
Pengaruh Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas, Dan Inovasi Terhadap Kinerja UMKM Himpunan Pengusaha Kecil Dan Mikro Indonesia Di Banjarmasin (Studi Kasus Pada Sektor Kuliner Di Masa COVID-19)

Oleh:

Maya Andini *)

Abd. Kodir Djaelani **)

Restu Millaningtyas *)**

Email: mayaandin9@gmail.com

Universitas Islam Malang

Abstract

The condition of the COVID-19 pandemic not only has an impact on public health but also has an impact on the economic sector. One of the perceived impacts is the decline in sales turnover which has an impact on the performance of the MSME culinary sector business actors who are members of the Indonesian Small and Micro Entrepreneurs Association (HIPMIKINDO) Banjarmasin. The purpose of this study was to determine the effect of Technology Utilization, Creativity of MSMEs, and MSMEs innovation on MSMEs performance during the COVID 19 Pandemic on HIPMIKINDO Banjarmasin MSMEs. This research is a descriptive quantitative study with a population of 30 HIPMIKINDO Banjarmasin MSMEs. The sampling technique used is total sampling so that the samples in this study were 30 MSMEs who were members of HIPMIKINDO Banjarmasin. The data collection method is a questionnaire with 28 items and uses multiple regression as a data analysis technique. The results of the study show that overall the use of technology, creativity, and innovation can improve the performance of MSMEs during the COVID 19 pandemic, but when examined partially, creativity and innovation can improve MSME performance, while the use of technology has no effect on MSME performance.

Keywords : *MSME Performance, Technology Utilization, Creativity, Innovation.*

Pendahuluan

Latar Belakang

Salah satu pelaku usaha yang memiliki peran penting dalam kemajuan di bidang perekonomian Negara adalah Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Usaha mikro adalah kegiatan usaha yang dapat memperluas lapangan kerja dan memberikan pelayanan ekonomi kepada masyarakat luas dan dapat memainkan peran dalam proses pemerataan dan peningkatan pendapatan masyarakat, merangsang pertumbuhan ekonomi, serta berperan mewujudkan stabilitas nasional. Peran usaha mikro, Kecil, Menengah (UMKM) sangat vital dalam mendorong laju pertumbuhan ekonomi nasional (Kristiyani, 2012).

Dampak dari pandemi COVID-19 mendapati penurunan omzet usaha kuliner UMKM Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia (HIPMIKINDO) yang berakibat pada penurunan kinerja usaha, dimana penurunan omzet usaha kuliner pada tahun 2019 dalam jutaan rupiah sebesar 292,2 dan pada tahun 2020 sebesar 123,8. Kebanyakan pelaku usaha UMKM memilih

menutup usahanya dikarenakan kurang kuatnya mempertahankan eksistensi usaha (Kompasiana, 2019).

Menurut Armstrong (2014:324) analisa kinerja diperlukan untuk memberikan umpan balik dalam meningkatkan peran dan posisi suatu perusahaan. Kinerja adalah hasil dari proses pekerjaan tertentu secara terencana pada waktu dan tempat dari karyawan serta organisasi bersangkutan. Menurut Dinar (2017:187). Kinerja UMKM harus disertai dengan pengembangan usahanya, dan pengembangan UMKM harus disertai dengan pengembangan SDM dalam berbagai aspek.

Terdapat tiga faktor yang berpengaruh pada kinerja pelaku usaha kuliner UMKM Himpunan HIPMIKINDO yakni sebagian besar masih belum memanfaatkan teknologi, kurang kreativitas dalam menciptakan produk yang baru, dan kurang inovatif dalam memasarkan produknya.

Menurut Infithor dan Falaq (2019) Pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja UMKM. Kehadiran teknologi merupakan sumber kekuatan yang menjadikan sebuah perusahaan memiliki keunggulan kompetitif, serta didefinisikan sebagai faktor yang memberikan retribusi terhadap keberhasilan perusahaan (James Abdul dan Terra, 2013:11).

Menurut Widjaja dan Winarso (2019:03) Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang telah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan juga pengetahuan yang sudah diproses seseorang selama hidupnya Kreativitas merujuk kepada pembentukan ide-ide baru, sementara inovasi adalah upaya untuk menghasilkan uang dengan menggunakan ide-ide baru tersebut (Nahiyah et al, 2010:6).

Menurut Albury dan Mulgan dalam Nurdin (2016:12) Inovasi dapat dikatakan berhasil apabila penciptaan dan pelaksanaan proses, produk, jasa dan metode yang baru dapat menghasilkan perbaikan kualitas hasil yang efektif dan efisien

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas, Dan Inovasi Terhadap Kinerja UMKM Himpunan Pengusaha Kecil Dan Mikro Indonesia Di Banjarmasin (Studi Kasus Pada Sektor Kuliner Di Masa COVID-19)”**.

Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas, dan Inovasi, terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh Pemanfaatan Teknologi terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin?
3. Apakah terdapat pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin?
4. Apakah terdapat pengaruh Inovasi terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Pemanfaatan Teknologi Kreativitas, dan Inovasi, terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Pemanfaatan Teknologi terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Inovasi terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO Banjarmasin

Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan Ilmu Manajemen Sumber daya Manusia terkait Kinerja, Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas dan Inovasi.
2. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengambilan keputusan para pelaku UMKM Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia (HIPMIKINDO) Banjarmasin secara umum dan khususnya sektor kuliner.

Tinjauan Teori Kinerja

Menurut Mangkuprawira dalam bukunya Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia (2014:153) mengatakan bahwa kinerja adalah hasil dari proses pekerjaan tertentu secara terencana pada waktu dan tempat dari karyawan serta organisasi bersangkutan.

Pemanfaatan Teknologi

Sutabri (2014:3) menjelaskan bahwa teknologi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

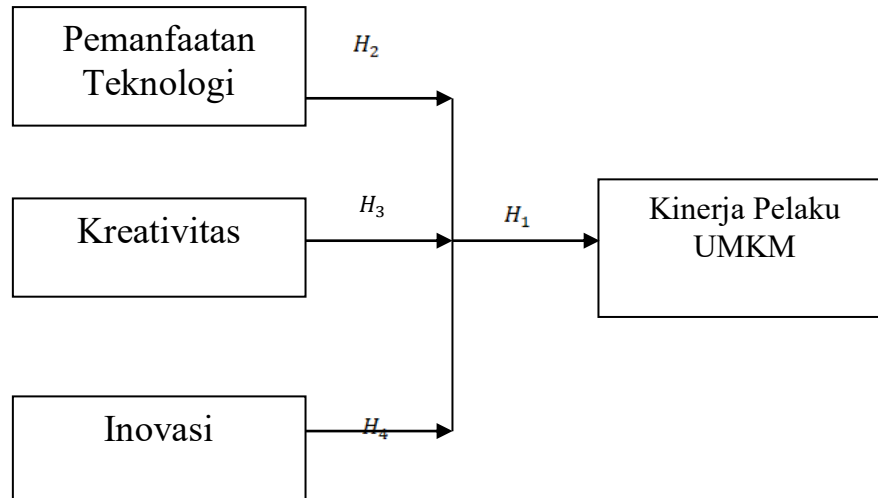
Kreativitas

Menurut Munandar dalam Widjaja dan Winarso (2019:03) mengatakan kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang telah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan juga pengetahuan yang sudah diproses seseorang selama hidupnya.

Inovasi

Menurut Hutagalung & Hermawan (2018:26) inovasi merupakan suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sebelumnya berupa hasil pemikiran dan ide yang dapat dikembangkan juga diimplementasikan agar dirasakan manfaatnya

Kerangka Konseptual



Hipotesis

- H1 : Diduga Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas, Dan Inovasi, Terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
- H2 : Diduga Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
- H3 : Diduga Terdapat Pengaruh Kreativitas Terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
- H4 : Diduga Terdapat Pengaruh Inovasi Terhadap Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia di Banjarmasin. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2021.

Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelaku UMKM HIPMIKINDO (Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia) yaitu dengan jumlah 30 pelaku UMKM sektor kuliner dan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 pelaku UMKM.

Definisi Operasional Variabel

Kinerja Pelaku UMKM

Kinerja Pelaku UMKM adalah hasil kerja Pelaku UMKM selama periode tertentu. Indikator Kinerja sebagai berikut :

1. Pertumbuhan penjualan.

2. Pertumbuhan modal.
3. Pertumbuhan tenaga kerja.
4. Pertumbuhan pasar.

Pemanfaatan Teknologi

Pemanfaatan Teknologi (X1) adalah mencakup *handphone*, media sosial (*whatsapp*, *Instagram*, dan *facebook*) yang digunakan pelaku UMKM. Adapun indikator Pemanfaatan Teknologi sebagai berikut:

1. Intensitas pemanfaatan.
2. Frekuensi pemanfaatan.
3. Jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

Kreativitas

Kreativitas (X2) adalah kemampuan atau potensi yang dimiliki pelaku UMKM untuk menciptakan gagasan baru. Terdapat tiga tipe indikator yaitu:

1. Pribadi (*Person*)
2. Proses (*Process*)
3. Produk (*Product*)
4. Pendorong (*Press*)

Inovasi

Inovasi merupakan ide, metode, atau cara baru pelaku UMKM untuk membuat atau memperbaiki produk. Adapun indikator Inovasi sebagai berikut:

1. Kesadaran (*Awareness*)
2. Keinginan (*Interest*)
3. Keinginan (*Evaluation*)
4. Mencoba (*Trial*)
5. Adopsi (*Adoption*)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini di dapatkan dengan melakukan penyebaran kuisisioner dengan menggunakan *google form* kepada 30 pelaku UMKM sektor kuliner HIPMIKINDO (Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia) di Banjarmasin.

Uji Instrumen Uji Validitas

Tabel 1
Hasil Uji Validitas

Variabel	No. Soal /Item	Koefisien	Keterangan
Kinerja UMKM	1	0.777	Valid
	2	0.762	Valid
	3	0.621	Valid
	4	0.760	Valid
	5	0.663	Valid
	6	0.641	Valid
	7	0.702	Valid
	8	0.506	Valid
	9	0.700	Valid
	10	0.681	Valid
	11	0.730	Valid
	12	0.624	Valid
	13	0.654	Valid
	14	0.622	Valid
	15	0.622	Valid
	16	0.512	Valid
Pemanfaatan Teknologi	1	0.832	Valid
	2	0.802	Valid
	3	0.756	Valid
Kreativitas	1	0.806	Valid
	2	0.861	Valid
	3	0.866	Valid
	4	0.880	Valid
Inovasi	1	0.818	Valid
	2	0.813	Valid
	3	0.885	Valid
	4	0.845	Valid
	5	0.752	Valid

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1 dapat dilihat bahwa setiap item pertanyaan dari instrumen penelitian pada variabel pemanfaatan teknologi (X1), kreativitas (X2), inovasi (X3) dan kinerja (Y) dapat dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha	Keterangan
Pemanfaatan Teknologi (X1)	0.706	Reliabel
Kreativitas (X2)	0.875	Reliabel
Inovasi (X3)	0.877	Reliabel
Kinerja (Y)	0.959	Reliabel

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan hasil tabel 2 dapat diketahui bahwa setiap variabel memiliki nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini bersifat reliabel.

Uji Normalitas

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

N	30
Kolmogorov-Smirnov Z	1,000
Asymp. Sig	0,947

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan table 3 menjelaskan bahwa nilai signifikan Kolmogorov-Smirnov memenuhi nilai signifikan Asymp sig. $0,947 > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Uji Asumsi Klasik

Uji Multikoleniaritas

Tabel 4
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Pemanfaatan Teknologi	0.978	1.023
Kreativitas	0.949	1.054
Inovasi	0.941	1.063

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 4 semua variabel memiliki nilai *tolerance* $> 0,10$ pada variabel Pemanfaatan Teknologi (X1) 0,978, Kreativitas (X2) 0,949 dan Inovasi (X3) 0,941 maka tidak terjadi gejala multikolinearitas. Nilai VIF semua variabel kurang dari 10 yang artinya tidak ada multikolinearitas pada variabel Pemanfaatan Teknologi (X1) 1,023, Kreativitas (X2) 1,054 dan Inovasi (X3) 1,063.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel Bebas	Sig	Keterangan
X1	0.099	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
X2	0.205	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
X3	0.189	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Dari hasil pengujian menunjukan bahwa keseluruhan variabel mendapatkan hasil signifikan korelasi $> 0,05$ sehingga bisa dirumuskan model regresi yang digunakan tidak terjadi heteroskesiditas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 6

Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	23.258	4.615		5.040	.000		
	permanfaatan_tekno	.257	.242	.097	1.063	.297	.978	1.023
	Kreativitas	1.019	.111	.853	9.203	.000	.949	1.054
	Inovasi	.796	.149	.498	5.350	.000	.941	1.083

a. Dependent Variable: kinerja

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linier berganda, diperoleh model regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$Y = 23.258 + 0,257X_1 + 1,019X_2 + 0,796X_3 + e$$

Uji Hipotesis

Uji F (Simultan)

Tabel 7

Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	92.344	3	30.781	32.198	.000 ^b
	Residual	24.856	26	.956		
	Total	117.200	29			

a. Dependent Variable: kinerja

b. Predictors: (Constant), inovasi, pemanfaatan tekno, kreativitas

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan hasil Uji F dapat diketahui nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian berdasarkan hipotesis (H1) yang diajukan dalam penelitian. Pemanfaatan Teknologi (X1), Kreativitas (X2) dan Inovasi (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Kinerja (Y).

Uji t (Parsial)

Tabel 8

Hasil Uji t

MODEL	t	Sig
Pemanfaatan teknologi (X1)	1.063	.297
Kreativitas (X2)	9.203	.000
Inovasi (X3)	5.350	.000

a. Dependent Variable: Kinerja (Y)

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Dari table 8 analisis uji t dapat diketahui :

1. Pemanfaatan Teknologi (X1)

Pada variabel Pemanfaatan Teknologi diketahui memiliki nilai t 1,063 dengan nilai signifikansi $0,297 > 0,05$ yang artinya nilai probabilitasnya berada diatas 0.05 sehingga dapat dinyatakan tidak berpengaruh signifikan terhadap Kinerja.

2. Kreativitas (X2)

Pada variabel Kreativitas diketahui memiliki nilai t 9,203 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. artinya nilai probabilitasnya berada dibawah 0.05 maka dapat dinyatakan Kreativitas berpengaruh signifikan terhadap Kinerja.

3. Inovasi (X3)

Pada variabel Inovasi diketahui memiliki nilai t 5,350 dengan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$. artinya nilai probabilitasnya berada dibawah 0.05 maka dapat dinyatakan Inovasi berpengaruh signifikan terhadap Kinerja.

Uji Determinasi

Tabel 9

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^a

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.888 ^a	.788	.763	.97775

a. Predictors: (Constant), inovasi, pemanfaatan teknologi, kreativitas

b. Dependent Variable: kinerja

Sumber : data diolah peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 9 diatas diperoleh angka Adjusted R Square sebesar 0.763 atau sebesar 76.3 % hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan dari variabel Pemanfaatan Teknologi, (X1), Kreativitas (X2) dan Inovasi (X3) terhadap Kinerja (Y) sebesar 76.3 % sedangkan sisanya 23,7 % lainnya dijelaskan oleh variabel yang tidak dicantumkan di dalam penelitian ini.

Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diuraikan yaitu bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kreativitas dan Inovasi terhadap Kinerja pelaku UMKM di Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia (HIPMIKINDO). Artinya bahwa Kreativitas yang dilakukan pelaku UMKM mampu mengolah produk baru sehingga dapat meningkatkan Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin. Serta Inovasi Pelaku UMKM HIPMIKINDO dianggap telah berinovasi dalam mengembangkan usaha di sektor kuliner. Sedangkan Pemanfaatan Teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap Kinerja, karena Pemanfaatan Teknologi kurang dalam penggunaan media sosial atau aplikasi.

Simpulan dan Saran

1. Pemanfaatan teknologi, Kreativitas dan Inovasi Secara Bersama-sama Meningkatkan Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
2. Semakin Tidak Maksimal Dalam Memanfaatkan Teknologi Maka Semakin Berkurang Kinerja Pelaku Usaha Sektor kuliner UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
3. Semakin Kreatif Dalam Mengolah Produknya Maka Semakin Meningkat Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.
4. Semakin Berinovasi Dalam Mengembangkan Usaha Kuliner Maka Semakin Meningkat Kinerja Pelaku UMKM HIPMIKINDO di Banjarmasin.

Keterbatasan

1. Di dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel, yaitu Pemanfaatan Teknologi, Kreativitas, dan Inovasi. Padahal masih banyak variabel lain yang masih dapat digunakan atau diteliti.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada sektor Kuliner UMKM Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro Indonesia (HIPMIKINDO) Banjarmasin, padahal masih banyak sektor-sektor lain yang bisa di gunakan di karena keterbatasan waktu dan tenaga.

Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya menambah variabel lain yang dapat mempengaruhi kinerja untuk lebih memperkuat hasil analisis penelitian.
2. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan jumlah responden pada penelitian berikutnya.
3. Untuk Pelaku UMKM Himpunan Pengusaha Kecil dan Mikro (HIPMIKINDO) Indonesia sebaiknya meningkatkan pertumbuhan modal dari indikator kinerja.
4. Untuk Pelaku UMKM HIPMIKINDO sebaiknya memperhatikan pemanfaatan teknologi yang masih kurang maksimal pemanfaatannya sehingga perlu *support* melalui pelatihan-pelatihan.
5. Untuk Pelaku UMKM HIPMIKINDO sebaiknya meningkatkan faktor pendorong untuk meningkatkan kreativitas dalam meningkatkan usahanya.
6. Untuk Pelaku UMKM HIPMIKINDO sebaiknya memperhatikan faktor evaluasi pada inovasi produk usaha dilakukan sehingga dapat meningkatkan kualitas yang baik dan akhirnya dapat meningkatkan kinerja usaha Kuliner tersebut



Daftar Pustaka

- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (ke-9th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hutagalung. & Hermawan, D. (2018). Membangun Inovasi Pemerintah Daerah. Yogyakarta: Deepublish.
- Mangkuprawira. S & Aida V.Hubeis. (2007) *Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia*. GHALIA INDONESIA. Bogor.
- Minuzu, Musran. 2010. "Pengaruh Faktor-Faktor Eksternal dan Internal Terhadap Kinerja Usaha Mikro Kecil (UMK) di Sulawesi Selatan". Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan Universitas Hasanuddin.
(<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2ekonomi/article/view/6828>)
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- Sutabri, Tata. 2014. "Pengantar Teknologi Informasi". Edisi Pertama. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Thompson et al (1991). dalam JURNAL AKUNTANSI DAN KEUANGAN, VOL. 14, NO. 1, MEI 2012: 56-68.
- Widiyanti, Ni Made Nike Zeamita, Lukman M. Baga, and Heny K. Suwarsinah. "Kinerja Usahatani dan Motivasi Petani dalam Penerapan Inovasi Varietas Jagung Hibrida pada Lahan Kering di Kabupaten Lombok Timur." *Jurnal Penyuluhan* 12.1 (2016).
- Maya Andini *) Adalah alumni Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNISMA.
Abd. Kodir Djaelani **) Adalah Dosen Tetap Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNISMA.
Restu Millaningtyas ***) Adalah Dosen Tetap Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNISMA.