

**ANALISIS PENGARUH INOVASI DAN KREATIVITAS ITO: ECO FRIENDLY
BILINGUAL COMICS INTEGRATED APPLICATIONS MENDORONG
PARIWISATA SUMATERA UTARA GO INTERNASIONAL TERHADAP
KINERJA KARYAWAN**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Oleh :

NAMA : FARAH YASMIN SYAHRINA

NPM : 1905160276

PROGRAM STUDI : MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapt. Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 66224567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Strata-1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, tanggal 26 Mei 2023, pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan dan seterusnya

MEMUTUSKAN

Nama : FARAH YASMIN SYAHRE
N P M : 199169276
Program Studi : MANAJEMEN
Konsentrasi : MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA
Judul Skripsi : ANALISIS PENGARUH INOVASI DAN KREATIVITAS ITO-FRIENDLY BILINGUAL COMICS INTEGRATED APPLICATIONS MEMENDORONG PARWISATA SUMATERA UTARA GO INTERNASIONAL TERHADAP KINERJA KARYAWAN

Dinyatakan : (X) Lulus Ujian dan telah memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

TIM PENGUJI

Penguji I

Penguji II

(Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN.,SE.,M.Si)

(Dr. Hasrudy Tanjung, SE., M.Si)

PEMBIMBING

(Muhammad Andi Prayogi, SE., M.Si)

PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris

(Assoc. Prof. Dr. H. JANURI, SE., MM., M.Si) (Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN, SE., M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Farah Yasmin Syahrina

NPM : 1905160276

Program Studi : Manajemen

Konsentrasi : Manajemen Sumber Daya Manusia

Dengan ini menyatakan bawah skripsi saya yang berjudul **“Analisis Pengaruh Inovasi dan Kreativitas ITO: Eco Friendly Bilingual Comics Integrated Application Mendorong Pariwisata Sumatera Utara Go Internasional terhadap Kinerja Karyawan”** adalah bersifat asli (original), bukan hasil menyadur secara mutlak hasil karya orang lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan



Farah Yasmin Syahrina



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : FARAH YASMIN SYAHRINA
N.P.M : 1905160276
Program Studi : MANAJEMEN
Konsentrasi : MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA
Judul Skripsi : ANALISIS PENGARUH INOVASI DAN KREATIVITAS ITO:
ECO FRIENDLY BILINGUAL COMICS INTEGRATED
APPLICATION MENDORONG PARIWISATA SUMATERA
UTARA GO INTERNASIONAL TERHADAP KINERJA
KARYAWAN.

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

Medan, 23 Mei 2023

Pembimbing Skripsi

MUHAMMAD ANDI PRAYOGI, SE., M.Si

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi Manajemen

JASMAN SARIPUDDIN HSB, S.E., M.Si.

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis



Assoc. Prof. Dr. H. JANURI, S.E., M.M., M.Si.



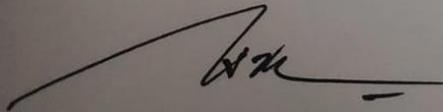
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Farah Yasmin Syahrina
NPM : 1905160276
Dosen Pembimbing : Muhammad Andi Prayogi, SE., M.Si
Program Studi : Manajemen
Konsentrasi : Manajemen Sumber Daya Manusia
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Inovasi dan Kreativitas ITO: Eco Friendly Bilingual Comics Integrated Application Mendorong Pariwisata Sumatera Utara Go Internasional terhadap Kinerja Karyawan.

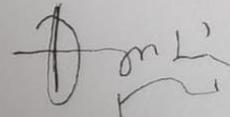
Item	Hasil Evaluasi	Tanggal	Paraf Dosen
Bab 1	Perbaikan margin, penomoran latar belakang diperbaiki	7 Feb 23	 -
Bab 2	Penambahan referensi, Teori ditambahi	28 Feb 23	 -
Bab 3	Metode pelaksanaan	15 Mar 23	 -
Bab 4	Perbaikan hasil penelitian dan perbaiki pokok pembahasan	20 Apr 23	 -
Bab 5	kesimpulan dan saran perbaikan	2 Mei 23	 -
Daftar Pustaka	Daftar Pustaka diperbaiki	17 Mei 23	 -
Persetujuan Sidang Meja Hijau	Aku Akang	17 Mei 23	 -

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi



(Jasman Saripuddin Hsb, S.E, M.Si.)

Medan, Mei 2023
Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



(Muhammad Andi Prayogi, SE., M.Si)

ABSTRAK

ANALISIS PENGARUH INOVASI DAN KREATIVITAS ITO: ECO FRIENDLY BILINGUAL COMICS INTEGRATED APPLICATIONS MENDORONG PARIWISATA SUMATERA UTARA GO INTERNASIONAL TERHADAP KINERJA KARYAWAN

FARAH YASMIN SYAHRINA

1905160276

Fakultas Ekonomi & Bisnis

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Jln. Kapten Muchtar Basri No.3. Telp. (061) 6624567 Medan 20238

Email : farahyasmin503@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kinerja usaha karyawan dalam pembuatan produk komik si ito (Studi Kasus Umkm di Kota Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Populasi dalam penelitian adalah para karyawan pada pembuatan produk komik si ito di Kota Medan. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah survei pasar secara online menggunakan google form yang di isi oleh 123 reponden terdiri dari 86 perempuan dan 37 laki-laki. Metode analisis data adalah kuantitatif dengan Analisis Deskriptif, Uji Asumsi Klasik (Normalitas, Multikolinieritas, Autokorelasi dan Heteroskedastisitas), Regresi Berganda, Uji Hipotesis (uji T, uji F dan koefisien determinasi) dengan alat analisis IBM SPSS Statistic 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi berpengaruh terhadap kinerja usaha karyawan selama kegiatan pembuatan produk komik si Ito di Kota Medan.

Kata Kunci: Kreativitas, Inovasi, Kinerja Usaha.

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE EFFECT OF ITO INNOVATION AND CREATIVITY: ECO FRIENDLY BILINGUAL COMICS INTEGRATED APPLICATIONS PROMOTING NORTH SUMATRA TOURISM GO INTERNATIONAL ON EMPLOYEE PERFORMANCE

FARAH YASMIN SYAHRINA

1905160276

Faculty Economy & Business

University Muhammadiyah of North Sumatera

Jln. Kapten Muchtar Basri No.3. Telp. (061) 6624567 Medan 20238

Email : farahyasmin503@gmail.com

The purpose of this study was to determine the effect of creativity and innovation on the business performance of employees in making si ito comic products (Case Study of Umkm in Medan City. Data collection techniques used were observation, interviews, and literature study. The population in this study was employees at making Si Ito comic products in Medan City. The data collection technique used was an online market survey using a Google form filled in by 123 respondents consisting of 86 women and 37 men. The data analysis method was quantitative with descriptive analysis, classical assumption test (Normality, Multicollinearity, Autocorrelation and Heteroscedasticity), Multiple Regression, Hypothesis Testing (T test, F test and coefficient of determination) with the IBM SPSS Statistics 25 analysis tool. The results of this study indicate that creativity and innovation affect the business performance of employees during product manufacturing activities Si Ito comics in Medan City.

Keywords: Creativity, Innovation, Business Performance.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1 Kreativitas	5
2.1.1 Pengertian Kreativitas	5
2.1.2 Ciri dan Tahap Kreativitas	6
2.1.3 Hal-hal yang Membatasi Kreativitas Seseorang	6
2.2 Inovasi.....	8
2.2.1 Pengertian Inovasi.....	8
2.2.2. Ciri ciri Inovasi	9
2.2.3 Hal hal yang Membatasi Inovasi.....	9
2.3 Kinerja Usaha.....	11
2.3.1 Pengertian Kinerja Usaha	11
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Usaha.....	12

2.2 Kerangka Berpikir Konseptual	13
2.3 Hipotesis	13
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Definisi Operasional	15
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
3.4 Teknik Pengambilan Sampel	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.6 Teknik Analisis Data.....	17
BAB 4 HASIL PENELITIAN	18
4.1 Deskripsi Data.....	18
4.2 Analisis Data	19
BAB 5 PENUTUP	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran	22
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	22
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	2
Tabel 3.2 Rencana Jadwal Penelitian.....	15
Tabel 4.1 Hasil Survei.....	19
Tabel 4.2 Analisis Data.....	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	13
--------------------------------------	----

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang telah meberikan Rahmat dan KaruniaNya yang tiada tara kepada kita semua terutama kepada penulis, dan shalawat beriring salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi.

Dalam pembuatan tugas ini penulis mendapatkan pengalaman yang berguna bagi mahasiswa, karena dapat mengetahui suatu yang dibuat oleh suatu kantor yang dituju. Pelaksanaan pembuatan laporan skripsi ini, dapat memberikan pengalaman yang berguna bagi mahasiswa untuk membina pengetahuan antara disiplin ilmu yang dimiliki

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pemahaman, pengetahuan serta wawasan yang penulis miliki. Sehingga pada laporan magang ini masih banyak kekurangan baik itu dalam penyajian materi maupun pengguna bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini agar tidak terulang lagi dalam pembuatan tugas berikutnya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah banyak memebantu penulis baik dalam penulis, bentuk dan isi laporan yang bertujuan untuk kesempurnaan laporan ini, diantaranya :

1. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah banyak memberikan bantuan moril,materil dan do'a demi keberhasilan dan keselamatan penulis dalam menempuh pendidikan
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M,AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Assoc.Prof. Dr. H. Januri SE. MM. M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. Bapak Assoc, Prof. Dr. Ade Gunawan, SE. MM. M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Dr. Hasrudy Tanjung, SE,M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Jasman Syarifuddin SE M.Si selaku Ketua Program Studi Manajemen Perpajakan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak Assoc.Prof.Dr.Jufrizen,SE., M.Si selaku sekretaris Program Studi Manajemen Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Seluruh dosen pengajar khususnya di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
9. Bapak dan Ibu SRCC yang telah mendampingi dan memberi semangat selama berlangsungnya perlombaan.
10. Bapak Muhammad Andi Prayogi selaku dosen pembimbing yang sudah mendampingi dan memberikan saran selama berlangsungnya perlombaan
11. Tim PKM ITO: Eco-friendly Bilingual Comics Integrated Applications Mendorong Pariwisata Sumatera Utara Go Internasional selaku teman-teman berjuang selama perlombaan pimnas ke-35
12. Keluarga Besar Tim PIMNAS 34 UMSU yang telah memberi dukungan dan saran

Akhir kata saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu saya dalam segala aspek. Saya juga berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaatnya untuk penulis sendiri maupun inspirasi terhadap pembaca. Amin Ya Rabbal'alam

FARAH YASMIN SYAHRINA

NPM :1905160276

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam dewasa ini, pengembangan suatu produk sangat dinantikan dalam dunia entrepreneurship. Terlebih lagi sumber daya manusia yang mendukung, juga menjadi salah satu faktor terbentuknya sebuah inovasi yang mempunyai nilai dan manfaat pada suatu produk, salah satunya ialah pengembangan kreatifitas produk komik berbahan dasar daur ulang yang dimana sebagai bentuk partisipasi dalam menerapkan eco-friendly dalam kehidupan masyarakat. Yang dimana data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) mengungkapkan bahwa Sumatera Utara menjadi salah satu dari sepuluh provinsi dengan jumlah timbulan sampah terbanyak di tahun 2021 yaitu di urutan kelima sebanyak 1,23 juta ton (Dihni, 2022).

Selain berbahan dasar daur ulang komik ini sangat membantu untuk mendukung kreatifitas bagi karyawan untuk memunculkan ide-ide yang menarik dalam pembuatan komik yang mempunyai banyak kelebihan dan keunikan tersendiri, yang dimana komik ini menceritakan destinasi pariwisata di Sumatera Utara untuk mempromosikan destinasi tersebut ke kancah internasional.

Namun sayangnya dalam Siaran Pers Ketua Dewan Perwakilan Daerah ASITA Sumatera Utara, Solahuddin Nasution menyatakan bahwa promosi pariwisata di Sumatera Utara masih minim menjangkau wilayah mancanegara karena masih wisatawan mancanegara Malaysia saja yang menjadi pasar utama pariwisata di Sumatera Utara (Sinaga, 2020). Senada dengan pernyataan Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Utara Syech Suhaimi yang memaparkan data terkait kenaikan kunjungan wisatawan mancanegara. Kenaikan masih didorong oleh kunjungan dari negara - negara di ASEAN saja (Antara, 2019). Mendapati kondisi tersebut, melalui Siaran Pers-nya, Menkraf Sandiaga Salahuddin Uno berharap sektor pariwisata dan ekonomi kreatif di Sumatera Utara bisa dilakukan lebih optimal agar dapat membuka banyak lapangan kerja untuk masyarakat sekitar (Kemenkraf, 2022).

Dalam hal ini inovasi yang dibuat ialah merupakan sebuah produk komik yang bernuansa destinasi pariwisata di Sumatera Utara yang berbahan dasar kertas yang di daur ulang atau made from *recycle paper*. Isi dalam komik ini juga terdapat potongan kain songket dan kain ulos sebagai bentuk budaya yang masih dilestarikan keberadaannya dalam

lingkungan masyarakat. Untuk itu juga dalam pengembangan inovasi ini tidak lepas dari keunikan dan kreatifitas dari diri karyawan dalam pembuatan komik tersebut, dan juga

apabila karyawan mempunyai kreatifitas yang sangat unik akan mendorong kinerja dari karyawannya dalam membuat suatu produk.

Dalam menangani permasalahan fenomena diatas, dapat penulis simpulkan bahwa, ide kreatif dalam diri karyawan sangat bergantung terhadap kinerja karyawan. Apabila ide kreatif tersebut dilakukan dengan cara yang baik maka sangat mendorong kinerja karyawannya dalam pembuatan sebuah produk yang mempunyai nilai dan manfaat yang sangat baik.

B. Identifikasi Masalah

NO	Referensi Judul Jurnal	Masalah yang Diidentifikasi	Analisis Identifikasi Masalah
1	PENGARUH INOVASI DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA KARYAWAN USAHA UMKM DI MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS UMKM KABUPATEN TEGAL)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulitnya mencari pekerjaan sehingga menimbulkan munculnya usaha-usaha baru khususnya dalam industry jenang kudus 2. Dalam pembangunan ekonomi diperlukan pengusaha dengan sifat pembaharuan kreatif, dinamis, inovatif dan adaptif terhadap perubahan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya manusia masih lemah dan belum terlatih • Jiwa entrepreneurship di Indonesia masih kurang kreatif dan belum bisa beradaptasi di lingkungan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
2	PENGARUH KREATIVITAS DAN INOVASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN DENGAN READING OF CHANGE SEBAGAI VARIABEL INTERVENING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak covid-19 mempengaruhi pada berbagai sector seperti pariwisata, perdagangan, dan industry 2. Terbatasnya operasional UMKM dan berkurangnya konsumen yang berbelanja secara langsung dibandingkan pada hari biasa 3. Kurangnya permodalan, kesulitan dalam pemasaran, persaingan usaha yang ketat, kesulitan bahan baku, kurang teknis produksi dan keahlian, kurangnya pengetahuan keterampilan manajerial (SDM) dan pengetahuan dalam masalah manajemen khususnya bidang akuntansi dan keuangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diberlakukannya WFH (<i>Work From Home</i>) oleh pemerintah pada saat covid 19 sangat berdampak pada kinerja operasional terlebih lagi PHK dengan jumlah yang besar • Adanya peraturan pemerintah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sangat mempengaruhi minimnya konsumen yang datang berbelanja secara langsung • Pemerintah pada saat covid masih belum bisa memberikan donasi pada UMKM terlebih lagi pada saat covid dan juga pengetahuan dan

			keterampilan manajerial (SDM) masih minim dan belum dilakukan dengan baik
--	--	--	---

1.1 Gambar Tabel Penelitian terdahulu

C. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus terhadap karyawan yang membuat komik kreatif tersebut

1. Apa ide kreatif adalah salah satu pendorong kinerja karyawan?
2. Kenapa pengembangan dalam suatu produk mendorong kinerja karyawan?
3. Mengapa dalam pengembangan suatu produk dibutuhkan kinerja karyawan?
4. Bagaimana kinerja karyawan dalam mengembangkan suatu produk?

D. Rumusan Masalah

1. Apakah kinerja karyawan membutuhkan inovasi dan pengembangan kreativitas dalam pembuatan produknya?
2. Dimanakah letak pengembangan ide kreativitas dan inovasi dalam meningkatkan kinerja usaha?
3. Bagaimanakah suatu produk dapat ber inovasi dan mempunyai kreativitas dalam kinerja karyawannya?

E. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan di atas maka tujuan, Penelitian ini adalah

1. untuk menganalisis kreativitas terhadap pembuatan suatu produk buku komik terhadap kinerja karyawan
2. untuk mengetahui pengaruh inovasi terhadap kinerja usaha kreatifitas pada buku komik ITO: Eco-Friendly Bilingual Comics Integrated Applications mendorong pariwisata sumatera utara go internasional
3. untuk mengetahui pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kinerja pada suatu buku komik ITO: Eco-Friendly Bilingual Comics Integrated Applications mendorong pariwisata sumatera utara go internasional

F. Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peneliti
Memberikan pengembangan penelitian tentang kinerja dari pembuatan produk kreatif komik ITO: Eco-Friendly Bilingual Comics Integrated

Applications mendorong pariwisata sumatera utara go internasional, mengenai pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kinerja karyawan dengan melakukan survei di sumatera utara

2. Bagi Produk Usaha Kreatif

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang berkaitan dengan kreativitas dan inovasi untuk meningkatkan kinerja karyawan pada usaha produk komik ITO: Eco-Friendly Bilingual Comics Integrated Applications mendorong pariwisata sumatera utara go internasional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Kreativitas

Menurut Robert W. Wesiberg mengatakan Pengertian kreativitas adalah merujuk pada kapasitas untuk menghasilkan karya. Semua yang mempelajari kreativitas setuju bahwa untuk sesuatu menjadi kreatif, tidak cukup hanya menjadi baru: itu harus memiliki nilai, atau sesuai dengan tuntutan kognitif situasi. (*Creativity - Beyond the Myth of Genius*).

Menurut Rogers dalam Utami Munandar (2014:18) bahwa “kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”

Demikian pula Clark Moustakis dalam Utami Munandar (2014:18) menyatakan bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”. Menurut Sternberg dalam Utami Munandar (2014:20), yaitu “kreativitas adalah titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi”. Selanjutnya. Menurut Reni Akbar dalam Latifah Husien (2017:82) “kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada sehingga terkesan ada”

Bagi Robert E. Franken Pengertian kreativitas adalah sebagai kecenderungan untuk menghasilkan atau mengenali ide, alternatif, atau kemungkinan yang mungkin berguna dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan menghibur diri sendiri dan orang lain (Human Motivation edisi tiga)

Menurutnya, tiga alasan mengapa orang termotivasi untuk menjadi kreatif:

- kebutuhan akan stimulasi yang baru, bervariasi, dan kompleks
- perlu mengkomunikasikan ide dan nilai
- kebutuhan untuk memecahkan masalah

Untuk menjadi kreatif, Anda harus dapat melihat sesuatu dengan cara baru atau dari perspektif yang berbeda. Antara lain, Anda harus mampu menghasilkan kemungkinan baru atau alternatif baru. Tes kreativitas tidak hanya mengukur jumlah alternatif yang dapat dihasilkan orang, tetapi juga keunikan alternatif tersebut.

2.1.2. Ciri dan Tahap Kreativitas

Beberapa tindakan atau pikiran tertentu dapat mengarah pada kreativitas. Meneruskan catatan "Pedoman Diagnostik Petensi Peserta Didik (2004)" oleh Nurhayati, berikut ciri-ciri kreativitas :

- Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- Menciptakan beragam gagasan untuk memecahkan suatu masalah.
- Sering mengemukakan tanggapan yang unik dan pintar.
- Berani mengambil risiko.
- Senang mencoba hal-hal baru.
- Peka terhadap keindahan dan estetika

Di samping itu, kreativitas dapat muncul melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, tahap ini berisi kegiatan pengenalan masalah, menghimpun data yang relevan, hingga menjajaki kemungkinan-kemungkinan yang bakal terjadi
2. Tahap inkubasi, Setelah informasi atau data terkumpul, selanjutnya akan masuk dalam tahap inkubasi atau istirahat dan merenungkannya. Kreativitas adalah hasil kemampuan pikiran dalam mengaitkan berbagai gagasan hingga menghasilkan sesuatu yang baru dan unik.
3. Tahap pencerahan, Ini merupakan tahap ketika gagasan baru muncul di kepala untuk menjawab tantangan kreatif yang tengah dihadapi.
4. Tahap pembuktian, ada tahap ini, seseorang mulai meyakinkan diri bahwa gagasan yang diperoleh dapat diterapkan dan dicoba

2.1.3. Hal-Hal yang Membatasi Kreativitas Seseorang

Dalam buku yang berjudul *A Whack on the Side of the Head*, Roger von Oech mengidentifikasi 10 "kunci mental" yang membatasi kreativitas seseorang (Zimmerer, 2008: 68) [10] sebagai berikut:

1. Mencari satu jawaban yang "tepat"

Yakni pemikiran bahwa terdapat satu jawaban paling “tepat” dalam menentukan masalah.

2. Berfokus dalam “berpikir logis”

Logika merupakan hal yang sangat penting dalam proses kreatif, terlebih saat mengevaluasi penerapan ide. Namun di fase awal imajinatif tersebut, kreativitas dapat terhambat oleh pemikiran yang logis.

3. Mengikuti aturan acara yang membabi buta

Yaitu kreativitas kadang tergantung pada kemampuan kita melakukan pelanggaran peraturan yang ada, sehingga dapat melihat cara baru untuk melakukan sesuatu.

4. Bersifat praktis terus – menerus

Menyingkirkan dalam berpikir praktis selama beberapa saat untuk membebaskan pemikiran agar mempertimbangkan solusi kreatif yang mungkin tidak akan pernah terjadi.

5. Menjadi terlalu spesialisasi

Pemikiran kreatif dengan mencari beberapa ide di luar bidang yang dikuasai.

6. Memandang permainan sebagai hal yang tidak bermanfaat Kreativitas menghasilkan pelaku usaha dapat mengambil apa yang mereka pelajari, mengevaluasi, memperkuat dengan pengetahuan lainnya dan mempraktikannya.

7. Menghindari ambiguitas

Dapat diartikan menjadi rangsangan kreatif sangat kuat yang mendorong dengan cara berpikir yang berbeda.

8. Takut terlihat bodoh

Gagasan – gagasan baru jarang muncul di lingkungan yang bersifat konvensional. Yakni orang menjadi konvensional karena tidak ingin terlihat bodoh.

9. Timbulnya rasa takut dan gagal

Mencoba sesuatu yang baru sering kali mengalami kegagalan, namun kegagalan bukan merupakan sebagai akhir. Namun pengalaman belajar tersebut mengarahkan pada kesuksesan.

10. Percaya bahwa “saya tidak kreatif”

Orang yang yakin bahwa dirinya tidak kreatif akan beridak mengahakimi diri sendiri dan akan mewujudkan keyakinan tersebut.

2.2. Inovasi

2.2.1. Pengertian Inovasi

Hills (dalam Firmansyah) mendefinisikan inovasi sebagai ide, praktek atau obyek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit pengguna lainnya. Menurut Zimmerer (2008:586)“Melakukan inovasi berarti menciptakan dari nol. Akan tetapi inovasi biasanya cenderung merupakan hasil dari usaha mengelaborasi hal - hal yang sudah ada, dari usaha menggabungkan hal-hal lama dengan cara-cara baru, atau dari mengambil sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang lebih sederhana atau lebih baik”. Sedangkan Ted Levitt dari Harvard (dalam Thommas W.Zimmerer 2008:57) mengemukakan bahwa inovasi adalah mengerjakan hal-hal baru. Singkatnya wirausahawan sukses dengan cara memikirkan dan mengerjakan hal hal baru atau hal-hal lama dengan cara-cara baru. Memiliki ide yang hebat tidaklah mencukupi; mengubah ide menjadi produk, jasa atau usaha bisnis yang berwujud merupakan tahapan berikutnya yang esensial.

Larsen, P and Lewis, A, (dalam Hadiyati) menyatakan bahwa salah satu karakter yang sangat penting dari wirausahawan adalah kemampuannya berinovasi. Tanpa adanya inovasi perusahaan tidak akan dapat bertahan lama. Hal ini disebabkan kebutuhan, keinginan, dan permintaan pelanggan berubah-ubah. Pelanggan tidak selamanya akan mengkonsumsi produk yang sama.

Berdasarkan pada definisi inovasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah suatu proses dan atau hasil pengembangan pemanfaatan suatu produk / sumber daya yang telah ada sebelumnya, sehingga memiliki nilai yang lebih berarti.

2.2.2. Ciri ciri Inovasi

Menurut Kotler dan Keller (2014:67) inovasi produk dapat dilakukan melalui pengembangan dan pengenalan produk baru atau yang telah terbukti berhasil dipasarkan, sehingga Inovasi produk dapat berupa perubahan desain, komponen, dan arsitektur produk secara umum. Dalam kaitannya dengan inovasi pada suatu produk, Kotler &

Keller (2016, hlm. 32) mengajukan bahwa terdapat dua konsep besar pada suatu inovasi produk. Dua konsep inovasi produk tersebut adalah keinovatifan, dan kapasitas untuk berinovasi yang akan dijelaskan di bawah ini.

1) Keinovatifan

adalah pikiran tentang keterbukaan untuk gagasan baru sebagai sebuah kultur perusahaan.

2) Kapasitas untuk berinovasi

adalah kemampuan perusahaan untuk menggunakan atau menerapkan gagasan, proses, atau produk baru secara berhasil (Kotler & Keller (2016, hlm. 32).

Selanjutnya, Kotler & Keller (2016, hlm. 32) mengungkapkan bahwa inovasi produk memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Memiliki kekhasan/khusus artinya suatu inovasi memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan.
2. Memiliki ciri atau unsur kebaruan, dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai sebuah karya dan buah pemikiran yang memiliki kadar Orisinalitas dan kebaruan.
3. Program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana, dalam arti bahwa suatu inovasi dilakukan melalui suatu proses yang yang tidak tergesa-gesa, namun inovasi dipersiapkan secara matang dengan program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu.

2.2.3 Hal hal yang Membatasi Inovasi

Dalam bisnis, inovasi adalah proses menciptakan produk, layanan, dan ide baru untuk meningkatkan nilai tambah bagi konsumen. Inovasi produk merupakan salah satu cara agar perusahaan tetap kompetitif di pasar yang dinamis. Inovasi produk menjadi proses berkelanjutan yang jika dibiarkan tanpa adanya sesuatu yang baru dari sebuah bisnis, maka bisnis tersebut cenderung akan *stuck* dan bahkan bisa berakhir gagal di pasar.

Sebuah produk baru bisa gagal di pasar karena produk tersebut tidak memberikan nilai nyata sehingga tidak dapat menemukan pelanggannya. Selain itu produk baru juga bisa gagal secara internal karena pengembangan, implementasi, dan pemasaran tidak bekerja dengan maksimal. Walaupun ide yang didapatkan untuk membuat produk baru

terasa sempurna, tetapi jika proses inovasi tidak berhasil maka tidak ada gunanya. Di sisi lain, ide yang terlihat biasa saja tetapi diimplementasikan dan dipasarkan dengan baik, produk tersebut bisa menjadi inovasi yang hebat.

Berikut penyebab kegagalan suatu inovasi produk :

1) Tidak Berpikir Panjang

Sebagian besar bisnis cenderung lebih fokus pada tujuan dan hasil jangka pendek daripada berpikir dari perspektif jangka panjang. Dalam proses pencapaian target jangka pendek ini, sebagian besar perusahaan cenderung menghabiskan banyak uang dan mengalokasikan sumber daya untuk pemasaran dan penjualan. Hal itu membuat sebagian besar anggaran habis dan mungkin tersisa sedikit untuk proses inovasi produk. Setiap perusahaan harus menetapkan tujuannya, hasil yang harus dicapai untuk kuartal berikutnya, dan strategi untuk mencapai tujuan tersebut. Inovasi yang sukses membutuhkan strategi yang tepat. Pikirkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan guna mencari tahu apa saja pro dan kontra yang mungkin disebabkan dari inovasi ini.

2) Kurangnya Pola Pikir Inovasi

Alasan lain mengapa inovasi produk bisa gagal karena pola pikir karyawan di dalam perusahaan itu sendiri. Karyawan harus memiliki pola pikir inovatif untuk menciptakan sesuatu yang baru sehingga memecahkan masalah yang ada. Budaya ini harus ditanamkan dalam organisasi itu sendiri mulai dari atas hingga di setiap divisi perusahaan. Perusahaan perlu meningkatkan kreativitas dengan cara bertukar pikiran tentang ide-ide baru dan membiasakan karyawan untuk tidak takut mencoba hal baru yang mengarah pada inovasi produk yang cemerlang.

3) Tidak Memahami Kebutuhan Pelanggan

Inovasi bisa gagal ketika perusahaan tidak tahu apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pelanggan mereka. Banyak inovasi yang gagal karena perusahaan tidak menyadari apa masalah yang sedang dihadapi oleh pelanggan dan apa yang diinginkan pelanggan. Maka dari itu, perusahaan perlu memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh pelanggan mereka, bagaimana pelanggan berinteraksi dengan pesaing bisnis dan perilaku konsumennya. Perusahaan juga harus berinovasi dengan menyesuaikan produk barunya dengan pasar dan pelanggan mereka.

4) Kurangnya Anggaran

Kurangnya anggaran dalam inovasi produk menjadi salah satu alasan umum kegagalan dalam proses inovasi. Jika inovasi produk tidak didukung dengan anggaran yang maksimal selama prosesnya, inovasi tersebut mungkin akan kehilangan momentum. Anggaran dalam perusahaan untuk inovasi produk ibarat sebuah komitmen dari perusahaan untuk mencapai dan menciptakan sesuatu yang luar biasa. Perusahaan bisa mengakalinya dengan mengaturnya dengan baik dan menyisihkan anggaran untuk proses inovasi produk kedepannya.

5) Memprioritaskan Teknologi Daripada Solusi

Teknologi memang memainkan peran besar dalam inovasi bisnis saat ini, terutama jika perusahaan tersebut bekerja dalam ruang digital. Mengadopsi teknologi baru diperlukan jika bisnis ingin mengembangkan proses menciptakan atau mengembangkan produk. Namun seringkali teknologi lebih diprioritaskan daripada tujuan awalnya sendiri, yaitu memberikan solusi yang dibutuhkan pelanggan. Maka dari itu, perusahaan harus menyelaraskan tujuan keduanya untuk mendapatkan keberhasilan dari inovasi produk yang nantinya akan menarik perhatian pelanggan.

2.3. Kinerja Usaha

2.3.1 Pengertian Kinerja Usaha

Menurut Sutrisno (2016:172) “kinerja adalah hasil kerja karyawan dilihat dari aspek kualitas, kuantitas, waktu kerja, dan kerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh organisasi”.

Kinerja usaha adalah hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang dalam suatu organisasi, sesuai dengan wewenangnya dan tanggung jawabnya masing - masing, dalam rangka upaya mencapai tujuan organisasi yang bersangkutan secara legal, tidak melanggar hukum dan sesuai dengan moral maupun etika”(Utaminingsih, 2016)[16]. Banyak kajian-kajian empiris yang melaporkan banyaknya perbedaan indikator - indikator kinerja umumnya adalah perbedaan antara ukuran kinerja finansial dan kinerja nonfinansial. Pengukuran kinerja non finansial mengukur juga sasaran (goals) usaha seperti misalnya kepuasan dan tingkat keberhasilan di lingkup global yang bisa dicapai oleh para pemilik atau para manajernya; pengukuran

kinerja finansial mengukur faktor-faktor seperti pertumbuhan penjualan dan ROI. Berkaitan dengan kinerja finansial, seringkali terjadikonvergensi yang rendah antara indikator-indikator yang berbeda.

Jenis kinerja dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu kinerja individu dan kinerja organisasi. Kinerja individu adalah kinerja yang dihasilkan oleh seseorang, sedangkan kinerja organisasi merupakan kinerja perusahaan secara keseluruhan (Kasmir 2016:182). Dalam menilai kinerja yang efektif dapat mempengaruhi dua hal yaitu produktivitas dan kualitas kerja yang dapat dinilai dengan melakukan langkah – langkah :

1. mendefinisikan pekerjaan;
2. menilai kinerja dan
3. memberikan umpan balik, dan adanya akuntabilitas yang jelas.

Kinerja usaha para pengusaha adalah serangkaian capaian hasil kerja dalam melakukan kegiatan usaha, baik dalam pengembangan produktivitas maupun kesuksesan dalam hal pemasaran, sesuai dengan wewenang dan tanggung jawabnya. Kinerja usaha yaitu semangat kerja, kualitas kerja, produk unggulan, dan keberhasilan usaha yang mempunyai hubungan signifikan terhadap kinerja pengusaha.

2.3.2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Usaha

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja usahamenurut Rucky Ahmad (Septiani, 2019) diantaranya yaitu:

1. Teknologi, yang meliputi peralatan kerja dan metode kerja yang digunakan untuk menghasilkan produk atau jasa yang dihasilkan oleh organisasi. Semakin berkualitas teknologi yang digunakan, maka akan semakin tinggi tingkat kinerja organisasi tersebut.
2. Kualitas input atau material yang digunakan oleh organisasi .
3. Kualitas lingkungan fisik yang meliputi keselamatan kerja, penataan ruangan dan kebersihan.
4. Budaya organisasi sebagai pola tingkah laku dan pola kerja yang ada dalam organisasi yang bersangkutan
5. Kepemimpinan sebagai upaya untuk mengendalikan anggota organisasi agar bekerja sesuai dengan standar dan tujuan organisasi.
6. Pengelolaan sumber daya manusia yang meliputi aspek kompensasi imbalan, promosi dan lainnya

Selain itu terdapat kendala – kendala yang umumnya dihadapi oleh para pengusaha kecil adalah sebagai berikut:

- 1) Produktivitas yang rendah
- 2) Nilai tambah rendah
- 3) Jumlah investasi yang sangat kecil
- 4) Jangkauan pasar yang sempit
- 5) Akses sumber modal dan bahan baku terbatas
- 6) Manajemen yang masih belum profesional dan sumber daya manusia pada umumnya belum memiliki kualitas bersaing yang maju

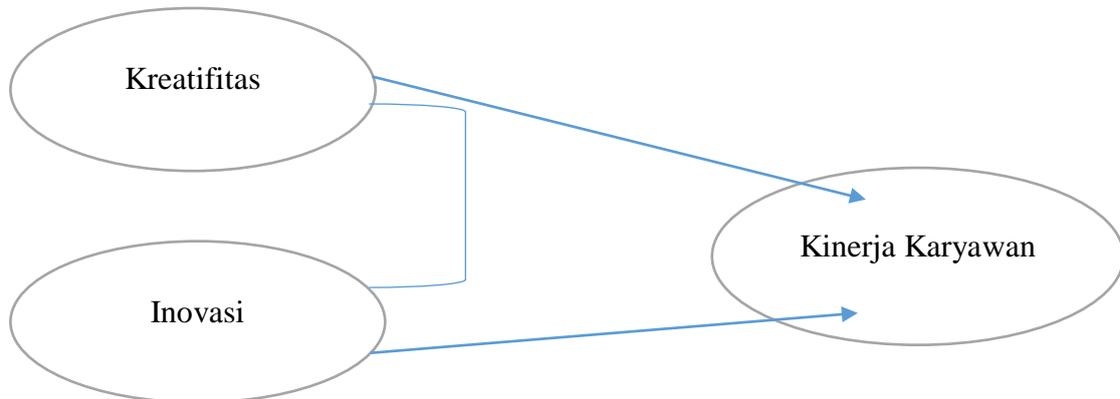
2.2. Kerangka Konseptual

Komik Si Ito diproduksi di Kota Medan, Sumatera Utara diusahakan sebagai cara untuk memperkenalkan pariwisata Sumatera Utara ke dunia dan untuk mengurangi limbah sampah kertas. Sehingga perlu didalami atau diteliti terkait dengan kelayakan usahanya sebagai peluang bisnis kreatif yang menyajikan cerita pariwisata yang menarik dan dapat dipasarkan secara konvensional dan digital secara internasional.

Komik ini sangat membantu untuk meningkatkan sumber daya manusia di kota Medan, komik ini juga mampu mengembangkan ide kreatif dan inovatif bagi kinerja karyawan lebih semangat dalam menuangkan kreatifitas untuk melanjutkan komik dengan seri seri yang lebih menarik untuk mendapatkan perhatian publik sekaligus mendukung dan mempromosikan pariwisata di Sumatera Utara.

Analisis pengaruh inovasi dari komik ini ialah, komik ini akan menjadi komik dengan nuansa cerita pariwisata yang menarik bagi para turis dan lokal terlebih lagi komik ini juga mempunyai 2 bahasa yakni Indonesia dan Inggris, sehingga para pembacanya dapat belajar Bahasa asing dalam komik menjadi lebih seru. Adapun analisis pengaruh inovasi dan kreativitas dari komik si Ito dalam kerangka konseptual pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.3. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari pertanyaan yang ada pada perumusan masalah penelitian. Dapat dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang berasal dari teori. Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini dan kerangka konseptual maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

Komik si Ito mampu meningkatkan kinerja karyawannya untuk mengembakan ide kreativitas dan inovasi dalam sebuah produk buku yang mampu menarik wisatawan dari luar negeri maupun lokal yang dikemas dengan cerita pariwisata yang ada di Sumatera Utara dan sudah di lengkapi dengan 2 bahasa yakni Inggris dan Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut (Umbarani & Fakhruddin, 2021), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

3.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah petunjuk bagaimana suatu variabel diukur untuk mengetahui baik buruknya pengukuran dari suatu penelitian yang menjadi definisi operasional.

Kertas daur ulang (recycle paper) adalah kertas bekas yang di olah kembali dengan hasil kertas yang mempunyai tekstur yang berbeda pada kertas umumnya, namun di satu sisi mempunyai nilai estetik tersendiri, dan juga merupakan sebuah inovasi memperkenalkan sebuah produk yang ramah lingkungan kepada masyarakat.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Komik Si Ito, yang terletak di Kota Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Jl. Muchtar Basri xxxxxx

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Desember 2022 sampai dengan Mei 2023, dengan format sebagai berikut:

No	Aktivitas Penelitian	Bulan/ Tahun					
		Desember 2022	Januari 2023	Februari 2023	Maret 2023	April 2023	Mei 2023
1	Penelitian pendahuluan	■					
2	Penyusunan Proposal		■				
3	Pembimbingan Proposal		■	■			
4	Seminar Proposal			■			
5	Penyempurnaan Proposal			■			
6	Pengolahan dan Analisis Data				■		
7	Penyusunan Skripsi				■		
8	Pembimbingan Skripsi					■	
9	Sidang Meja Hijau						■
10	Penyempurnaan Skripsi dan Penulisan Jurnal						■

3.2 gambar tabel rencana jadwal penelitian

3.4. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang merupakan data atau informasi yang di dapatkan dalam bentuk hubungan yang menjelaskan sebab-sebab dalam fakta-fakta sosial yang terukur, menunjukkan hubungan variabel serta menganalisa.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder, Menurut Azuar Juliandi & Manurung (2014) menyatakan bahwa “ Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia yang dikutip oleh peneliti guna kepentingan penelitiannya”.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Studi dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang ditujukan langsung kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian. Data yang diperoleh dari proses dokumentasi yakni pelaksanaan kegiatan komik *si ito*.

3.5. Teknik Analisis Data

Uji analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif menggunakan metode survei untuk mengambil data dari populasi yang besar. Survei dilakukan dengan membagikan daftar pertanyaan dalam bentuk kuesioner kepada para responden. Untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Dengan langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahapan dimulai dari melakukan riset dan menentukan ide cerita menetapkan karakter komik, menuliskan cerita, membuat sketsa gambar komik, menggambarkan setiap adegan cerita komik dalam bentuk ilustrasi menggunakan *Software Photoshop* dan *Adobe Ilustrasi*, menyusun dan *melayout* gambar dan cerita menjadi komik versi *softcopy*. Setelah itu dilanjutkan dengan merancang aplikasi komik *Ito*.
2. Tahap selanjutnya membuat kertas daur ulang dengan cara mengumpulkan kertas bekas, merobek kertas bekas menjadi bagian yang kecil. Dengan melihat dan menganalisis anggaran biaya yang dikeluarkan untuk proses produksi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Komik

Komik Si Ito merupakan usaha yang bergerak dibidang ekonomi kreatif yang memproduksi komik berbahan dasar kertas daur ulang menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang menceritakan tentang destinasi pariwisata di Sumatera Utara. Komik Si Ito dijual dengan harga Rp85.000. Didirikan oleh Tim Komik Si Ito pada bulan juni 2022 yang merupakan hasil dari kegiatan Pekan Kreativitas Mahasiswa yang dibina oleh Students' Research and Creativity Center (SRCC) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penjualan produk Komik Si Ito ini dilakukan menggunakan 2 metode yaitu online dan offline. Selain itu, untuk menjaga agar produk ini memiliki kekuatan hukum, telah dilakukan pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual yaitu hak cipta Komik Si Ito dan hak cipta Aplikasi Komik Si Ito serta telah diproses kepengurusannya melalui bantuan Badan Bantuan Hukum UMSU.

Potensi pengembangan usaha Komik Si Ito yaitu secara umum, melakukan pemasaran lokal nasional dan internasional di toko – toko buku ternama seperti Amazon Book., *marketplace*, media sosial, google playstore, event – event dan pameran Internasional. Secara khusus, yaitu melanjutkan proses produksi series-series berikutnya.

Adapun potensi keberlanjutan usaha Komik Si Ito diuraikan sebagai berikut:

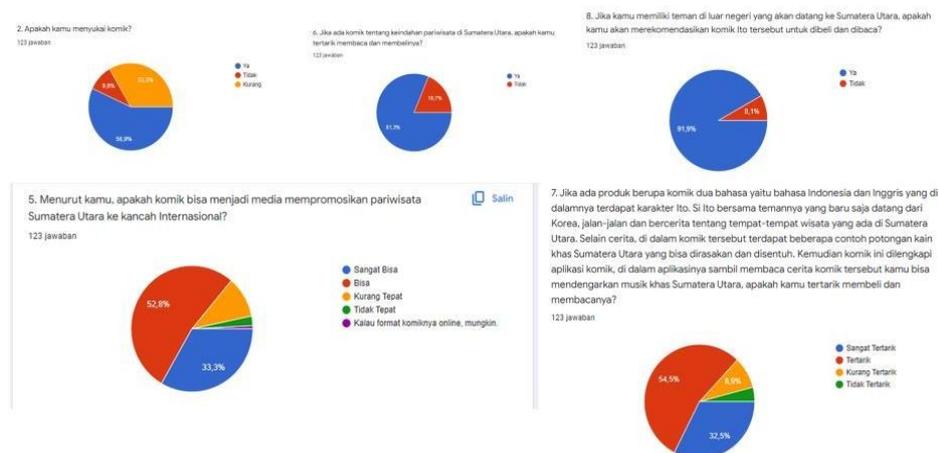
1. Bahan baku utamanya yaitu kertas daur ulang mudah ditemukan
2. Berpotensi menghasilkan jumlah produksi komik yang berkelanjutan
3. Potensi pasar yang luas karena Komik Si Ito bisa dinikmati kalangan dalam negeri maupun luar negeri
4. Berpotensi untuk memperoleh Hak Kekayaan Intelektual Merek
5. Usaha Komik Si Ito berpotensi membuka lapangan pekerjaan kreatif
6. Berpotensi mendukung dan memajukan destinasi pariwisata Sumatera Utara

Agar tujuan perusahaan berjalan dengan baik Usaha Komik Si Ito melakukan pembagian manajemen usaha yang terdiri dari:

1. Direktur utama bertanggungjawab atas berjalannya perusahaan, mengontrol produksi, *coloring* dan *layouting* hingga membuat aplikasi

2. Manajer keuangan bertanggungjawab mengatur seluruh pengeluaran dan pemasukan keuangan
3. Manajer Produksi bertanggungjawab untuk mengkoordinasi berjalannya produksi dan membantu *coloring* komik
4. Manajer pemasaran bertanggungjawab kelancaran promosi *brand* Komik Si Ito
5. Ilustrator bertanggungjawab dalam sketsa gambar.

Analisis ini menggunakan data laporan kegiatan komik si ito yang menjadi dasar inovasi pengembangan suatu ide kreatif untuk meningkatkan kinerja karyawan dalam suatu usaha. Berdasarkan data yang diterima oleh responden, ialah di respon positif bagi berbagai kalangan terutama kalangan pecinta komik di Indonesia, komik ini diterima masyarakat dengan baik dan secara langsung ikut mendukung mempromosikan pariwisata di Sumatera Utara. Ketertarikan masyarakat di Indonesia terhadap komik juga memiliki cakupan yang cukup besar, dapat dilihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia (Putra and Yasa, 2019). Inovasi komik Ito ini merupakan insiatif dan hasil riset pasar tim. Berdasarkan hasil survei pasar secara yang telah kami lakukan, sebanyak 123 responden usia 10-30 tahun dari berbagai kalangan dengan hasil survei sebagai berikut :



Hasil Survei

Diagram 4.1. Lingkaran Hasil Survei pasar

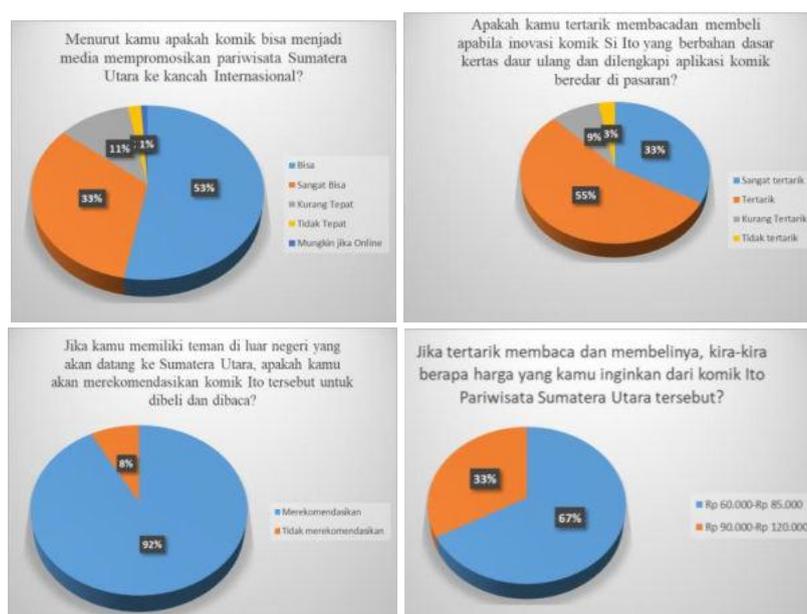
70 responden menyukai dan 41 responden kurang menyukai komik. 65 responden mengatakan bisa dan 41 responden memilih sangat bisa jika komik dijadikan sebagai media promosi pariwisata Sumatera Utara ke kancah

Internasional. 100 responden mengaku tertarik membaca dan membelinya jika ada komik yang menceritakan keindahan pariwisata di Sumatera Utara sedangkan 23 responden lainnya mengaku tidak tertarik dan tidak ingin membeli. 40 responden sangat tertarik dan 67 responden tertarik membaca dan membelinya apabila inovasi komik Ito yang berbahan dasar kertas daur ulang dan dilengkapi aplikasi komik beredar di pasaran. Serta, 113 responden akan merekomendasikan komik Ito kepada teman mereka yang tinggal di luar negeri untuk dibeli dan dibaca, sedangkan 10 responden lainnya memilih tidak akan merekomendasikan. Hasil survei selengkapnya dapat diakses di <http://bit.ly/Hasilsurveikomikito> .

Oleh karena itu, komik Ito memiliki peluang besar dalam bisnis kreatif karena menyajikan cerita pariwisata yang menarik dan dapat dipasarkan secara konvensional dan digital secara internasional. Tidak hanya memiliki peluang profit tapi juga menjadi strategi memperkenalkan pariwisata Sumatera Utara ke dunia dan mengurangi limbah sampah kertas.

4.2. Analisis Data

Analisis peluang usaha melalui survei pasar secara *online* menggunakan *google form*. Diisi oleh 123 responden terdiri dari 86 perempuan dan 37 laki-laki dengan rentang usia 10-30 tahun.



Grafik 4.2 Peluang Pasar Terhadap Produk Komik Si Ito

Sebanyak 53% menyatakan bisa jika komik menjadi media promosi pariwisata Sumatera Utara di kancah Internasional, sebesar 33% responden menyatakan sangat bisa, 11% responden menyatakan kurang tepat, 2% responden menyatakan tidak tepat dan 1% menyatakan mungkin jika komiknya *online*.

Sebanyak 33% responden mengaku sangat tertarik, 55% responden mengaku tertarik membaca dan membeli apabila inovasi komik Si Ito yang berbahan dasar kertas daur ulang dan dilengkapi aplikasi komik beredar di pasaran, 9% responden mengaku kurang tertarik dan 3% responden lainnya mengaku tidak tertarik. Selanjutnya, sebanyak 92% responden akan merekomendasikan komik Si Ito kepada teman mereka yang tinggal di luar negeri untuk dibeli dan dibaca, dan sebesar 8% responden lainnya memilih tidak akan merekomendasikan.

Sebanyak 67% calon konsumen menginginkan harga komik Si Ito dengan antara Rp.60.000- Rp.85.000 dan sebanyak 33% lainnya mengharapkan harga Rp.90.000- Rp.120.000. Hasil survei selengkapnya dapat diakses di <http://bit.ly/Hasilsurveikomikito>. Kemudian berdasarkan literatur menyatakan bahwa ketertarikan masyarakat di Indonesia terhadap komik juga memiliki cakupan yang cukup besar, dapat dilihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia (Putra dan Yasa, 2019). Selain itu, limbah kertas yang tidak berguna bisa dimanfaatkan dengan proses daur ulang sehingga memiliki nilai ekonomis (Djunaidi, 2018). Secara luas, target pasar komik Si Ito adalah wisatawan dalam negeri dan mancanegara yang akan berkunjung atau sedang berkunjung ke Pariwisata Sumatera Utara. Secara khusus, pecinta komik berusia 10-30 tahun. Berdasarkan hasil survei tersebut, maka usaha komik Si Ito memiliki peluang yang sangat besar dalam bisnis kreatif. Tidak hanya memiliki peluang *profit* tapi juga turut memperkenalkan pariwisata Sumatera Utara ke tingkat Internasional dan mengurangi limbah sampah kertas.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini tentang pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kinerja usaha industri kreatif komik si ito di kota Medan adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja usaha dengan T hitung sebesar 5,255 dan Sig. sebesar 0,00 < 0,05. Artinya jika kreativitas meningkat maka kinerja usaha juga akan meningkat
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja usaha dengan T hitung 2,570 dan Sig. sebesar 0,013 < 0,05. Artinya inovasi berpengaruh terhadap kinerja usaha karyawan pada buku komik si ito. Semakin meningkatkan inovasi dalam usaha maka kinerja usaha juga akan mengalami peningkatan.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi berpengaruh secara simultan terhadap kinerja usaha karyawan pada pembuatan produk komik si ito.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka penulis akan memberikan saran yang dapat menjadi pertimbangan di masa yang akan datang:

5.2.1. Saran untuk Produk Usaha Komik Si Ito

Kreativitas dan Inovasi produk Komik SI Ito di Kota Medan dapat dilihat berdasarkan indikator masuk kedalam kriteria baik. Hendaknya para pengusaha mampu mempertahankan bahkan mengembangkan dengan cara selalu berkreaitivitas dan berinovasi karena perkembangan dan permintaan dari konsumen akan berubah mengikuti jaman

5.2.2. Saran Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas objek penelitian, menambah jumlah sampel serta dapat mengembangkan variabel yang sudah ada sehingga hasil penelitian ini dapat lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Budianto R., e. a. (2015). Pengembangan UMKM Antara Konseptual dan Pengalaman Praktis. Yogyakarta: UGM Press.

Fandy, T. (2016). Service, Quality & Satisfaction. Yogyakarta: Andi.

Firmansyah, D. (2016). Pengaruh Inovasi Produk dan Kreativitas terhadap Kinerja Usaha Bisnis pada Distro Clothing di Kawasan Trunojoyo . Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Hendro. (2011). Dasar - Dasar Kewirausahaan Panduan (Bagi Mahasiswa untuk Mengenal, Memahami dan Memasuki Dunia Bisnis). Jakarta: Erlangga, PT Gelora Aksara Pratama.

Hutagalung, Raja Bongsu dan Helmi Situmorang. (2010). Pengantar Kewirausahaan. Medan: USU Press.

Hadiyati, E. (2010). Pemasaran untuk UMKM (Teori dan Aplikasi), Edisi Pertama, Cetakan Pertama. Malang: Banyumedia.

Kemenkraf. 2022. Siaran Pers: Menparekraf Ingin Sektor Parekraf Sumut Digarap Optimal Agar Buka Banyak Lapangan Kerja. URL: <https://kemenparekraf.go.id/berita/Siaran-Pers:-Menparekraf-Ingin-Sektor-Parekraf-Sumut-Digarap-Optimal-Agar-Buka-Banyak-Lapangan-Kerja>.

Diakses tanggal 10 Maret 2022.

Kasmir. (2016). Manajemen Sumber Daya Manusia (teori praktik). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mahmoodi, M. 2020. Komik Sebagai Marketing Tools? Mengapa Tidak?. URL: <https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles/komik-sebagai-marketing-tools-mengapa-tidak>. Diakses tanggal 11 Maret 2022.

Munandar, Utami. (2009). Pengembangan Kreativitas anak Berbakat . Jakarta: Reineka Cipta.

Putra, G. L. A. K. and Yasa, G. P. P. A. (2019) 'Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial', Jurnal Nawala Visual, 1(1), pp. 1-8. doi: 10.35886/nawalavisual.v1i1.1.

Riana, D. 2017. Provinsi Sumatra Utara : Jelajah Wisata Budaya Negeriku. Edisi ke-1.CV. Angkasa. Bandung. Indonesia.

Sutrisno, E. (2016). Manajemen Sumber Daya Manusia Cetakan ke-8. Jakarta: Media Groub.

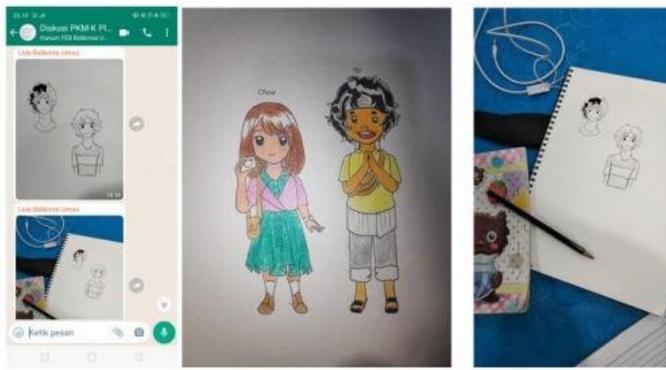
Utaminingsih, A. (2016). Pengaruh Orientasi Pasar, Inovai dan Kreativitas Strategi

Pemasaran Terhadap Kinerja Pemasaran pada UKM Kerajinan Rotan di Desa Teluk Wetan, Welahan Jepara. Jurnal Media Ekonomi dan Manajemen Vo.31 No 2 Juli 2016.

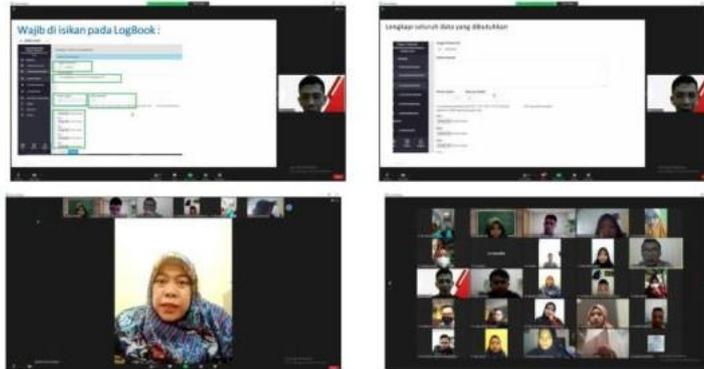
Widjaja Y.R & Winarso, W. (2016). Bisnis Kreatif dan Inovasi. Bandung: Yayasan Barcode.

W. Zimmere, Thomas, dan M. Scarborough, Norman. (2008).

Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil . Jakarta: Salemba Empat.



06 Juni 2022 Membuat sketsa awal untuk mencari karakter visual tokoh Komik yaitu Ito dan Choa



07 Juni 2022 Bimbingan Teknis Pengisian Logbook PKM SIMBELMAWA 2022 Oleh SRCC UMSU



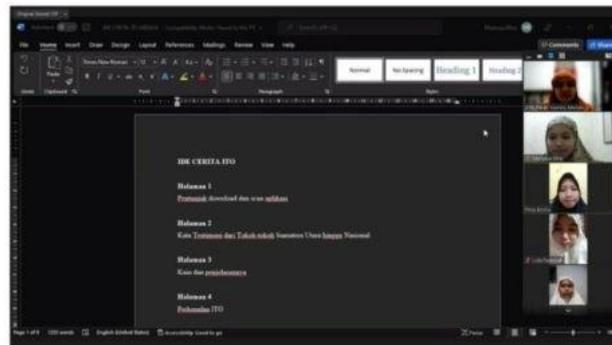
08 Juni 2022 Tim Melakukan Survei Kain Ulos dan Kain Songket di Pasar Sentral Medan



8 Juni 2022 Tim Melakukan Bimbingan dan Diskusi Ide Cerita Dengan Dosen Pendamping



09 Juni 2022 Tim Melanjutkan Merancang Sketsa Cover Komik Si Ito



10 Juni 2022 Tim Melanjutkan Pembuatan Cerita Komik Si Ito



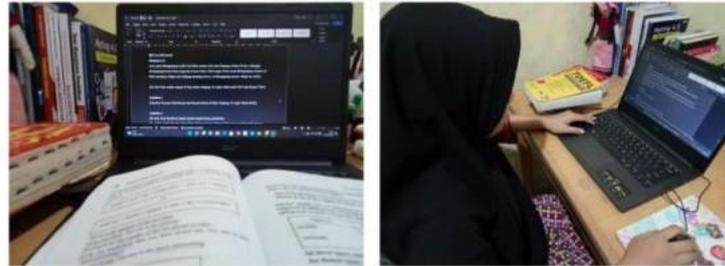
11 Juni 2022 Tim Melakukan Finalisasi Cerita Komik Si Ito



11 Juni 2022 Tim melakukan pengumpulan bahan untuk Aplikasi Komik Si Ito seperti instrumen, icon tombol dan scan QR



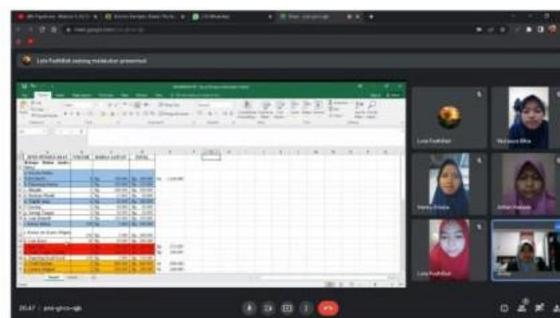
13 Juni 2022 Tim Melakukan Diskusi dan Bimbingan Bersama Dosen Pendamping Terkait Penetapan Naskah Cerita Komik Si Ito yang akan Di Translation



14 Juni 2022 Tim Melakukan Proses Translation Naskah Cerita Komik Ke Bahasa Inggris



15 Juni 2022 Tim Melanjutkan Proses Sketsa Isi Komik Si Ito Halaman 1-10



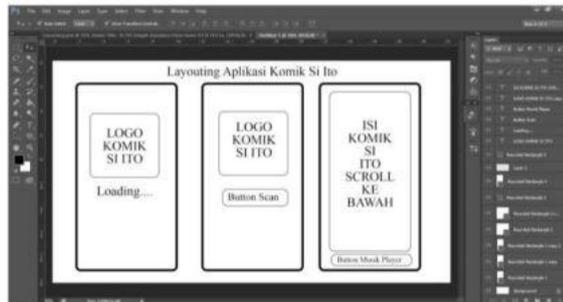
16 Juni 2022, Tim Melakukan Diskusi Untuk Membahas Tindak Lanjut RAB



17 Juni 2022 Tim Melanjutkan Proses Sketsa Isi Komik Si Ito Halaman 11-20



18 Juni 2022 Tim mulai membuat logo Komik Si Ito untuk aplikasi dan komik cetak



19 Juni 2022 Tim mulai melakukan layouting aplikasi Komik Si Ito



20 Juni 2022 Tim Mulai Melakukan Pengkodingan aplikasi Komik Si Ito untuk tampilan awal atau flash screen



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/8K/BAN-PT/AK.KP/PT/XU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://umsu.ac.id rektor@umsu.ac.id @umsuamedan @umsuamedan @umsuamedan

**KEPUTUSAN REKTOR
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 NOMOR: 1094/KEP/II.3.AU/UMSU/F/2023**

Tentang

**PEMBEBASAN TUGAS AKHIR ATAU SKRIPSI
 BAGI MAHASISWA LOLOS PEKAN ILMIAH MAHASISWA NASIONAL TAHUN 2022**

Bismillahirrahmanirrahim

Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, setelah:

Menimbang

- a. bahwa dalam rangka untuk meningkatkan prestasi, karya, dan kreativitas mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai inspirasi dan motivasi di dunia pendidikan, sehingga perlu memberikan apresiasi, pengakuan dan penghargaan kepada mahasiswa yang berprestasi dalam kompetisi Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Tahun 2022;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan huruf a di atas, maka Rektor menetapkan Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tentang Pembebasan Tugas Akhir atau Skripsi bagi Mahasiswa Lolos Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Tahun 2022.

Mengingat

- 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
- 4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 6. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah;
- 7. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
- 8. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 397/KEP/I.0/D/2022 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Masa Jabatan 2022-2024;
- 9. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
- 10. Statuta Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
- 11. Peraturan Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor 1237/PRN/II.3-AU/UMSU/1/2022 tentang Tata Naskah Dinas di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
- 12. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor 237/KEP/II.3.AU/UMSU/F/2023 tentang Ketentuan Pembebasan Tugas Akhir atau Skripsi bagi Mahasiswa Lolos Ke Abdidaya Ormawa Nasional atau Anugerah Innovilage Nasional dan Olimpiade Nasional Matematika Ilmu Pengetahuan Alam.





Unggul | Cerdas | Berprestasi
Sila sampaikan surat ini agar disebarkan
kepada dan tercapainya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Bisri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224667 Fax. (061) 6625474 - 6631003

🌐 <https://umsu.ac.id> ✉ rektor@umsu.ac.id 📠 [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) 📺 [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) 📺 [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) 📺 [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Memperhatikan : Hasil Rapat Rektorat Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tanggal 27 Maret 2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA TENTANG PEMBEBASAN TUGAS AKHIR ATAU SKRIPSI BAGI MAHASISWA LOLOS PEKAN ILMIAH MAHASISWA NASIONAL TAHUN 2022
- KESATU** : Menetapkan Pembebasan Tugas Akhir atau Skripsi bagi Mahasiswa Lolos Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Tahun 2022 sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KEDUA** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan akan diadakan perubahan atau ditinjau kembali bilamana dipandang perlu.

Ditetapkan di : Medan
Pada tanggal : 06 Ramadhan 1444 H
28 Maret 2023 M



Tembusan:

1. Wakil Rektor se UMSU;
2. Pimpinan Fakultas se UMSU;
3. Kepala Biro se UMSU;
4. Pertinggal.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Silahkan kunjungi situs ini agar dapat
mengetahui lebih lanjut

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

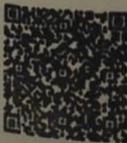
Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://umsu.ac.id> rektor@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Lampiran Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Nomor : 1094/KEP/IL.3.AU/UMSU/F/2023
Tanggal : 06 Ramadhan 1444 H/28 Maret 2023
Tentang : Pembebasan Tugas Akhir atau Skripsi bagi Mahasiswa Lolos Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Tahun 2022

DAFTAR NAMA MAHASISWA
LOLOS PEKAN ILMIAH MAHASISWA NASIONAL TAHUN 2022
DIBERIKAN PEMBEBASAN TUGAS AKHIR ATAU SKRIPSI

No	NPM	Nama Mahasiswa	Program Studi
1	1903110216	Peny Eriska	Ilmu Komunikasi
2	1902070029	Lola Fadhillah	Pendidikan Akuntansi
3	1902050087	Mutasya Biha	Pendidikan Bahasa Inggris
4	1905160523	Alifah Hanum	Manajemen
5	1905160276	Farah Yasmin Syahrina	Manajemen
6	2007230200P	Febry Lambang Ramadani	Teknik Mesin
7	1907230049	Bayu Prasetyo	Teknik Mesin
8	1807220008	Panji Purnama	Teknik Elektro
9	1907230196	Ridho Syaputra Tolo	Teknik Mesin
10	1907230056	Aldiansyah	Teknik Mesin
11	2003090058	Muhmmad Ronaldo	Kesejahteraan Sosial
12	2003090017	Zayyan Ramadhanti	Kesejahteraan Sosial
13	1903110065	Indah Adelia	Ilmu Komunikasi
14	2003090031	Aini Tasya Nadria	Ilmu Kesejahteraan Sosial
15	2108260075	Teuku Baihaqi Septiady	Pendidikan Dokter
16	2108260045	Ainur Rofiq	Pendidikan Dokter
17	2108260123	Muhamnad Rafly Hidayatullah	Pendidikan Dokter
18	2108260251	Nesya Alya Fayyaza	Pendidikan Dokter
19	2108260120	Affiah Endah Dwi Purianti	Pendidikan Dokter



Rektor
Prof. Dr. *[Signature]* M.A.P.
NIDK. 8883311019

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. DATA PRIBADI

Nama : Farah Yasmin Syahrina
Tempat tanggal Lahir : Medan, 26 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Keluarganegaraan : Indonesia
Anak Ke – : 3
Alamat : Jl.M.Nawi.Harahap no 201
No. Telepon : 081216386842
Email : farahyasmin503@gmail.com

2. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Ir.Nuzly Kurniawan
Pekerjaan : (sudah meninggal)
Nama Ibu : Nur Umi Nadra
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Aamat : Jl. M.Nawi. Harahap no 201
No. Telepon : 081225003730

3. DATA PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Negeri 6 Madurejo (Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah) Tahun 2007 – 2013
2. SMP Negeri 2 Arut Selatan (Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah) Tahun 2014 – 2016
3. SMA Negeri 5 Medan (Medan, Sumatera Utara) Tahun 2016 – 2019
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2019 – 2023

Medan, 08 Juni 2023



(FARAH YASMIN SYAHRINA)