

# Pengaruh Karakteristik Wirausahawan Design Grafis Terhadap Tingkat Keberhasilan Usaha

Afiff Yudha Tripariyanto<sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup>Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Kediri

Email : afiff@unik-kediri.ac.id<sup>(1)</sup>

## Abstrak

Perkembangan desain grafis yang pesat menimbulkan banyak orang yang ingin menjadi pengusaha desain grafis. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh karakteristik wirausahawan desain grafis terhadap tingkat keberhasilan usaha. Digunakan 8 variabel bebas yaitu kerja keras, kerja sama, penampilan, yakin, pandai membuat keputusan, mau menambah pengetahuan, ambisi untuk maju dan pandai berkomunikasi terhadap tingkat keberhasilan usaha. Sampel yang digunakan berjenis sampel jenuh karena responden kurang dari 100 orang, yaitu sebanyak 40 responden. Metode yang digunakan adalah regresi linier berganda. Hasil dari penelitian yaitu pada uji T, variabel bebas yang tidak mampu memberikan pengaruh terhadap tingkat keberhasilan usaha desain grafis adalah variabel penampilan yang baik, yakin akan usaha yang dirintis, mau menambah pengetahuan, ambisi untuk maju, sedangkan pada uji F wirausaha desain grafis tidak memberikan pengaruh terhadap keberhasilan usaha. Pada uji regresi linier berganda didapatkan model yaitu :  $Y = 4,140 + 0,957X_1 + 0,904X_2 - 0,149X_3 - 0,071X_4 + 0,029X_5 - 1,070X_6 - 0,914X_7 + 0,257X_8$ .

**Kata Kunci:** *Karakteristik, Desain grafis, Uji T, Uji F*

## Abstract

The rapid development of graphic design raises many people who want to become graphic design entrepreneurs. In this study aims to determine the effect of the characteristics of graphic design entrepreneurs on the level of business success. Used 8 independent variables, namely hard work, cooperation, appearance, confidence, good at making decisions, want to increase knowledge, ambition to move forward and good at communicating to the level of business success. The sample used was of the saturated sample because the respondents were less than 100 people, as many as 40 respondents. The method used is multiple linear regressions. The results of the study are in the partial test, the independent variable that is not able to influence the level of success of graphic design business is a good performance variable, confident of pioneered business, want to increase knowledge, ambition to move forward, while in the simultaneous test the characteristics of entrepreneurial design are not influence the success of the business. In the multiple linear regression test models are obtained namely:  $Y = 4,140 + 0,957X_1 + 0,904X_2 - 0,149X_3 - 0,071X_4 + 0,029X_5 - 1,070X_6 - 0,914X_7 + 0,257X_8$ .

**Keyword :** *Characteristics, Graphic design, T-Test, F-Test*

## Pendahuluan

Henry Cole berperan penting dalam memperkenalkan pendidikan desain di Inggris. Dalam sebuah journal berjudul *Journal of Design and Manufactures*, ia memberitahu pemerintah akan pentingnya desain grafis dalam sebuah jurnal [1]. Desain grafis adalah kombinasi kompleks kata-kata dan gambar,

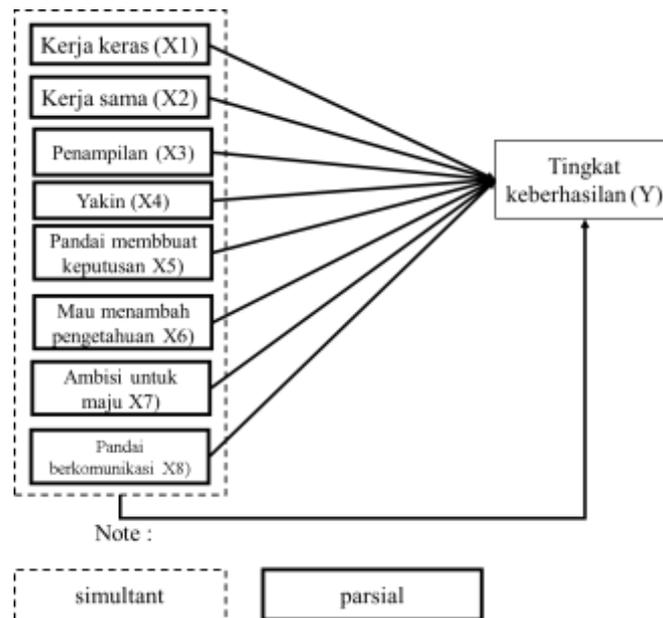
angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat [2], [3] [4],[5],[6], [7]. Design grafis adalah bagaimana membangun riset kedalam konsep design menggunakan cara kerja yang benar mempunyai nilai estetika,keselarasan,kreatif dan inovatif serat tepat waktu sehingga konsumen sangat bisa menerima hasil dari design kita dengan senang hati dan akan kembali lagi dengan konsep pesanan yang berbeda [8],[9]. Berdasarkan latar belakang di atas diketahui karakteristik kewirausahaan merupakan faktor penting dalam keberhasilan wirausaha yang bergerak pada Design Grafis [10], [11], [12].

Definisi seorang Wirausaha adalah seseorang yang bebas dan memiliki kemampuan untuk hidup mandiridalam menjalankan kegiatan usaha atau bisnisnya. Ia bebas merancang, menentukan, mengelola, atau mengendalikan semua usahanya.[13]. Sedangkan kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain [13]. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berkarya, bercipta, berkarsa dan bersahaja dalam berusaha untuk meningkatkan pendapatan pada usahanya. Wirausaha adalah orang yang terampil dalam memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya. Salah satu bentuk peluang yang dapat dimanfaatkan adalah wirausaha dibidang desain grafis [14], [15], [16].

Dalam perkembangan desain ini,dimanfaatkan peneliti untuk melakukan penelitian yaitu pada tingkat keberhasilan wirasausaha desain grafis terhadap tingkat keberhasilan berwirausaha. Dalam hal ini digunakan ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan [17], [18]yaitu sebagai berikut :

1. Kerja Keras Kerja keras merupakan modal keberhasilan seorang wirausaha. Setiap pengusaha yang sukses menempuh kerja keras dan sungguh-sungguh dalam usahanya.
2. Kerja Sama dengan Orang Lain Kerjasama dapat diwujudkan dalam lingkungan pergaulan. Hal ini merupakan langkah pertama untuk mengembangkan usaha. Wirausahawan harus murah hati, mudah bergaul, ramah, disenangi masyarakat, dan menghindari perbuatan yang merugikan orang lain.
3. Penampilan yang Baik Penampilan ditekankan dalam berwirausaha. Penampilan yang diharapkan adalah penampilan perilaku yang jujur dan didiplin.
4. Yakin Seorang wirausaha harus dapat yakin kepada diri sendiri. Keyakinan yang harus dimiliki adalah untuk maju dan dilandasi ketekunan serta kesabaran.
5. Pandai Membuat Keputusan Wirausahawan harus dapat membuat keputusan jika dihadapkan pada alternatif yang sulit. Cara memberikan keputusan dengan pertimbangan matang dan jangan ragu-ragu dalam mengambil keputusan
6. Mau Menambah Pengetahuan Dengan menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang usaha, diharapkan wirausahawan dapat mendukung kemampuan dan kemajuan dalam usaha.
7. Ambisi untuk Maju Tanpa ambisi yang kuat wirausahawan tidak akan mencapai keberhasilan. Ambisi kuat harus diimbangi dengan usaha yang keras dan disiplin diri yang baik.
8. Pandai Berkomunikasi Wirausahawan harus dapat menarik orang lain dengan tutur kata yang baik, sopan, jujur, dan percaya diri. Sehingga akan memberi kesan kepada orang lain menjadi tertarik dan orang akan percayadengan apa yang disampaikan

Dalam mempermudah ilustrasi pada penelitian ini digunakan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka berpikir

**Metode Penelitian**

**Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi pada penelitian ini menggunakan populasi yaitu pemilik usaha desain grafis yang berada di Kota Kediri dengan total 40 responden [19],[20],[21]. Terkait jumlah responden kurang dari 100 responden, maka populasi dijadikan untuk sampel penelitian pada tahun 2019.

**Variabel Penelitian dan Cara Pengukuran**

Tabel 1 Variabel penelitian dan cara pengukuran

Variabel Penelitian	Pernyataan	Cara Pengukuran	Skala
X1	Kerja keras	Skala likert	1 = Tidak mampu 2 =kurang mampu 3 =cukup mampu 4 =lebih mampu 5 =sangat mampu
X2	Kerja sama		
X3	Penampilan		
X4	Yakin		
X5	Pandai membuat keputusan		
X6	Mau menambah pengetahuan		
X7	Ambisi untuk maju		
X8	Pandai berkomunikasi		

**Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan pengumpulan data penelitian, dilakukan kegiatan penyebaran kuisioner. Penyebaran kuisioner dilakukan pengambilan data secara langsung tanpa melakukan rekayasa terhadap data yang diperoleh dari responden [22], [23]. Kuisioner disebarkan kepada responden untuk mengetahui Pengaruh Karakteristik Wirausahawan Design Grafis Terhadap Tingkat Keberhasilan Usaha di Kota Kediri tahun 2019.

## Metode Analisis Data

### 1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari pengisian kuisioner memiliki tingkat kevalidan yang dapat digunakan untuk uji selanjutnya. Cara melakukan uji validitas dapat menggunakan korelasi *bivariate pearson* dan *correlated item – total correlation* yang didapatkan *analyze* menggunakan *software SPSS IBM Version 23.0* [24], [25],[26]. Pengambilan keputusan interpretasi data dalam uji validasi sebagai berikut :

- a. Nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$  , maka item – item pertanyaan dalam kuisioner dinyatakan signifikan berkorelasi terhadap skor total dinyatakan valid.
- b. Nilai  $R_{hitung} < R_{tabel}$  , maka item – item pertanyaan dalam kuisioner dinyatakan tidak signifikan berkorelasi terhadap skor total dinyatakan tidak valid.

### 2) Uji Reliabilitas

Menurut [27] untuk mengetahui kereliabelan dari sebuah data – data yang diuji, dilihat pada hasil perhitungan nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ )  $> 0,60$  maka variabel dinyatakan reliabel [28]. Jika perhitungan pada nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ )  $< 0,60$  maka variabel dinyatakan tidak reliabel.

### 3) Uji Asumsi Klasik

Didalam Penggunaan uji asumsi klasik memiliki lima asumsi yang digunakan sebagai model yang harus dipenuhi estimasi linier terbaik. Asumsi klasik antara lain yaitu [29], [25] :

#### a. Uji Normalitas

Menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak.

#### b. Uji Autokorelasi

Asumsi autokorelasi terjadi pada sebuah model prediksi, maka nilai *disturbance* tidak lagi berpasangan secara bebas, melainkan berpasangan secara autokorelasi.

#### c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas untuk memberikan kepastian apakah di dalam sebuah model regresi ada hubungan atau tidak antar variabel bebas. Interkorelasi itu dapat dilihat dengan nilai koefisien korelasi antara variabel bebas, nilai VIF dan *Tolerance*, nilai *Eigenvalue* dan *Condition Index*, serta nilai *standar error* koefisien beta atau koefisien regresi parsial pada *software SPSS* yang sudah dilakukan analisis Uji asumsi klasik.

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah yaitu keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari error untuk semua pengamatan setiap variabel bebas pada model regresi..

#### e. Uji Linieritas

Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada *software IBM SPSS Version 23.0* dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0.05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05.

4) Regresi Linier Berganda

Model persamaan regresi pada penelitian ini [25], yaitu :

$$Y = a + b_k X_k + \dots + b_k X_k \tag{1}$$

Keterangan :

Y : nilai prediksi dari Y

$\alpha$  : nilai konstan

$b_k$  : variabel bebas

$X_k$  : variabel independen

a. Uji T

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Dengan membandingkan antara nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat ditentukan apakah  $H_0$  ditolak atau diterima.

b. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama. Dengan membandingkan antara nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$ , maka dapat ditentukan apakah terjadi penolakan atau penerimaan hipotesis yang sudah diduga.

**Hasil dan Pembahasan**

Didalam pengolahan data uji validitas, didapatkan hasil valid dengan total variabel independen sejumlah 8 variabel independen. Pada variabel independen memiliki  $R_{hitung} > R_{tabel}$ .

Tabel 2 Uji validitas

	Pernyataan	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
X1	Kerja keras	.489**	.304	Valid
X2	Kerja sama	.570**	.304	Valid
X3	Penampilan	.705**	.304	Valid
X4	Yakin	.561**	.304	Valid
X5	Pandai membuat keputusan	.569**	.304	Valid
X6	Mau menambah pengetahuan	.530**	.304	Valid
X7	Ambisi untuk maju	.575**	.304	Valid
X8	Pandai berkomunikasi	.573**	.304	Valid
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).				

Pada variabel X1 (kerja keras) memiliki nilai  $R_{hitung}$  sebesar 0,489 > 0,304. Pada variabel lainnya tersaji pada tabel 2. Pada perhitungan uji validitas, memiliki korelasi yang signifikan  $p$ -value mencapai 0,01 level (2-tailed).

Tabel 3 Uji Reliabilitas X terhadap Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.734	9

Untuk uji reliabilitas memiliki nilai Cronbach Alpha sebesar 0,734. Pada nilai tersebut diartikan data yang diolah adalah reliabel. Nilai cronbach Alpha sebesar 0,734 memiliki kategori bahwa reliabilitas mencukupi.

Tabel 4 Hasil pernyataan rata - rata responden

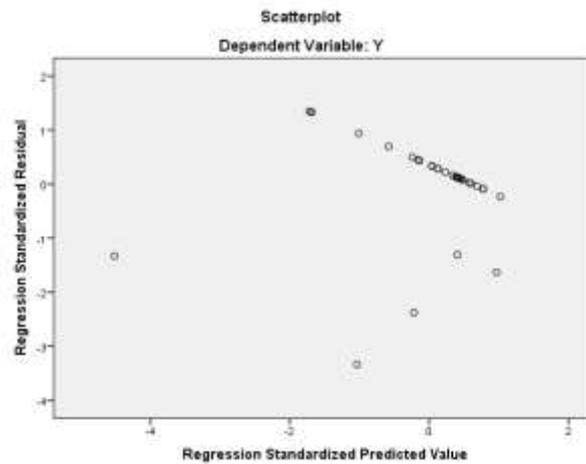
	Mean	Std. Deviation	N
Y	3.75	.742	40
X1	3.98	.620	40
X2	3.88	.686	40
X3	3.98	.698	40
X4	4.03	.423	40
X5	3.78	.768	40
X6	4.03	.577	40
X7	3.93	.730	40
X8	3.75	.707	40

Pada rekapitulasi pernyataan dari responden yang berjumlah 40 orang memiliki rata – rata jawaban dengan kisaran mean mulai dari 3,94 sampai dengan 4,03. Dari pernyataan tersebut, jawaban rata – rata adalah cukup mampu sampai lebih mampu karena skala likert menunjukkan 3 = cukup mampu dan 4 = lebih mampu. Dalam penelitian ini, wirausahawan dalam bidang desain grafis mampu mewujudkan tingkat keberhasilan usahanya.

Tabel 5 Nilai korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.543 <sup>a</sup>	.295	.113	.699	.295	1.619	8	31	.160
a. Predictors: (Constant), X8, X7, X1, X4, X3, X5, X6, X2									
b. Dependent Variable: Y									

Pada nilai korelasi didalam tabel R Square menunjukkan nilai sebesar 0,295. Nilai tersebut adalah Pengaruh Karakteristik Wirausahawan Design Grafis (X) Terhadap Tingkat Keberhasilan Usaha (Y) adalah sebesar 29,5%. Sedangkan sisanya yaitu 100%-29,5% = 70,5% tingkat keberhasilan usaha desain grafis dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Pada output F adalah Uji F. Dalam uji F didapatkan nilai sebesar 1,619. Pada F<sub>tabel</sub> didapatkan nilai sebesar 2,18. Maka, variabel tersebut belum dapat memberi pengaruh terhadap tingkat keberhasilan wirausaha.



Gambar 2 Scatterplot

Pada hasil output scatterplot, titik – titik yang menyebar diatas sumbu Y dan tidak memiliki pola teratur disimpulkan variabel tidak mengalami heterokedastisitas. Sedangkan pada variabel tersebut, ada titik – titik yang membentuk pola tertentu, hal tersebut dinamakan data bersifat homokedastisitas.

Tabel 6 Koefisien

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.140	1.356		3.053	.005		
	X1	.957	.590	.799	1.621	.115	.094	10.659
	X2	.904	.729	.836	1.241	.224	.050	19.938
	X3	-.149	.198	-.140	-.750	.459	.658	1.519
	X4	-.071	.354	-.040	-.200	.843	.559	1.788
	X5	.029	.406	.030	.071	.944	.129	7.750
	X6	-1.070	.654	-.831	-1.635	.112	.088	11.359
	X7	-.914	.656	-.899	-1.393	.173	.055	18.284
X8	.257	.449	.245	.572	.571	.124	8.033	

Pada Collinearity Statistics, nilai toleransi alpha adalah 0,05 yang digunakan dalam penelitian ini. Pada nilai Variance Inflation Factor (VIF) seharusnya adalah 5%, dikarenakan toleransi alpha yang digunakan adalah 0,05. Hasil perhitungan pada output Variance Inflation Factor (VIF) dari masing – masing variabel antara 1,519 sampai tersebar yaitu 19,938. Maka, nilai Variance Inflation Factor (VIF) > 5, dinyatakan terjadi multikolinieritas pada variabel indenpenden. Sedangkan pada variabel indenpenden yang memiliki nilai Variance Inflation Factor (VIF) < 5 diasumsikan tidak terjadi multikolinieritas. Didalam tabel Unstandardized Coefficients pada sub B memiliki nilai konstan sebesar 4.140. Angka tersebut dapat diartikan bahwa jika semua variabel X tidak ada aktivitas maka nilai

konsisten dari tingkat keberhasilan wirausaha desain grafis (Y) sebesar 4.140. Sedangkan pada variabel X1 yaitu kerja keras alam mewujudkan keberhasilan usaha memiliki nilai sebesar 0,957. Nilai tersebut adalah jika terjadi aktivitas 1% pada variabel kerja (X1), maka tingkat keberhasilan berwirausaha (Y) akan meningkat 0,957. Pada variabel X2 yaitu kerja sama akan meningkat sebesar 0,904 jika terjadi aktivitas 1%. Berbeda dengan variabel (X3, X4, X6 dan X7) memiliki nilai negatif, maka setiap terjadi aktivitas 1% variabel tersebut akan memberi pengaruh negatif pada masing – masing variabel yaitu X3 sebesar -0,149, X4 sebesar -0,071, X6 sebesar -1,070. Pada variabel X5 jika terjadi aktivitas sebesar 1% akan mengalami peningkatan keberhasilan wirausaha sebesar 0,029 dan pada X8 akan mengalami peningkatan keberhasilan sebesar 0,257. Dari uraian pembahasan tersebut diberikan model regresi sebagai berikut :

$$Y=4,140+0,957X_1+0,904X_2-0,149X_3-0,071X_4+0,029X_5+-1,070X_6-0,914X_7+0,257X_8$$

Pada uji T didapatkan hasil bahwa variabel X3, X4, X6 dan X7 bernilai negatif yang artinya variabel tidak mampu bekerja sendiri dalam melakukan tingkat keberhasilan wirausaha desain grafis, sedangkan pada variabel X1, X2, X5, X8 mampu bekerja dalam melakukan tingkat keberhasilan wirausaha desain dengan nilai masing – masing pada X1 sebesar 0,957, X2 sebesar 0,904, X5 sebesar 0,029 dan X8 sebesar 0,257.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan serta pengolahan dan pembahasan, dapat ditarik Kesimpulan bahwa . Hasil dari penelitian yaitu pada uji T, variabel bebas yang tidak mampu memberikan pengaruh terhadap tingkat keberhasilan usaha desain grafis adalah variabel penampilan yang baik, yakin akan usaha yang dirintis, mau menambah pengetahuan, ambisi untuk maju, sedangkan pada uji F wirausaha desain grafis tidak memberikan pengaruh terhadap keberhasilan usaha. Pada uji regresi linier berganda didapatkan model yaitu :  $Y=4,140+0,957X_1+0,904X_2-0,149X_3-0,071X_4+0,029X_5+-1,070X_6-0,914X_7+0,257X_8$ .

Pada uji T didapatkan hasil bahwa variabel X3, X4, X6 dan X7 bernilai negatif yang artinya variabel tidak mampu bekerja sendiri dalam melakukan tingkat keberhasilan wirausaha desain grafis, sedangkan pada variabel X1, X2, X5, X8 mampu bekerja dalam melakukan tingkat keberhasilan wirausaha desain dengan nilai masing – masing pada X1 sebesar 0,957, X2 sebesar 0,904, X5 sebesar 0,029 dan X8 sebesar 0,257.

### Daftar Pustaka

- [1] Yorkshirepost, “Henry Cole - Tales of life lived at full throttle by rebel without a cause,” <https://www.yorkshirepost.co.uk/>, 2018. [Online]. Available: <https://www.yorkshirepost.co.uk/arts-and-culture/henry-cole-tales-life-lived-full-throttle-rebel-without-cause-559214>. [Accessed: 31-Mar-2019].
- [2] G. Hatcher *et al.*, “Using linkography to compare creative methods for group ideation,” *Des. Stud.*, vol. 58, pp. 127–152, 2018.
- [3] P. Lloyd, “You make it and you try it out: Seeds of design discipline futures,” *Des. Stud.*, vol. 65, pp. 167–181, 2019.
- [4] Madamearchitect, “Visual Thinking: Jessica Helfand on Invention, the Studio as Sanctuary, and Being a Collector,” *madamaarchitect.org*, 2019. [Online]. Available: <https://www.madamearchitect.org/interviews/2019/8/16/jessica-helfand>. [Accessed: 21-Jul-2019].
- [5] A. Maulina, “Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk Negeri 02 Adiwerna Tegal,” *Eduarts J. Vis. Arts*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2014.
- [6] A. Zulkarnain, “PENGUNAAN DESAIN GRAFIS PADA MAJALAH HIDAYATULLAH SEBAGAI MEDIA DAKWAH DALAM MENARIK MINAT BACA MAD’U DI BANDAR

LAMPUNG,” 2018.

- [7] A. P. Musmuliadi, “Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. April, 2018.
- [8] A. Jornet and W. M. Roth, “Imagining design: Transitive and intransitive dimensions,” *Des. Stud.*, vol. 56, pp. 28–53, 2018.
- [9] A. A. Gunawan, “Preliminary Study of Classifying Indonesian Entrepreneurs,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 115, no. Iicies 2013, pp. 243–250, 2014.
- [10] S. Sawqy, “Pengaruh Kepribadian Terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa Jurusan Desain Grafis Dan Multimedia Universitas Mercu Buana Jakarta,” 2010.
- [11] D. I. E. Sundah, C. Langi, D. R. S. Maramis, and L. Dan Tawalujan, “Developing entrepreneurial competencies for successful business model canvas,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 953, no. 1, pp. 0–23, 2018.
- [12] N. K. Indrawati, U. Salim, Djumahir, and A. H. Djawahir, “Moderation Effects of Entrepreneurial Self-efficacy in Relation between Environmental Dimensions and Entrepreneurial Alertness and the Effect on Entrepreneurial Commitment,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 169, no. August 2014, pp. 13–22, 2015.
- [13] Romadecade, “Pengertian Wirausahawan,” *romadecade.org*, 2019. [Online]. Available: <https://www.romadecade.org/pengertian-wirausahawan/>. [Accessed: 21-Jul-2019].
- [14] Bisnisukm, “Sukes Menjadi Pengusaha Melalui Desain Grafis,” *bisnisukm.com*, 2018. [Online]. Available: <https://bisnisukm.com/sukses-menjadi-pengusaha-melalui-karya-desain-grafis.html>. [Accessed: 21-Jul-2019].
- [15] Investasiuntung, “12 Cara Membuka Usaha Desain Grafis Untung Jutaan,” *investasiuntung.com*, 2017. [Online]. Available: <https://www.investasiuntung.com/2017/12/cara-membuka-usaha-desain-grafis.html>. [Accessed: 21-Jul-2019].
- [16] P. Pujiyanto, “Jiwa Entrepreneurship Penggerak Desain,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 4, no. 02, pp. 239–251, 2018.
- [17] P. C. Hastuti, A. Thoyib, E. A. Troena, and M. Setiawan, “The Minang Entrepreneur Characteristic,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 211, no. September, pp. 819–826, 2015.
- [18] W. Walipah and N. Naim, “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Niat Berwirausaha Mahasiswa,” *J. Ekon. Mod.*, vol. 12, no. 3, p. 138, 2016.
- [19] Google, “Definisi Populasi Penelitian,” *Google*, 2016. .
- [20] M. P. Dr. Whidmurni, “Penelitian Kuantitatif,” *Pemaparan Metod. Kuantitatif*, 2017.
- [21] I. Agusta, “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 02, no. 1998, pp. 1–11, 2014.
- [22] P. D. Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. 2016.
- [23] Sugiyono, “Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods),” *Bandung Alf.*, 2010.
- [24] A. Field, *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. 2013.
- [25] A. D. . Janie, “Statistik Deskriptif dan Regresi Linier Berganda dengan SPSS,” in *Statistik Deskriptif dan Regresi Linier Berganda dengan SPSS*, 2012.
- [26] V. W. Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.

- [27] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, 2018.
- [28] D. Panentu and M. Irfan, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Butir Pemeriksaan Dengan Moteral Cognitive Assessment Versi Indonesia ( MoCA- INA ) Pada Insan Pasca Stroke Fase Recovery," *J. Fisioter.*, 2013.
- [29] D. Damanik and F. S. Wibowo, "Implementasi Strategi 4P Dalam Meningkatkan Frekuensi Public Event Di Harris Hotel and Conventions Bekasi (Hhcb)," *Natl. Conf. Creat. Ind.*, no. September, pp. 5–6, 2018.