, 26 orang menyatakan setuju, dua orang menyatakan kurang setuju.

5. Pada item pernyataan kelima *creative self-efficacy skills*, saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif, sebanyak 35 orang menyatakan sangat setuju, 36 orang menyatakan setuju, dan satu orang menyatakan kurang setuju.
6. Pada item pernyataan keenam *creative self-efficacy skills*, saya pandai mengusulkan solusi dari diri saya sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi, sebanyak 41 orang menyatakan sangat setuju, 29 orang menyatakan setuju, dua orang menyatakan kurang setuju.

Dari hasil pernyataan diatas dapat diketahui nilai tertinggi sebesar (4,69) yang terdapat pada pernyataan (Imajinasi dan kecerdikan saya membedakan saya dari teman-teman saya). Namun demikian berdasarkan rekapitulasi disitribusi frekuensi diatas diperoleh nilai terendah sebesar (4,47) yang terdapat pada pernyataan (Saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif). Hal tersebut yang artinya para pelaku UMKM sektor kuliner masih belum bisa dalam mengatasi permasalahan dengan pemikiran yang kreatif dikarenakan kreatifitas dalam mengelola masalah masih rendah.

4.2.3 Deskriptif Variabel Perilaku Kreatif

Tabel IV- 8 Rekapitulasi Deskripsi Variabel Perilaku Kreatif

Perilaku Kreatif (Variabel Y)									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1.	Saya mampu menunjukkan keaslian dalam hasil karya pekerjaan saya	45	25	2	0	0	331	4,59	Sangat Baik
2.	Saya berani mengambil risiko dalam hal yang	45	27	0	0	0	333	4,63	Sangat Baik

	menghasilkan ide-ide baru dalam melakukan pekerjaan								
3.	Saya dapat menemukan cara penggunaan baru untuk metode atau peralatan yang ada	44	25	3	0	0	329	4,57	Sangat Baik
4.	Saya mampu memecahkan masalah yang menyebabkan kesulitan lain	34	38	0	0	0	322	4,47	Sangat Baik
5.	Saya selalu mencoba ide-ide baru dalam mendekati masalah dan menyelesaikannya	31	39	2	0	0	317	4,40	Sangat Baik
6.	Saya mampu menemukan dan menentukan peluang untuk produk/proses baru pada usaha saya	35	37	0	0	0	323	4,49	Sangat Baik
7.	Saya mampu menghasilkan ide-ide baru yang berhubungan dengan pekerjaan	40	30	2	0	0	326	4,53	Sangat Baik
8.	Saya selalu menjadi panutan yang baik dalam berkeaktivitas	49	22	1	0	0	336	4,67	Sangat Baik
9.	Saya mampu menghasilkan ide-ide yang menghasilkan perubahan atau revolusioner pada bidang usaha saya	45	26	1	0	0	332	4,61	Sangat Baik
Total Rata-Rata								4,55	Sangat Baik

Sumber : Data Primer Diolah Peneliti, 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata skor kuesioner pada variabel Perilaku Kreatif (Y) sebesar 4,55 dan masuk ke dalam interval sangat baik karena nilai rata-rata berkisaran antara 4,21 – 5,00 sehingga dapat diukur bahwa kondisi variabel Perilaku Kreatif pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon yaitu sangat baik. Secara rinci tanggapan pelaku UMKM sektor kuliner terhadap perilaku kreatif adalah sebagai berikut:

1. Pada item pernyataan pertama perilaku kreatif, saya mampu menunjukkan keaslian dalam hasil karya pekerjaan saya, sebanyak 45 orang menyatakan

sangat setuju, 25 orang menyatakan setuju, dua orang menyatakan kurang setuju.

2. Pada item pernyataan kedua perilaku kreatif, saya berani mengambil risiko dalam hal yang menghasilkan ide-ide baru dalam melakukan pekerjaan, sebanyak 45 orang menyatakan sangat setuju, 27 orang menyatakan setuju.
3. Pada item pernyataan ketiga perilaku kreatif, saya dapat menemukan cara penggunaan baru untuk metode atau peralatan yang ada, sebanyak 44 orang menyatakan sangat setuju, 25 orang menyatakan setuju, tiga orang menyatakan kurang setuju.
4. Pada item pernyataan keempat perilaku kreatif, saya mampu memecahkan masalah yang menyebabkan kesulitan lain, sebanyak 34 orang menyatakan sangat setuju, 38 orang menyatakan setuju.
5. Pada item pernyataan kelima perilaku kreatif, saya selalu mencoba ide-ide baru dalam mendekati masalah dan menyelesaikannya, sebanyak 31 orang menyatakan sangat setuju, 39 orang menyatakan setuju, dan dua orang menyatakan kurang setuju.
6. Pada item pernyataan keenam perilaku kreatif, saya mampu menemukan dan menentukan peluang untuk produk/proses baru pada usaha saya, sebanyak 35 orang menyatakan sangat setuju, 37 orang menyatakan setuju.
7. Pada item pernyataan ketujuh perilaku kreatif, saya mampu menghasilkan ide-ide baru yang berhubungan dengan pekerjaan, sebanyak 40 orang menyatakan sangat setuju, 30 orang menyatakan setuju, dua orang menyatakan kurang setuju.

8. Pada item pernyataan kedelapan perilaku kreatif, saya selalu menjadi panutan yang baik dalam berkeaktivitas, sebanyak 49 orang menyatakan sangat setuju, 22 orang menyatakan setuju, dan satu orang menyatakan kurang setuju.
9. Pada item pernyataan kesembilan perilaku kreatif, saya mampu menghasilkan ide-ide yang menghasilkan perubahan atau revolusioner pada bidang usaha saya, sebanyak 45 orang menyatakan sangat setuju, 26 orang menyatakan setuju, dan satu orang menyatakan kurang setuju.

Dari hasil pernyataan diatas dapat diketahui nilai tertinggi sebesar (4,67) yang terdapat pada pernyataan (Saya selalu benjadi panutan yang baik dalam berkeaktivitas). Namun demikian berdasarkan rekapitulasi disitribusi frekuensi diatas diperoleh nilai terendah sebesar (4,40) yang terdapat pada pernyataan (Saya selalu mencoba ide-ide baru dalam mendekati masalah dan menyelesaikannya). Hal tersebut yang artinya para pelaku UMKM sektor kuliner masih belum berani dalam mencoba ide baru yang mendekati penyelesaian masalah yang di hadapi dikarenakan keberanian dalam mencoba ide baru untuk penyelesaian permasalahan masih rendah.

4.3 Uji Validitas dan Reabilitas

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018). Menurut (Ghozali, 2018) menyatakan

bahwa bukti pernyataan pada kuesioner dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid. Dalam pengujian uji validitas peneliti menggunakan alat bantu berupa *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 26 for Windows.

Maka tingkat validitas dapat diukur dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} , dimana $df = n-2$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan “valid”
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan “tidak valid”

Berdasarkan hasil output pada SPSS pada pengujian validitas kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

Tabel IV- 9 Hasil Pengukuran Validitas Kemampuan Literasi Digital

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
X1.1	0,634	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.2	0,709	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.3	0,600	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.4	0,551	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.5	0,632	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.6	0,586	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.7	0,626	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.8	0,603	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.9	0,502	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.10	0,574	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Dengan menggunakan responden sebanyak 72 UMKM sektor kuliner, dan dengan taraf signifikan alpha 5% (0,05), maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh $df = n-2 = 72-2 = 70$, maka $r_{tabel} = 0,231$ butir pernyataan ini dikatakan

valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan output SPSS dapat disimpulkan bahwa uji validitas variabel kemampuan literasi digital dinyatakan valid.

Tabel IV- 10 Hasil Pengukuran Validitas *Creative Self-efficacy Skills*

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
X2.1	0,638	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.2	0,650	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.3	0,693	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.4	0,767	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.5	0,660	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.6	0,623	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Dengan menggunakan responden sebanyak 72 UMKM sektor kuliner, dan dengan taraf signifikan alpha 5% (0,05), maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh $df = n-2 = 72-2 = 70$, maka $r_{tabel} = 0,231$ butir pernyataan ini dikatakan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan output SPSS dapat disimpulkan bahwa uji validitas variabel *Creative Self-efficacy Skills* dinyatakan valid.

Tabel IV- 11 Hasil Pengukuran Validitas Perilaku Kreatif

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
Y.1	0,644	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.2	0,606	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.3	0,771	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.4	0,628	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.5	0,687	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.6	0,645	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.7	0,673	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.8	0,746	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.9	0,629	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Sumber : Data Pengolahan SPSS, 2024

Dengan menggunakan responden sebanyak 72 UMKM sektor kuliner, dan dengan taraf signifikan α 5% (0,05), maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh $df = n-2 = 72-2 = 70$, maka $r_{\text{tabel}} = 0,231$ butir pernyataan ini dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Berdasarkan output SPSS dapat disimpulkan bahwa uji validitas variabel perilaku kreatif dinyatakan valid.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dalam penggunaannya. Data yang tidak reliabel tidak dapat diperoleh lebih lanjut karena akan menghasilkan suatu kesimpulan yang biasa, suatu alat ukur dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil - hasil yang konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur dan menguji suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai Cronbach's Alpha $\alpha > 0,60$, maka "reliabel"
2. Jika nilai Cronbach's Alpha $\alpha < 0,60$, maka "tidak reliabel"

Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel IV- 12 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria
Kemampuan Literasi Digital (X1)	0,802	Tinggi
<i>Creative Self-efficacy Skills</i> (X2)	0,753	Tinggi
Perilaku Kreatif (Y)	0,847	Tinggi

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha adalah kemampuan literasi digital (X1) = 0,802; *creative self-efficacy skills* (X2)= 0,753 dan perilaku kreatif (Y) = 0,847. Maka dari semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan "reliabel" karena Cronbach's Alpha > 0,60 dengan kriteria "Tinggi" (berada pada interval 0,600-0,800).

4.4 Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel independen (Kemampuan Literasi Digital, *Creative Self-Efficacy Skills*) terhadap variabel dependen (Perilaku Kreatif). Berdasarkan hasil output SPSS uji regresi linear berganda didapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel IV- 13 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	8.039	4.218		1.906	.061
Kemampuan Literasi digital	.210	.096	.212	2.185	.032
Creative Self-efficacy Skills	.867	.146	.576	5.922	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan hasil output analisis regresi linear diatas, maka dapat disusun persamaan regresi yaitu :

$$Y = a + b_1.x_1 + b_2.x_2$$

$$Y = 8,039 + 0,210 x_1 + 0,867 x_2.$$

Kemudian interpretasi dari persamaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nilai konstanta (a) adalah 8,039. Nilai konstanta sebesar 8,039 menunjukkan bahwa X_1 dan X_2 dianggap konstan maka Y akan bernilai positif sebesar nilai konstanta tersebut yaitu 8,039.
2. Jika koefisien variabel kemampuan literasi digital (X_1) sebesar 0,210 menyatakan bahwa setiap penambahan variabel kemampuan literasi digital (X_1) sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan perilaku kreatif (Y) pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara kemampuan literasi digital (X_1) dengan perilaku kreatif (Y), semakin tinggi kemampuan literasi digital (X_1) maka semakin meningkat perilaku kreatif (Y).
3. Jika koefisien regresi variabel *creative self-efficacy skills* (X_2) sebesar 0,867 menyatakan bahwa setiap penambahan variabel *creative self-efficacy skills* (X_2) sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan perilaku kreatif (Y) pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara *creative self-efficacy skills* (X_2) dengan perilaku kreatif (Y). semakin tinggi *creative self-efficacy skills* (X_2) maka akan semakin meningkat perilaku kreatif (Y).

4.5 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat (Sugiyono, 2017). Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel independen yaitu kemampuan literasi digital (X_1) dan

creative self-efficacy skills terhadap variabel dependen perilaku kreatif (Y).

berikut adalah tabel hasil dari uji koefisien determinasi :

Tabel IV- 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.701 ^a	.492	.477	2.304
b. Predictors: (Constant), Creative Self-efficacy Skills, Kemampuan Literasi digital				
c. Dependent Variabel : Perilaku Kreatif				

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan output Model Summary diatas, diperoleh nilai adjusted R square sebesar 0,477 dan cara menghitung Koefisien Determinan (KD) dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,492 \times 100\%$$

$$KD = 49,2\%$$

Hal ini menunjukkan bahwa presentase pengaruh variabel Kemampuan literasi Digital dan *Creative Self-efficacy* terhadap Perilaku Kreatif sebesar 49,2%. Sedangkan sisanya 50,8% dipengaruhi oleh variabel independen lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pembuktian dari hipotesis-hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

Uji hipotesis terdiri dari dua macam yaitu uji T (Parsial) dan uji F (Simultan).

4.5.1 Uji t (Parsial)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ dan hasil uji $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ berarti variabel cukup signifikan untuk menjelaskan variabel dependen, kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Untuk melihat apakah ada pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* secara parsial terhadap perilaku kreatif, maka dapat dilakukan dengan melihat analisis berikut ini :

Tabel IV- 15 Hasil Uji T Kemampuan Literasi Digital Dan *Creative Self-Efficacy Skills*

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	8.039	4.218		1.906	.061
Kemampuan Literasi digital	.210	.096	.212	2.185	.032
Creative Self-efficacy Skills	.867	.146	.576	5.922	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Dapat diketahui :

$$T_{\text{tabel}} = df = n - k$$

$$df = 72 - 3$$

$$df = 69$$

taraf sig 2 sisi, sig 5% = 0,05 sebesar 1,667

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan masing-masing variabel sebagai berikut :

1. Pengaruh Kemampuan Literasi Digital (X1) Terhadap Perilaku Kreatif (Y)

H_0 : Variabel Kemampuan Literasi Digital tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

H_a : Variabel Kemampuan Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

Dari tabel IV-15 dapat dilihat bahwa kemampuan literasi digital memiliki pengaruh terhadap perilaku kreatif. Hal ini dibuktikan Nilai t_{hitung} variabel kemampuan literasi digital (X1) sebesar $2,185 > \text{nilai } t_{tabel}$ yaitu $1,667$ dan nilai sig, yaitu $0,032 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya variabel kemampuan literasi digital (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kreatif (Y).

2. Pengaruh *Creative Self-Efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif

H_0 : Variabel *Creative Self-Efficacy Skills* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

H_a : Variabel *Creative Self-Efficacy Skills* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif UMKM.

Dari tabel IV-15 dapat dilihat bahwa *Creative Self-Efficacy Skills* memiliki pengaruh terhadap perilaku kreatif. Hal ini dibuktikan Nilai t_{hitung} variabel *Creative Self-efficacy skills* (X2) sebesar $5,922 > \text{nilai } t_{tabel}$ yaitu $1,667$ dan nilai sig, yaitu $0,032 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak,

artinya variabel *Creative Self-efficacy skills* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kreatif (Y).

4.5.2 Uji F (Simultan)

Uji f digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen yaitu kemampuan literasi digital (X1) dan *creative self-efficacy skills* (X2) secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen yaitu perilaku kreatif (Y). kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dimana rumusan hipotesisnya adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif.

H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif.

Dimana untuk menentukan F_{tabel} adalah sebagai berikut :

Df 1 : Derajat kebebasan pembilang (numerator) = k-1

Df 2 : Derajat kebebasan penyebut (denominator) = n-k

Untuk nilai F_{tabel} pada tingkat signifikansi sebesar 0,05 dengan derajat bebas pembilang 2 ($k-1 = 3-1$) dan derajat bebas penyebut 69 ($n-k = 72-3$) diperoleh hasil 3,13. Hasil perhitungan Uji F menggunakan SPSS adalah seperti yang disajikan pada tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel IV- 16 Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	354.536	2	177.268	33.388	.000 ^b
1 Residual	366.339	69	5.309		
Total	720.875	71			

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

b. Predictors: (Constant), Creative Self-efficacy Skills, Kemampuan Literasi digital

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig untuk kemampuan literasi digital (X1) dan *creative self-efficacy skills* (X2) secara simultan terhadap perilaku kreatif (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 33,388 > F_{tabel} 3,13$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kemampuan literasi digital (X1) dan *creative self-efficacy skills* (X2) secara bersama-sama (simultan) terhadap perilaku kreatif (Y), dan H_0 ditolak. Sehingga kedua variabel independen tersebut dapat digunakan untuk mengestimasi atau memprediksi variabel perilaku kreatif.

4.6 Pembahasan

4.6.1 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Perilaku Kreatif

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kreatif. Hal ini memiliki makna bahwa semakin tinggi kemampuan literasi digital UMKM sektor kuliner maka akan meningkatkan perilaku kreatif UMKM sektor kuliner Kota Cirebon. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi digital tinggi mampu

menggunakan alat teknologi digitalisasi dengan baik dan benar, kemampuan ini memungkinkan mereka dalam menghasilkan suatu hal yang kreatif dan membantu dalam kegiatan usaha ataupun sehari-hari.

Literasi digital merupakan kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan efisien dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk mengakses, memahami dan menggunakan beragam teknologi dengan tepat melalui teknologi digital untuk digunakan dalam kegiatan berwirausaha, belajar, dan kegiatan sehari-hari. Seperti mengakses informasi melalui perangkat internet, mengakses dan mengelola media sosial, penggunaan perangkat komputer dan lainnya. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menggunakan teknologi digitalisasi dengan tepat dan aman seperti pada kegiatan berwirausaha atau meningkatkan kemajuan usaha sesuai dengan perkembangan zaman yang sangat pesat terutama dalam hal teknologi.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan literasi digital pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon sudah tinggi, namun dalam poin saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet, mendapatkan skor paling rendah namun masih dalam kategori tinggi. Menurut (Ng, 2012) pada, dimensi teknis dari literasi digital secara umum berarti memiliki keterampilan teknis dan operasional untuk menggunakan TIK untuk pembelajaran dan dalam kegiatan sehari-hari. Keterampilan teknis sangat penting pada penggunaan teknologi digital pada kegiatan sehari-hari termasuk pada kegiatan usaha, tentunya harus

ada penyelesaian permasalahan tersebut agar para pelaku usaha dapat menemukan solusi atas beberapa permasalahan teknis yang terjadi. Menurut (Ng, 2012) dalam penelitiannya dalam penyelesaian masalah teknis yang sering terjadi seperti pada saat penggunaan teknologi dapat diatasi dengan penggunaan sumber daya manusia (teman atau tutor) atau melalui belajar mandiri tentang perangkat lunak melalui Youtube, Google, atau sumber lainnya. Contoh kesulitan yang dihadapi seperti masalah teknis saat cara mengunggah gambar dan video dengan benar, kesulitan dalam memformat tabel atau design dan lainnya.

Pelaku UMKM sektor kuliner memiliki berbagai perkembangan yang signifikan setelah melakukan pelatihan digitalisasi yang diselenggarakan oleh pemerintah, hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan literasi digital. Dalam menghadapi permasalahan seperti pada permasalahan teknis dibutuhkan juga kepercayaan diri untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Ng, 2012b) kelompok yang lebih percaya diri memiliki ruang untuk meningkatkan keterampilan teknis mereka.

Pendidikan juga penting dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan kemampuan literasi digital karena semakin membangun keterampilan dan pengetahuan literasi digital maka semakin fleksibel dan inovatif dalam menggunakan teknologi (Ng, 2012b), karena semakin tinggi kemampuan literasi digital mampu meningkatkan kreativitas pelaku usaha (Rachim, 2023).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Alt & Raichel, 2020) menyatakan terdapat keterkaitan antara literasi digital dan kreativitas. Berdasarkan hasil penelitiannya menggambarkan para responden dapat menemukan, memilih, dan mengevaluasi informasi dengan tepat. Hasil penelitian (Yanto et al., 2022) mendukung hal tersebut. Mereka menemukan bahwa literasi digital ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan UMKM. Dengan adanya literasi digital membantu para pelaku usaha dalam menciptakan inovasi yang kreatif dan memunculkan sebuah ide dan gagasan dalam pemecahan masalah yang dihadapi.

4.6.2 Pengaruh *Creative Self-efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif

Hasil analisis menunjukkan bahwa *creative self-efficacy skills* memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kreatif. Hal ini memiliki makna bahwa semakin tinggi *creative self-efficacy skills* UMKM sektor kuliner maka akan meningkatkan perilaku kreatif UMKM sektor kuliner Kota Cirebon. Seseorang yang memiliki *creative self-efficacy skills* tinggi mampu menghasilkan keyakinan pada kemampuan mereka untuk menghasilkan suatu kreativitas.

Creative Self-efficacy skills merupakan keyakinan diri kreatif atau keyakinan terhadap kemampuan individu dalam menghasilkan kreativitas. Seseorang yang memiliki *creative self-efficacy* akan mampu dalam menciptakan atau mengembangkan ide maupun solusi yang kreatif. Memiliki *creative self-efficacy skills* akan menghasilkan kinerja yang baik dalam berwirausaha juga memungkinkan pelaku usaha memiliki kepercayaan diri

yang tinggi dalam berkreasi juga menghasilkan kreativitas yang berbeda dari lainnya, individu dengan tingkat *creative self-efficacy* rendah akan berpikir bahwa dirinya tidak memiliki kemampuan menghasilkan sesuatu yang kreatif.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa *creative self-efficacy skills* pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon sudah tinggi, namun dalam poin saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif, mendapatkan skor paling rendah namun masih dalam kategori tinggi. Hal ini dikarenakan kepercayaan diri terhadap mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif masih rendah. (Karwowski et al., 2018) *creative self-efficacy* dapat berfungsi sebagai keyakinan tentang kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif atau pemecahan masalah kreatif. Untuk peningkatan kemampuan *creative self-efficacy* diperlukan untuk berbagai hal termasuk pemecahan masalah, salah satunya ditingkatkan dengan pelatihan dan pengembangan keterampilan dan pengalaman seperti kegiatan yang mendorong pemikiran kreatif individu dengan bereksperimen dan mengembangkan ide-ide baru. (Alt & Raichel, 2020) menunjukkan *creative self-efficacy* dapat ditingkatkan dengan pengalaman belajar.

Penelitian ini didukung oleh riset yang dilakukan oleh (A.Nuzul, 2018) yang menyatakan *creative self efficacy* mampu meningkatkan *employee creativity* dalam melakukan pekerjaannya. karyawan yang dalam dirinya sudah mempunyai keyakinan untuk berperilaku kreatif maka akan menghasilkan sikap yang kreatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa *creative self efficacy* karyawan bagus akan menghasilkan ide-ide baru, mereka merasa

mampu mengembangkan gagasan dari orang lain. Sejalan dengan riset yang ditemukan oleh (Candra, 2022) mengungkapkan *creative self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *individual creativity*. Semakin besar *creative self-efficacy* semakin besar pula *individual creativity*.

4.6.3 Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan *Creative Self-efficacy Skills* Terhadap Perilaku Kreatif

Kemampuan Literasi Digital dan *Creative Self-efficacy Skills* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kreatif. Jadi semakin baik kemampuan literasi digital dan semakin baik *creative self-efficacy skills* yang dimiliki para pelaku UMKM sektor kuliner maka akan menghasilkan peningkatan terhadap perilaku kreatif. oleh karena itu variabel kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* harus sangat diperhatikan oleh para pelaku UMKM sektor kuliner untuk terus menghasilkan perilaku kreatif dalam mengembangkan usaha dan mencapai target yang optimal.

Pada uji secara parsial kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* masing-masing berpengaruh terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon, dan pada saat dilakukan pengujian simultan kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku kreatif. hal ini menunjukkan jika kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* naik maka perilaku kreatif juga akan meningkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaku UMKM perlu memperhatikan kemampuan dalam penyelesaian masalah pada penggunaan teknologi komunikasi seperti kemampuan dalam

penyelesaian permasalahan pada perangkat lunak yang sering digunakan dan juga meningkatkan kemampuan pada keyakinan diri kreatif untuk menghasilkan solusi pada permasalahan yang terjadi hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan yang optimal dalam mengembangkan usaha.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa UMKM sektor kuliner yang memiliki kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* yang baik akan berdampak positif terhadap perilaku kreatif. Para pelaku UMKM sektor kuliner akan menghasilkan suatu kreativitas agar usahanya terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan juga membantu dalam pemasaran dan penjualan karena seiring perkembangan teknologi yang pesat semua beralih pada sistem digitalisasi untuk kemajuan usaha dan mampu menciptakan hasil maksimal dengan banyaknya referensi dari media teknologi digitalisasi.

Penelitian ini didukung riset yang dilakukan oleh (Alt & Raichel, 2020) Hasil penelitian menunjukkan penelitian pada literasi digital dan *creative self-efficacy* skor tinggi. Hasil yang ditemukan para responden memperoleh informasi yang tepat dan dapat diandalkan dan mengatasi permasalahan menggunakan teknologi seperti WhatsApp yang membantu dalam berkomunikasi secara efisien, narasumber juga menunjukkan bahwa *creative self-efficacy skills* sebagai keyakinan berkreaitivitas, dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana *creative self-efficacy skills* dapat ditingkatkan dan literasi digital dapat dikembangkan karena hubungan yang positif terkait

keduanya menunjukkan upaya berkelanjutan diperlukan untuk membangun keyakinan bahwa kreativitas merupakan elemen penting dari diri.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon. Dari hasil analisis data dan hasil penelitian terhadap 72 UMKM sektor kuliner mengenai pengaruh kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* terhadap perilaku kreatif UMKM sektor kuliner kota Cirebon maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Kemampuan literasi digital pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon berdampak positif dalam meningkatkan perilaku kreatif. Artinya, apabila tingkat kemampuan literasi digital UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon semakin tinggi maka perilaku kreatif juga akan meningkat.
2. *Creative self-efficacy skills* pada UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon berdampak positif dalam meningkatnya perilaku kreatif. Artinya, apabila *Creative Self-efficacy Skills* UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon semakin tinggi maka perilaku kreatif juga akan meningkat.
3. Berdasarkan hasil uji diatas variabel kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap perilaku kreatif. Artinya semakin tinggi kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills* pada pelaku UMKM sektor kuliner di Kota Cirebon maka akan meningkatkan kreatif.

5.2 Saran

Adapaun saran yang bisa diberikan oleh peneliti atas dasar penelitian yang sudah peneliti lakukan pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Cirebon sebagai berikut :

5.2.1 Saran Praktis

Adapun saran praktis yang diberikan oleh peneliti atas dasar penelitian yang sudah peneliti lakukan pada UMKM sektor kuliner Kota Cirebon, yaitu sebagai berikut :

1. Pelaku UMKM sektor kuliner harus lebih memanfaatkan program-program pendampingan dan pelatihan sehingga bisa memiliki pemahaman yang lebih memadai. Program tersebut juga dapat menjadi wadah dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dan juga kreativitas, seperti program pelatihan digitalisasi yang diselenggarakan oleh pemerintah Kota Cirebon sebagai upaya kemajuan UMKM sektor kuliner pada era digitalisasi yaitu program yang diselenggarakan oleh DKUKMPP Kota Cirebon dengan judul program Pelatihan Digitalisasi bagi sektor kuliner. Dengan banyaknya pengalaman maka meningkatkan kemampuan dan keyakinan diri untuk bisa mengembangkan kreativitas dalam berwirausaha. Pendidikan juga penting dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan kemampuan literasi digital (Ng, 2012). Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan kompetensi digital dan menambah kreasi dalam melakukan kegiatan usaha (Rachim, 2023). Peningkatan kemampuan *creative self-efficacy* perlukan ditingkatkan dengan pelatihan

dan pengembangan keterampilan dan pengalaman seperti kegiatan yang mendorong pemikiran kreatif individu dengan bereksperimen dan mengembangkan ide-ide baru (Karwowski et al., 2018).

2. Pemerintah memiliki peran dalam menjembatani pelaku usaha dalam meningkatkan bakat dan keahliannya, dengan adanya program pelatihan digitalisasi sangat membantu pelaku UMKM sektor kuliner dalam mengembangkan bakat dan kemampuannya, maka bagi Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian Kota Cirebon dan pendamping UMKM sektor kuliner harus terus melanjutkan program pelatihan digitalisasi tersebut, juga untuk meningkatkan bakat dan keahlian dalam penggunaan teknologi digitalisasi untuk kegiatan usaha maupun peningkatan kreativitas.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran bagi penelitian selanjutnya yang diberikan oleh peneliti atas dasar penelitian yang sudah peneliti lakukan pada UMKM sektor kuliner Kota Cirebon, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam penentuan jumlah sampel yang digunakan (Sugiyono, 2017) menyarankan tentang ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 72, ini sudah termasuk layak untuk penelitian kuantitatif. Pada penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan lebih banyak sampel, sehingga data yang digunakan dapat menggambarkan hasil penelitian yang lebih luas. Menurut (Louis, 2007) semakin besar sample dari

besarnya populasi yang ada adalah semakin baik, akan tetapi ada jumlah batas minimal yang harus diambil oleh peneliti yaitu sebanyak 30 sampel.

2. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan dalam penelitian, pembahasan, maupun kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran, untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambah variabel lain yang diteliti yang dapat mempengaruhi perilaku kreatif selain kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy skills*, atau misal dengan lingkungan kerja, kepemimpinan, motivasi dan lain-lain. Dikarenakan dalam penelitian ini di dapatkan bahwa variabel kemampuan literasi digital dan *creative self-efficacy* terhadap perilaku kreatif sebesar 49,2%. Sedangkan sisanya 50,8% dipengaruhi oleh variabel independen lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Pada penelitian ini terdapat kelemahan atau potensi kesalahan terhadap keakuratan hasil penelitian, seperti pada penelitian ini menggunakan penyebaran angket secara online untuk sebagian responden, kelemahan penelitian secara online memungkinkan kesulitan memastikan validitas data responden yang mengisi, respon yang tidak serius, dan lainnya. Untuk itu disarankan penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian secara offline atau bertatap muka secara langsung untuk penyebaran kuesioner penelitiannya. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, R. (2021). Literasi Digital.
<https://www.researchgate.net/publication/355490793>
- Alt, D. (2018). Lifelong Citizenship. In Lifelong Citizenship. BRILL.
<https://doi.org/10.1163/9789463512398>
- Alt, D., & Raichel, N. (2020). Enhancing perceived digital literacy skills and creative self-concept through gamified learning environments: Insights from a longitudinal study. *International Journal of Educational Research*, 101.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101561>
- Amabile M, T. (1988). Amabile_A_Model_of_CreativityOrg.Beh_v10_pp123-167. 10, 123–167.
- Andi Aenurohman, E. (2020). Dampak Kreativitas Dan Inovasi Produk Terhadap Kinerja Ukm Di Kota Semarang. 21(1).
<http://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora>
- A.Nuzul. (2018). Hubungan Antara Empowering Leadership, Creative Self Efficacy. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 6(2), 30–42.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. In *Psychological Review* (Vol. 84, Issue 2).
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259.
<https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Candra, E. (2022). Pengaruh Creative Self Efficacy Terhadap Individual Creativity Melalui Work Engagement Pada Influencer dan Konten Creator. *AGORA*, 10(1).
- Catra, R., Biru, B., Fahmi, R., Sulistiono, E., & Korespondensi,). (2021). Pengusaha Perempuan Sebagai Agen Perubahan: Studi Komparasi Peran Perempuan Sebagai Wirausaha Sosial Di Negara Berkembang. *Jurnal Pengelolaan Pendidikan*, 2021(1), 11–22.
- Chen, Y., & Zhang, L. (2019). Be creative as proactive? The impact of creative self-efficacy on employee creativity: A proactive perspective. *Current Psychology*, 38(2), 589–598. <https://doi.org/10.1007/s12144-017-9721-6>
- Dhamayantie, E., & Fauzan, R. (2017). Penguatan Karakteristik Dan Kompetensi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kinerja UMKM. *Matrik: Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*.
<https://doi.org/10.24843/matrik:jmbk.2017.v11.i01.p07>

- Diliello, T. C., Houghton, J. D., & Dawley, D. (2011). Narrowing the Creativity Gap: The Moderating Effects of Perceived Support for Creativity. *The Journal of Psychology*, 145(3), 151–172.
<https://doi.org/10.1080/00223980.2010.548412>
- Ernawati, S., 1*, F., & Fadhillah, H. R. (2022). Meningkatkan keunggulan bersaing UMKM kuliner. In Online) *JURNAL MANAJEMEN* (Vol. 14, Issue 4).
- Fatmawiyati, J.-. (2018). Telaah Kreativitas.
<https://www.researchgate.net/publication/328217424>
- Febianti, A., Shulthoni, M., Masrur, M., Aris Safi, M., & Abdurrahman Wahid Pekalongan, U. K. (2023). Pengaruh Tingkat Pendidikan, umur, jenis kelamin, dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja di Indonesia (Vol. 2, Issue 1).
- Gede Sutrisna, I. P. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 oleh I Putu Gede Sutrisna. 8(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Ghozali, I. (2018a). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018b). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gong, Y., Law, K. S., Chang, S., & Xin, K. R. (2009). Human resources management and firm performance: The differential role of managerial affective and continuance commitment. *Journal of Applied Psychology*, 94(1), 263–275. <https://doi.org/10.1037/a0013116>
- Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. *Teaching in Higher Education*, 16(1), 131–144.
<https://doi.org/10.1080/13562517.2011.544125>
- Hasan, M., Fitri Hayati, A., Ayu Sasmita, F., Rijal Shafar, M., & Negeri Makassar, U. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi Kreatif di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru: Kajian Kreativitas dan Inovasi Pada UMKM Subsektor Kuliner. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 148–162.
<https://doi.org/10.24036/001126360>
- Hasan, M., Imran Musa, C., Azis, M., & Tahir, T. (2020). Positive Psychological Capital, Market Orientation, And Business Performance Of Family Business In The Culinary Sector: A Research Study. *Recent Issues In Sociological Research Economics & Sociology*, 13(3), 97–112.
<https://doi.org/10.14254/2071>

- Henriksen, D., & Mishra, P. (2016). Infusing creativity and technology in 21st century education: A systemic view for change. <https://www.researchgate.net/publication/311670214>
- Jaiswal, N. K., & Dhar, R. L. (2015). Transformational leadership, innovation climate, creative self-efficacy and employee creativity: A multilevel study. *International Journal of Hospitality Management*, 51, 30–41. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2015.07.002>
- JDHI BPK RI. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39653/uu-no-20-tahun-2008>, Diakses 27 Mei 2024.
- Karwowski, M. (2012). Did curiosity kill the cat? Relationship between trait curiosity, creative self-efficacy and creative personal identity. *Europe's Journal of Psychology*, 8(4), 547–558. <https://doi.org/10.5964/ejop.v8i4.513>
- Karwowski, M., Lebuda, I., & Wisniewska, E. (2018). Measuring Creative Self-efficacy and Creative Personal Identity. <https://www.researchgate.net/publication/325070288>
- Kementerian Keuangan RI. (2023, June 27). Kontribusi UMKM dalam Perekonomian Indonesia. Kementerian Keuangan RI. <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/lubuksikaping/id/data-publikasi/artikel/3134-kontribusi-umkm-dalam-perekonomian-indonesia.html>, Diakses 27 Mei 2024.
- Kementerian Perindustrian RI. (2024, March 25). Kontribusi Meningkat, Investasi dan Ekspor Industri Mamin Semakin Lezat. Kementerian Perindustrian RI. <https://kemenperin.go.id/artikel/24627/Kontribusi-Meningkat,-Investasi-dan-Ekspor-Industri-Mamin-Semakin-Lezat>, , Diakses 27 Mei 2024.
- KOMINFO. (2023). Indeks Masyarakat Digital Indonesia. KOMINFO. https://imdi.sdmdigital.id/home_2023, , Diakses 27 Mei 2024.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Louis, Cohen. L. Manion. K. Morrison. (2007). *Research methods in education*, 6th ed. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Lucky, M., Stie, N. R., & Bandung, K. (2021). Inovasi dan Kreativitas Pelaku Usaha UMKM di Era Covid-19.

- Martin, A. J. (2005). The Role of Positive Psychology in Enhancing Satisfaction, Motivation, and Productivity in the Workplace. *Journal of Organizational Behavior Management*, 24(1–2), 113–133. https://doi.org/10.1300/J075v24n01_07
- Miroslava, Č. and H. S. (2019). Digital Literacy, Creativity, and Autonomous Learning. In *Encyclopedia of Education and Information Technologies*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Ng, W. (2012a). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Ng, W. (2012b). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Oldham, G. R., & Cummings, A. (1996). Employee Creativity: Personal And Contextual Factors At Work. *Academy of Management Journal*, 39(3), 607–634. <https://doi.org/10.2307/256657>
- Rachim, Abd. R. Reslianty. Z. (2023). Analisis kemampuan literasi digital dalam meningkatkan kreativitas pelaku usaha pasca pandemi Covid-19. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9, 1357–1366.
- Richter, A. W., Hirst, G., van Knippenberg, D., & Baer, M. (2012). Creative self-efficacy and individual creativity in team contexts: Cross-level interactions with team informational resources. *Journal of Applied Psychology*, 97(6), 1282–1290. <https://doi.org/10.1037/a0029359>
- Santoso, H., Elidjen, Abdinagoro, S. B., & Arief, M. (2019). The role of creative self-efficacy, transformational leadership, and digital literacy in supporting performance through innovative work behavior: Evidence from telecommunications industry. *Management Science Letters*, 9(Special Issue 13), 2305–2314. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.7.024>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2017th ed.). CV. Alfabeta .
- Susilowati. Komari, Nurul. (2022). perilaku kreatif pelaku usaha mikro, kecil dan menengah di Kalimantan Barat. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Akademik Tahunan Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 5, 232–238.
- Syah, R., Darmawan, D., Purnawan, A., Ekonomi, F., Bisnis, I., Asmi, M., Masyarakat, P., Ilmu Pendidikan, F., & Negeri Jakarta, U. (n.d.). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. In *Jurnal Akrab*.

- Syah, R., Darmawan, D., Purnawan, A., Ekonomi, F., Bisnis, I., Asmi, M., Masyarakat, P., Ilmu Pendidikan, F., & Negeri Jakarta, U. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. In Jurnal Akrab.
- Tierney, P., & Farmer, S. M. (2002). Creative Self-Efficacy: Its Potential Antecedents and Relationship to Creative Performance. In Source: The Academy of Management Journal (Vol. 45, Issue 6).
- Tierney, P., & Farmer, S. M. (2011). Creative Self-Efficacy Development and Creative Performance Over Time. *Journal of Applied Psychology*, 96(2), 277–293. <https://doi.org/10.1037/a0020952>
- Tierney, P., Farmer, S. M., Barton, W. F., & Graen, G. B. (1999). AN Examination Of Leadership And Employee Creativity: The Relevance Of Traits And Relationships. In *Personnel Psychology*.
- Tsani Farhan, M., Eryanto, H., & Saptono, A. (2022). Pengaruh Literasi Digital Dan Orientasi Kewirausahaan Terhadap Kinerja Usaha Umkm (Studi Pada Umkm Sektor Food And Beverage Di Jakarta Selatan). *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(6), 35–48. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>
- Utami, Munandar. . (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Rineka Cipta.
- Widhiarso, Wahyu. R. H. (2014). Widhiarso-Ravand-Estimatingreliabilitycoefficientformultidimensionalmeasures. *Review of Psychology*, 21, 111–121.
- Yanto, H., Kiswanto, Baroroh, N., Hajawiyah, A., & Rahim, N. M. (2022). The Roles Of Entrepreneurial Skills, Financial Literacy, And Digital Literacy In Maintaining Msmes During The Covid-19 Pandemic. *Asian Economic and Financial Review*, 12(7), 504–517. <https://doi.org/10.55493/5002.v12i7.4535>
- Zhao, P., Kynäshlahti, H., & Sintonen, S. (2018). A qualitative analysis of the digital literacy of arts education teachers in Chinese junior high and high schools. *Journal of Librarianship and Information Science*, 50(1), 77–87. <https://doi.org/10.1177/0961000616658341>

LAMPIRAN

1. Lampiran Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

**PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN *CREATIVE SELF-EFFICACY SKILLS* TERHADAP PERILAKU KREATIF UMKM
SEKTOR KULINER
KOTA CIREBON**

A. Petunjuk Pengisian :

1. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan sejujur-jujurnya.
2. Isilah data diri Bapak/Ibu sesuai dengan identitas diri dan keadaan yang sebenarnya.
3. Mohon memberi tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia.
4. Contoh :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet	✓				

Keterangan

- SS : Apabila anda merasa **Sangat Setuju**
S : Apabila anda merasa **Setuju**
KS : Apabila anda merasa **Kurang Setuju**
TS : Apabila anda merasa **Tidak Setuju**
STS : Apabila anda merasa **Sangat Tidak Setuju**

B. Identitas Responden

1. Nama :
2. Umur :
 - a. 20-30 tahun c. 41-50 tahun
 - a. 31-40 tahun d. > 50 tahun
3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-Laki b. Perempuan
4. No. Handpone :
5. Tingkat Pendidikan :
 - a. SD d. Diploma
 - b. SMP e. Sarjana
 - c. SMA
6. Nama Usaha :
7. Jenis Usaha :
8. Lama Usaha :

VARIABEL KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet					
2	Saya bisa mempelajari teknologi baru dengan mudah					
3	Saya mengikuti hal-hal penting dalam perkembangan teknologi terbaru					
4	Saya tahu banyak hal terkait keberagaman teknologi					
5	Saya memiliki keterampilan teknis yang saya butuhkan untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk belajar dan menciptakan artefak (seperti memposting cerita pada media digital atau media sosial) yang menunjukkan pemahaman tentang apa yang telah saya pelajari					
6	Saya memiliki keterampilan dalam menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi yang baik					
7	Saya yakin dengan keterampilan saya dalam mencari dan mengevaluasi serta memperoleh informasi dari Web atau internet					
8	Saya faham dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas berbasis Web atau internet. Misalnya, keamanan dalam menggunakan media sosial, atau masalah dalam pencarian di media sosial					
9	Teknik Informasi dan Komunikasi memungkinkan saya berkolaborasi lebih baik dengan rekan-rekan saya dalam proyek pekerjaan dan kegiatan pada pekerjaan sesama pelaku UMKM					
10	Saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas pekerjaan dari teman-teman saya melalui internet. Seperti, Skype, Facebook, Blog, dan lainnya					

VARIABEL CREATIVE SELF-EFFICACY SKILLS

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tahu saya dapat menyelesaikan masalah yang rumit sekalipun dengan efisien					
2	Saya percaya kemampuan kreatif saya					
3	Imajinasi dan kecerdikan saya membedakan saya dari teman-teman saya					
4	Berkali-kali saya telah membuktikan bahwa saya mampu mengatasi situasi yang sulit					
5	Saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif					

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
6	Saya pandai mengusulkan solusi dari diri saya sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi					


VARIABEL PERILAKU KREATIF

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mampu menunjukkan keaslian dalam hasil karya pekerjaan saya					
2	Saya berani mengambil risiko dalam hal yang menghasilkan ide-ide baru dalam melakukan pekerjaan					
3	Saya dapat menemukan cara penggunaan baru untuk metode atau peralatan yang ada					
4	Saya mampu memecahkan masalah yang menyebabkan kesulitan lain					
5	Saya selalu mencoba ide-ide baru dalam mendekati masalah dan menyelesaikannya					
6	Saya mampu menemukan dan menentukan peluang untuk produk/proses baru pada usaha saya					
7	Saya mampu menghasilkan ide-ide baru yang berhubungan dengan pekerjaan					
8	Saya selalu menjadi panutan yang baik dalam berkeaktivitas					
9	Saya mampu menghasilkan ide-ide yang menghasilkan perubahan atau revolusioner pada bidang usaha saya					

2. Lampiran Foto Penelitian



3. Lampiran Surat Izin Penelitian Surat Permohonan Perizinan Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
 Kampus 1 : Jl. Tuparev No. 70 Cirebon 45153 Telp : +62231-209608, +62231-204276
 Kampus 2 : Jl. Fatahillah - Watubelah - Cirebon, Email : rektorat@umc.ac.id Website : www.umc.ac.id

Cirebon, 1 Juni 2024

Nomor : 872/1.b/UMC-DK.FEB/VI/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Pimpinan
Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Cirebon
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Teriring salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita semua dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan dan rahmat Allah SWT, semoga yang kita kerjakan menjadi amal ibadah kita, Amien.

Sesuai dengan kurikulum di Lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Cirebon tentang Skripsi, dimana mahasiswa membutuhkan data penelitian, maka dengan ini kami mengajukan Izin Penelitian untuk keperluan skripsi. Adapun nama mahasiswa kami yang melakukan penelitian adalah:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Program Studi	Kontak
1	Silvy Heriyanti	200111151	Manajemen	+62 857-2485-4195

Judul Skripsi : Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan Creative Self Efficacy Skills terhadap Perilaku Kreatif UMKM Sektor Kuliner, Studi Kasus UMKM di Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon

Lokasi Penelitian : Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Perindustrian dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon

Waktu Penelitian : Juni 2024 - Agustus 2024

Besar harapan kami, Bapak/Ibu Pimpinan dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa kami.
 Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surat Perizinan Penelitian Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik



PEMERINTAH KOTA CIREBON
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jalan KS. Tubun No. 57, Cirebon 45123 Telepon (0231) 222796
 Email kesbangpol@cirebonkota.go.id Website kesbangpol.cirebonkota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN NOMOR 186/2024

Dasar :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Cirebon Nomor 105 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Struktur Organisasi, Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Cirebon.

Memperhatikan Surat Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Cirebon Nomor 872/1.b/UMC-DK.FEB/VI/2024 tanggal 01 Juni 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Bahwa berdasarkan hasil pemeriksaan secara administratif yang bersangkutan dapat diberikan Surat Keterangan **Penelitian** ~~/ Survei / Riset / Observasi / Pengambilan data / Praktik Kerja Lapangan / Kuliah Kerja Nyata~~ dengan identitas:

Nama	: SILVY HERIYANTI
NIM/KTP	: 200111151
No. HP	: 0857 2485 4195
Judul Penelitian	: "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Dan Creative Self-Efficacy Terhadap Perilaku Kreatif Umkm Sektor Kuliner Study Kasus Umkm Kecamatan Kesambi Kota Cirebon".
Penanggung Jawab Kegiatan	: Dr. Asep Gunawan., M.Si
Waktu Kegiatan	: 03 Juni 2024 s/d 30 Agustus 2024
Lokasi Kegiatan	: Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Perdagangan dan Perindustrian (DKUKMPP) Kota Cirebon
Nama Peserta Kegiatan	: -

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Melaporkan kedatangan dengan menunjukan Surat Keterangan Penelitian ini kepada pejabat setempat yang dituju;
2. Sepanjang kegiatan tidak mengganggu keamanan dan ketertiban;
3. Hasil kegiatan tidak boleh dipergunakan untuk kepentingan lain;
4. Setelah selesai kegiatan, melaporkan hasilnya kepada Pemerintah Daerah Kota Cirebon;
5. Surat Keterangan Penelitian dinyatakan tidak berlaku bila ternyata pemegangnya tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 4 Juni 2024

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN
POLITIK KOTA CIREBON,



Drs. BUNTORO TIRTO, A.P., M.H.
Pembina Tk.I/IV/b
NIP. 197408081993111001

Tembusan:

1. Yth. PJ Wali Kota Cirebon (sebagai laporan);
2. Yth. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Surat Perizinan Penelitian Dinas Koperasi, Usaha Kecil, Menengah, Perdagangan Dan Perindustrian Kota Cirebon



PEMERINTAH DAERAH KOTA CIREBON
**DINAS KOPERASI, USAHA KECIL, MENENGAH,
PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN**

Jl. DR. Ciptomangunkusuma No. 20, Cirebon 45123. Telepon (0231) 209155
Email dukumpp@cirebonkota.go.id Website dukumpp.cirebonkota.go.id

Cirebon, 7 Juni 2024

Nomor : B/000/75/SEKRE/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Cirebon
di
Cirebon

Merindakanjuli Surat Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Cirebon Nomor : 873/1.b/UMC-DK.FEB/VI/2024 Tanggal 1 Juni 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian. Dengan data mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Silvy Heriyanti
NIM : 200111151
Prodi : Manajemen
Judul : "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan Creative Self Efficacy Skills terhadap Perilaku Kreatif UMKM Sektor Kuliner, Studi Kasus UMKM di Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon"

Dengan ini kami sampaikan pada prinsipnya kami tidak keberatan dan menyetujui untuk menerima mahasiswa tersebut dengan ketentuan:

1. Melaporkan kedatangan dan tujuan kegiatan dengan menunjukkan surat izin dari DKUKMPP Kota Cirebon.
2. Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku dan telah divaksin.
3. Selama kegiatan berlangsung yang menyangkut pembiayaan menjadi tanggung jawab yang bersangkutan.
4. Setelah selesai melaksanakan kegiatan tersebut, agar membuat laporan yang digunakan untuk lingkungan sendiri dan diserahkan ke DKUKMPP Kota Cirebon.
5. Pelaksanaan Penelitian tersebut dilaksanakan pada bulan Juni 2024 sampai dengan bulan Agustus 2024.


Surat izin ini tidak berlaku apabila mahasiswa tersebut ternyata tidak mentaati peraturan/ tata tertib pada DKUKMPP Kota Cirebon.

P/n. Kepala Dinas Koperasi, Usaha Kecil,
Menengah, Perdagangan, dan Perindustrian
Kota Cirebon,



Handi Sogryanto, S.E., M.Si.
Pangkat / Golongan
NIP. 198105052010011025

4. Lampiran Berita Acara Revisi Sidang Ujian Proposal





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Kampus 1: Jl. Tugu Pahlawan No. 70 Cirebon 40132 Telp. +6221-239408, +6221-239474
 Kampus 2: Jl. Fatmahan - Waditelab - Cirebon, Email: info@umh.ac.id Website: www.umh.ac.id

BERITA ACARA REVISI SIDANG UJIAN PROPOSAL

Mahasiswa tersebut dibawah ini
 Nama Silvy Heriyanti
 Nim 20011151
 Program Studi MANAJEMEN


Telah Melaksanakan Sidang Proposal Skripsi pada
 Hari Sabtu
 Tanggal 1 Juni 2024
 Jam 08.00
 Judul Skripsi Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan Creative Self Efficacy Siswa Terhadap Penerimaan Inovasi Teknologi Sektor Keluar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan Pengesahan Revisi
1	Dr. Sari Lailatul Q. S.E., M.Si	
2	Risdianto	

Catatan Penguji


Mengetahui,

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN
BISNIS



Dr. Asep Gunawan, M.Si.

KAPRODI MANAJEMEN



Puspa Dewi Yulianti, S.Pd., M.M

5. Lampiran Tabulasi Data

Tabulasi Data Kemampuan Literasi Digital (X1)

N0.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	TOTAL
1	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	43
2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
6	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	46
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
13	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
14	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
15	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48
16	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
17	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
20	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44
21	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
22	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
23	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	44
24	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
25	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44
26	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
27	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
29	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
30	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	43
31	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36
32	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48
33	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	44
34	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
35	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	45
36	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47

N0.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	TOTAL
37	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	39
38	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
39	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	45
40	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45
41	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	44
42	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	46
43	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	45
44	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	40
45	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	39
46	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	41
47	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	40
48	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	44
49	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	42
50	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48
51	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	36
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
53	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36
54	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	44
55	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	44
56	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46
57	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	42
58	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	40
59	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	41
60	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	41
61	3	4	4	4	4	5	4	4	5	3	40
62	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	43
63	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	44
64	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	41
65	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
66	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	41
67	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	42
68	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	42
69	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	39
70	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	43
71	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	44
72	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	46

Tabulasi Data *Creative Self-Efficacy Skills* (X2)

NO.	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL
1	4	4	4	5	5	5	27
2	4	4	4	4	4	4	24
3	4	4	4	4	4	4	24
4	5	5	5	5	5	5	30
5	4	4	4	4	4	4	24
6	4	5	4	4	4	5	26
7	4	4	4	4	4	4	24
8	4	5	5	4	5	4	27
9	4	4	4	4	4	4	24
10	5	5	5	5	5	5	30
11	5	5	5	5	5	5	30
12	5	5	5	5	5	5	30
13	5	5	5	5	5	5	30
14	5	5	5	5	5	5	30
15	5	5	5	4	4	4	27
16	5	5	5	5	5	5	30
17	5	5	5	5	4	4	28
18	5	5	5	4	4	4	27
19	5	5	5	4	4	4	27
20	5	5	5	5	5	5	30
21	5	5	5	5	5	5	30
22	4	4	5	5	5	5	28
23	5	5	5	5	5	5	30
24	5	5	5	5	5	5	30
25	5	5	5	5	5	5	30
26	4	4	4	5	5	5	27
27	4	4	5	5	5	5	28
28	4	4	4	4	4	4	24
29	4	4	4	4	4	4	24
30	4	5	5	5	5	5	29
31	3	4	4	4	4	4	23
32	5	4	4	5	4	4	26
33	3	4	5	3	4	5	24
34	5	5	4	4	4	4	26
35	5	5	5	5	5	5	30
36	4	4	5	5	5	5	28
37	4	5	5	4	4	3	25

NO.	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL
38	4	4	5	5	5	5	28
39	5	5	5	4	4	4	27
40	5	5	5	5	5	4	29
41	4	5	5	5	4	5	28
42	5	4	5	4	4	5	27
43	5	5	5	5	4	4	28
44	5	5	4	5	4	5	28
45	5	4	4	4	4	5	26
46	5	5	5	5	4	5	29
47	5	5	5	4	5	5	29
48	5	5	5	5	4	4	28
49	4	4	5	5	4	5	27
50	4	5	5	5	5	5	29
51	3	4	4	3	4	3	21
52	4	4	4	4	4	4	24
53	5	4	5	5	3	4	26
54	4	5	4	5	5	5	28
55	4	5	4	4	5	5	27
56	5	5	5	5	4	4	28
57	5	5	5	4	4	5	28
58	5	5	5	5	4	4	28
59	5	5	5	5	4	4	28
60	5	5	5	5	5	5	30
61	5	5	4	4	4	4	26
62	5	5	4	4	4	5	27
63	4	5	5	5	5	5	29
64	5	5	5	5	5	4	29
65	5	5	5	5	5	4	29
66	5	5	5	5	4	4	28
67	4	4	5	5	5	5	28
68	5	5	5	4	4	5	28
69	5	5	4	4	5	4	27
70	5	5	5	5	5	5	30
71	4	4	5	5	5	5	28
72	5	5	5	5	5	5	30

Tabulasi Data Perilaku Kreatif (Y)

NO.	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL
1	5	4	5	4	4	4	5	4	5	40
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
6	5	5	4	4	5	4	5	4	5	41
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
8	5	5	5	4	4	5	5	5	4	42
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
11	4	4	4	4	4	5	5	5	5	40
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
13	5	5	5	4	4	4	4	5	5	41
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	41
16	5	5	5	5	5	4	4	4	4	41
17	4	5	5	5	4	4	4	5	5	41
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
22	4	4	4	5	5	5	5	5	5	42
23	4	4	4	4	5	5	5	5	5	41
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
25	4	4	4	4	5	5	5	5	5	41
26	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
30	5	4	4	5	5	4	4	5	5	41
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
32	5	5	5	5	4	4	5	4	4	41
33	3	5	4	4	4	4	4	5	4	37
34	4	5	5	4	4	4	5	5	5	41
35	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39
36	5	5	5	5	4	4	4	5	5	42
37	3	4	3	4	4	4	3	4	5	34

NO.	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL
38	5	5	5	5	5	4	4	4	5	42
39	5	5	5	5	4	4	4	5	5	42
40	5	5	5	5	5	4	4	5	5	43
41	5	5	4	5	4	4	4	5	5	41
42	5	5	5	4	4	5	4	5	5	42
43	5	5	5	4	4	5	4	5	5	42
44	5	5	4	4	4	4	4	5	5	40
45	5	4	5	4	4	4	5	5	5	41
46	5	5	5	4	4	5	5	5	4	42
47	5	5	4	4	4	5	5	5	5	42
48	5	5	5	4	4	4	5	5	4	41
49	4	5	5	5	4	5	4	4	4	40
50	5	5	5	4	5	4	5	5	5	43
51	4	4	3	4	3	4	3	3	3	31
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
53	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
55	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44
56	4	5	4	4	5	5	5	4	5	41
57	5	5	5	4	4	5	5	5	4	42
58	5	5	5	5	5	4	4	4	4	41
59	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44
60	5	5	4	4	5	5	5	5	5	43
61	5	4	5	5	5	5	5	5	4	43
62	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44
63	5	5	4	4	4	4	5	5	4	40
64	5	5	5	4	4	5	5	5	5	43
65	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43
66	5	5	5	5	5	5	4	5	5	44
67	5	5	5	4	4	4	4	5	5	41
68	4	4	5	5	5	5	5	5	4	42
69	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44
70	4	4	5	4	4	5	5	4	4	39
71	5	5	4	5	4	4	4	5	5	41
72	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44

6. Lampiran Meta Data

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

USIA					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	20-30	14	19.4	19.4	19.4
	31-40	25	34.7	34.7	54.2
	41-50	24	33.3	33.3	87.5
	>50	9	12.5	12.5	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

PENDIDIKAN					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	SD	1	1.4	1.4	1.4
	SMP	4	5.6	5.6	6.9
	SMA	52	72.2	72.2	79.2
	Diploma	3	4.2	4.2	83.3
	Sarjana	12	16.7	16.7	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Usaha

LAMA USAHA					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	1-5	55	76.4	76.4	76.4
	6-10	14	19.4	19.4	95.8
	11-15	1	1.4	1.4	97.2
	15-20	2	2.8	2.8	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Rekapitulasi Deskripsi Variabel Kemampuan Literasi Digital (X1)

Kemampuan Literasi Digital (Variabel X1)									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1	Saya tahu cara menyelesaikan masalah teknis dalam mengakses perangkat lunak seperti gangguan pada internet	9	46	17	0	0	280	3,88	Baik
2	Saya bisa mempelajari teknologi baru dengan mudah	15	54	3	0	0	300	4,16	Baik
3	Saya mengikuti hal-hal penting dalam perkembangan teknologi terbaru	16	54	2	0	0	302	4,19	Baik
4	Saya tahu banyak hal terkait keberagaman teknologi	18	50	4	0	0	302	4,19	Baik
5	Saya memiliki keterampilan teknis yang saya butuhkan untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk belajar dan menciptakan artefak (seperti memposting cerita pada media digital atau media sosial) yang menunjukkan pemahaman tentang apa yang telah saya pelajari	27	40	5	0	0	310	4,31	Baik
6	Saya memiliki keterampilan dalam menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi yang baik	32	35	5	0	0	315	4,38	Sangat Baik
7	Saya yakin dengan keterampilan saya dalam mencari dan mengevaluasi serta memperoleh informasi dari Web atau internet	29	42	1	0	0	316	4,39	Sangat Baik
8	Saya faham dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas berbasis Web atau internet. Misalnya, keamanan dalam menggunakan media sosial, atau masalah dalam pencarian di media sosial	27	43	2	0	0	313	4,35	Sangat Baik
9	Teknik Informasi dan Komunikasi memungkinkan saya berkolaborasi lebih baik dengan rekan-rekan saya dalam proyek pekerjaan dan kegiatan pada pekerjaan sesama pelaku UMKM	51	20	1	0	0	338	4,69	Sangat Baik
10	Saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas pekerjaan dari teman-teman saya melalui internet. Seperti, Skype, Facebook, Blog, dan lainnya	46	24	2	0	0	332	4,61	Sangat Baik
Total Rata-Rata								4,32	Sangat Baik

Rekapitulasi Deskripsi Variabel *Creative Self-Efficacy Skills* (X2)

<i>Creative Self-Efficacy Skills</i> (Variabel X2)									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1	Saya tahu saya dapat menyelesaikan masalah yang rumit sekalipun dengan efisien.	43	26	3	0	0	328	4,56	Sangat Baik
2	Saya percaya kemampuan kreatif saya.	48	24	0	0	0	336	4,67	Sangat Baik
3	Imajinasi dan kecerdikan saya membedakan saya dari teman-teman saya.	50	22	0	0	0	338	4,69	Sangat Baik
4	Berkali-kali saya telah membuktikan bahwa saya mampu mengatasi situasi yang sulit.	44	26	2	0	0	330	4,58	Sangat Baik
5	Saya yakin saya bisa mengatasi permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif.	35	36	1	0	0	322	4,47	Sangat Baik
6	Saya pandai mengusulkan solusi dari diri saya sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi.	41	29	2	0	0	327	4,54	Sangat Baik
Total Rata-Rata								4,59	Sangat Baik

<i>Perilaku Kreatif</i> (Variabel Y)									
No	Item	5	4	3	2	1	TS	Mean	Kriteria
1	Saya mampu menunjukkan keaslian dalam hasil karya pekerjaan saya	45	25	2	0	0	331	4,59	Sangat Baik
2	Saya berani mengambil risiko dalam hal yang menghasilkan ide-ide baru dalam melakukan pekerjaan	45	27	0	0	0	333	4,63	Sangat Baik
3	Saya dapat menemukan cara penggunaan baru untuk metode atau peralatan yang ada	44	25	3	0	0	329	4,57	Sangat Baik
4	Saya mampu memecahkan masalah yang menyebabkan kesulitan lain	34	38	0	0	0	322	4,47	Sangat Baik
5	Saya selalu mencoba ide-ide baru dalam mendekati masalah dan menyelesaikannya	31	39	2	0	0	317	4,40	Sangat Baik
6	Saya mampu menemukan dan menentukan peluang untuk produk/proses baru pada usaha saya	35	37	0	0	0	323	4,49	Sangat Baik
7	Saya mampu menghasilkan ide-ide baru yang berhubungan dengan pekerjaan	40	30	2	0	0	326	4,53	Sangat Baik

8	Saya selalu menjadi panutan yang baik dalam berkeaktivitas	49	22	1	0	0	336	4,67	Sangat Baik
9	Saya mampu menghasilkan ide-ide yang menghasilkan perubahan atau revolusioner pada bidang usaha saya	45	26	1	0	0	332	4,61	Sangat Baik
Total Rata-Rata								4,55	Sangat Baik

Rekapitulasi Deskripsi Variabel Perilaku Kreatif

Validitas Kemampuan Literasi Digital (X1)

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
X1.1	0,634	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.2	0,709	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.3	0,600	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.4	0,551	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.5	0,632	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.6	0,586	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.7	0,626	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.8	0,603	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.9	0,502	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X1.10	0,574	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Validitas Creative Self-Efficacy Skills (X2)

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
X2.1	0,638	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.2	0,650	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.3	0,693	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.4	0,767	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.5	0,660	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
X2.6	0,623	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Validitas Perilaku Kreatif (Y)

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
Y.1	0,644	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.2	0,606	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.3	0,771	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.4	0,628	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
Y.5	0,687	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.6	0,645	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.7	0,673	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.8	0,746	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)
Y.9	0,629	0,231	$r_{hitung} > r_{tabel}$ (VALID)

Reliabilitas Kemampuan Literasi Digital (X1), *Creative Self-efficacy Skills* (X2), Perilaku Kreatif (Y)

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria
Kemampuan Literasi Digital (X1)	0,802	Tinggi
<i>Creative Self-efficacy Skills</i> (X2)	0,753	Tinggi
Perilaku Kreatif (Y)	0,847	Tinggi

Uji Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	8.039	4.218		1.906	.061
Kemampuan Literasi digital	.210	.096	.212	2.185	.032
<i>Creative Self-efficacy Skills</i>	.867	.146	.576	5.922	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

Uji Regresi Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.701 ^a	.492	.477	2.304

d. Predictors: (Constant), *Creative Self-efficacy Skills*, Kemampuan Literasi digital

e. Dependent Variabel : Perilaku Kreatif

Uji t (Parsial)

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	8.039	4.218		1.906	.061
Kemampuan Literasi digital	.210	.096	.212	2.185	.032
Creative Self-efficacy Skills	.867	.146	.576	5.922	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

Uji F (Simultan)

ANOVA^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	354.536	2	177.268	33.388	.000 ^b
Residual	366.339	69	5.309		
Total	720.875	71			

a. Dependent Variable: Perilaku Kreatif

b. Predictors: (Constant), Creative Self-efficacy Skills, Kemampuan Literasi digital