

DAMPAK MENGGUNAKAN *GAME ONLINE* TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR

Robino Indan, Harri Kurniawan
Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang
Email: Robino@upiypk.ac.id

Abstrak

Game online pada saat sekarang ini bukan hanya sekedar pengisi waktu luang tetapi sudah masuk kategori kebutuhan, seiring perkembangan teknologi dan mudahnya mendapatkan akses internet membuat game online menjadi sebuah hiburan yang wajib dimiliki oleh Mahasiswa – Mahasiswa, remaja bahkan orang tua. Pemikiran kebanyakan orang game online mempunyai dampak negatif, kecanduan game online bisa membuat seseorang menjadi antipati terhadap lingkungan sekitar yang sebenarnya, Tetapi dibalik dampak negatif terdapat beberapa dampak positif yang dihasilkan oleh game online yaitu para pemain akan mendapatkan cara berfikir yang cepat dan kreatif yang bisa didapat dari game strategi, tidak hanya itu pemain juga bisa belajar team work dari sebuah permainan game. Para pemain game online bisa memanfaatkan hobi tersebut untuk membuka peluang usaha seperti youtube, jual beli aset di karakter game online, sampai membuat game online sendiri. Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini memakai metode korelasional, jumlah sample yang diteliti 45 orang yang terdiri dari 82% laki – laki dan 18% perempuan dengan usia 40% di bawah 20 tahun dan 60% di atas 20 Tahun. Dengan analisa data menggunakan metode Servqual di dapatkan hasil Game Online dapat meningkatkan pikiran kreatif yang berdampak pada kreatifitas dalam berwirausaha.

Kata Kunci: *Game_Online; Servqual; Berfikir_Kreatif; Wirausaha;*

Abstrak

Online games at this time are not just free time fillers but have entered the category of necessity, along with technological developments and easy access to the internet making online games an entertainment that must be owned by students, teenagers, and even parents. The thinking of most people online games has a negative impact, online game addiction can make someone antipathy to the real environment, but behind the negative impact, there are several positive impacts generated by online games, namely players will get fast and creative ways of thinking that can be obtained from strategy games, not only that players can also learn teamwork from gameplay. Online game players can take advantage of this hobby to open business opportunities such as YouTube, buying and selling assets in online game characters, to making their own online games. The sample collection technique in this study used a correlational method, the number of samples studied was 45 people consisting of 82% male and 18% female with the age of 40% under 20 years and 60% over 20 years. By analyzing the data using the Servqual method, the results of online games can increase creative thinking which has an impact on creativity in entrepreneurship.

Keywords: *Game_Online; Servqual; Thinking Creative; Entrepreneur;*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat

cepat. Hingga para ahli menyebutnya dengan gejala revolusi. Teknologi sekarang ini semakin efektif dan efisien untuk saling

berkomunikasi, khususnya komunikasi jarak jauh. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet merupakan salah satu bagian komunikasi yang memiliki peranan besar dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan masyarakat. Kebutuhan berita dan informasi membuat internet seringkali menjadi pilihan utama masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan internet dianggap lebih *up to date* dibandingkan dengan media surat kabar dan televisi. Selain untuk mencukupi kebutuhan informasi internet juga sering digunakan untuk hiburan. Salah satu contohnya adalah *game online*. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus (Putra & Muslim, 2013), perkembangan game juga menasar pada pengguna computer dengan jaringan internet. Hal ini sering disebut dengan istilah game online. Game online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan komputer (kurniawan teguh martono, 2015). *Game online* merupakan salah satu hal yang digemari sebagai sarana hiburan dan bahkan sudah menjadi sebuah cabang olah raga yang kita kenal dengan sebutan *e sport*. Hal ini dikarenakan *game* bagi kebanyakan orang merupakan sarana hiburan yang menyenangkan. Melalui *game* mereka bisa melupakan sejenak kejadian-kejadian yang terjadi di kampus, kantor ataupun sekolah. Semakin berkembangnya teknologi membuat *game online* semakin marak dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*.

Game online saat ini berbeda dengan *game online* yang diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul perdana tahun 1960, Pada saat komputer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang

memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer game*). *Game online* merupakan fenomena baru di Asia tenggara, namun memiliki banyak peminat, terutama di Indonesia. *Game online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, *game* sangat digemari, dan para pemain *game* terutama remaja dapat berjam-jam duduk di depan komputer. Selain itu, bermain *game online* dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan seperti *youtube*. Selama ini *game online* cenderung dianggap negatif karena banyaknya Mahasiswa yang bolos sekolah serta sedikitnya sosialisasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar akibat bermain *game online* secara berlebihan. Masyarakat banyak menilai dari sisi negatif tanpa melihat sisi positif dari *game online*. *Game online* juga memiliki sisi positif. *Game online* dapat melatih otak untuk terbiasa berpikir kreatif. Pemain *game online* juga dilatih untuk terbiasa berpikir cepat mencari solusi yang terbaik pada saat terdesak. Bermain *game online* juga dapat melatih *teamwork* yang pastinya akan dibutuhkan pada saat Mahasiswa memasuki dunia bekerja. Bermain *game online* juga dapat melatih kegigihan ataupun kemauan keras dari pemain *game online* tersebut. Salah satu cara untuk melatih berpikir kreatif yaitu dengan bermain *game online*. Di dalam sebuah *game online* biasanya terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan. Oleh karena itu diperlukan kreativitas, untuk menciptakan kreativitas maka dituntut berpikir kreatif agar dapat memecahkan masalah ataupun teka-teki di dalam *game online* tersebut.

Model kualitas jasa *SERVQUAL* (singkatan dari *Service Quality* dikembangkan oleh (Parasuraman & Berry, 1985), dalam serangkaian penelitian mereka terhadap enam sektor jasa, yaitu: reparasi peralatan rumah tangga, kartu kredit, asuransi, sumbangan telepon interlokal, perbangkan ritel, dan pialang sekuritas. *SERVQUAL* ini

dikenal pula dengan *GAP Analysis model*. *SERVQUAL* ini dikembangkan dengan maksud untuk membantu para manajer dalam menganalisis sumber masalah kualitas dan memahami cara-cara memperbaiki kualitas jasa. Metode ini dikembangkan (Aggy Pramana, 2020) Metode *servqual* diyakini sangat fleksibel dan memiliki toleransi terhadap data-data yang ada. Dengan menggunakan metode *servqual* akan dihasilkan suatu analisa yang mampu mengetahui tingkat produktifitas mahasiswa pecandu game online terhadap kreativitas berwirausaha. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang Analisis pengaruh mahasiswa pemain *game online* terhadap intensi Berfikir Kreatif dengan metode *servqual* di Sumatra Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional. Menurut Arikunto (2006: 247), penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa yang tinggal di Kelurahan Lubuk Begalung yang berusia 19 - 27 tahun yang berjumlah 664 orang. Hasil observasi jumlah Mahasiswa yang gemar bermain *game online* sebanyak 200 orang. Mahasiswa yang menjadi fokus penelitian ini adalah Mahasiswa yang sering menggunakan *game online* di beberapa warung *internet* di lingkungan kelurahan Lubuk Begalung.

Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah 20 % dari populasi hasil observasi jumlah Mahasiswa yang gemar bermain *game online*. Penarikan sampel menggunakan Random Sampling (acak sederhana) sehingga diperoleh sampel sebanyak 45 responden. Penggunaan teknik ini

memungkinkan untuk memberi peluang kepada populasi yang lebih kecil untuk tetap dipilih sebagai sampel (Rakhmat, 2004: 79)

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2007: 57), “Teknik pengumpulan data adalah merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan”. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah: A. Kuesioner, yaitu suatu pengumpulan data dengan cara memberikan angket tertutup kepada responden. Pembagian kuesioner kepada responden didukung pula dengan wawancara dengan masyarakat yang dijadikan responden dengan pertimbangan agar data kuesioner yang diberikan benar-benar terjawab dengan baik, sehingga memudahkan masyarakat dalam memberikan/mengisi kuesioner tersebut. B. Pengamatan (*observation*), yaitu dilakukan untuk melihat, mengamati dan mengevaluasi secara langsung obyek penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca atau diinterpretasikan (Singarimbun, 1995: 263). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik perhitungan statistik deskriptif kuantitatif dengan alat analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi sederhana yaitu untuk menentukan hubungan antara dua variabel dan memperkirakan variabel tidak bebas Y berdasarkan variabel bebas X dinyatakan dengan persamaan garis lurus. Bentuk dari persamaan regresi adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

- X = Variabel independen
- a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0)
- b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Untuk mendapatkan data yang valid, maka sebelum kuesioner dibagikan kepada responden dilakukan uji terhadap validitas dan reliabilitas. Validitas suatu tes menunjukkan seberapa baik alat tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas alat ukur menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran yang dilakukan pada waktu yang berlainan (Sugiyono, 2007: 50). Rumus yang digunakan adalah rumus *Alfa Cronbach*, karena rumus ini digunakan pada item yang skornya lebih dari 1 seperti pada skala Likert. Adapun rumusnya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan:

= koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

K = jumlah item pertanyaan yang diuji

s_i^2 = jumlah varians skor item

s_x^2 = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

HASIL PENELITIAN

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu pengujian data secara statistik untuk mengetahui apakah data hipotesis dalam penelitian dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada efek positif dan signifikan antara *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa.

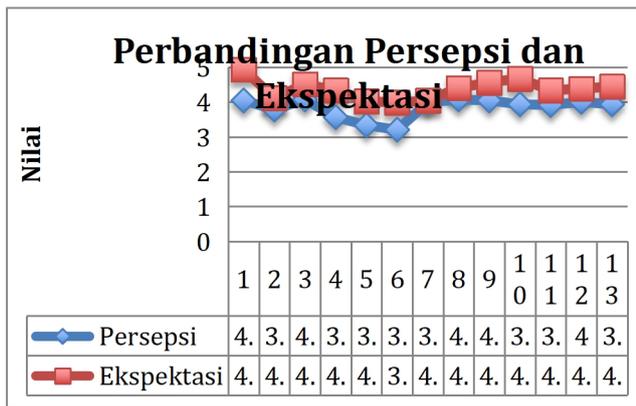
H1: Ada efek positif dan signifikan antara *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa.

Uji t untuk mengetahui tingkat keberartian masing-masing variabel *game*

online (X) terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa (Y) maka, digunakan Uji t, dengan kriteria pengujian : jika $\text{Sig } t < \alpha$ 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ini berarti terdapat efek yang positif dan signifikan antara *Game Online* (X) terhadap Kreativitas Berpikir Mahasiswa (Y) di Kelurahan Lubug Begalung.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel *game online* yang meliputi *game online PUBG dan game online clash of clans* mempunyai nilai Sig t sebesar 000, jika dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05 maka nilai $\text{Sig } t < \alpha = 0,05$ atau 5%. Hal ini dapat diartikan bahwa hipotesis penelitian (H1) yang diajukan terbukti atau dapat diterima bahwa terdapat efek positif dan signifikan antara *game online* dengan kreativitas berpikir Mahasiswa di Kelurahan Lubug Begalung atau dengan kata lain jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H0 ditolak dan H1 diterima, dimana t_{hitung} sebesar 16,368 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,686 sehingga dapat diambil keputusan H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki efek positif dan signifikan terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa di Kelurahan Lubug Begalung. Rincian data dari 45 responden terdiri dari 82% Berjenis kelamin lelaki dan 18 % perempuan serta umur responden berkisar 40 % di bawah 20 tahun dan 60 % di atas 20 tahun.

Selanjutnya akan di lakukan perbandingan GAP 5 persepsi dan harapan, Tingkat persepsi yang dirasakan oleh koresponden dan tingkat harapan yang diharapkan oleh koresponden harusnya di imbangi agar tingkat kreatifitas semakin tinggi dan produktifitas di era modren punbisa di dapatkan, Terlihat dari Gambar 1. ternyata kenyataan masih dibawah dari tingkat kebutuhan



Gambar 1 : Perbandingan Persepsi dan Harapan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, diperoleh koefisien regresi yang menunjukkan efek *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa di Kelurahan Lubug Begalung Kota Padang yang bertanda positif. Dalam hal ini peneliti menghubungkan beberapa jawaban dari variabel bebas dan variabel terikat. Dapat disimpulkan dari variabel pertama yang dihubungkan bahwa semakin sering Mahasiswa bermain *game online* maka semakin bertambah kemampuan kognitifnya, yaitu dimana dengan bermain *game online* dapat melatih kemampuan berbahasa Inggris Mahasiswa ini dikarenakan kebanyakan alur cerita yang di ceritakan dalam *game online* menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan kognitif dapat diasah dengan berbagai cara, salah satunya dengan bermain *game*. Bermain *game* secara tidak berlebihan dapat menambah kemampuan kognitif dari pemain. *Game online* dalam hal ini menjadi stimulus untuk merangsang Mahasiswa yang merupakan cara agar kemampuan kognitif bertambah sebagai responnya. Mahasiswa menyatakan bahwa setelah mengenal *game online* kecerdasan mereka bertambah serta mereka memperoleh ide-ide/gagasan baru untuk memecahkan masalah setelah menggunakan *game online*. Hal ini menunjukkan kalau *game*

merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif bila tidak dikonsumsi secara berlebihan.

Variabel kedua menghubungkan antara keseringan bermain *game online* dengan sikap lebih terbuka. *Game online* dalam hal ini menjadi stimulus untuk merangsang Mahasiswa yang merupakan cara agar mempunyai sikap lebih terbuka sebagai responnya. Mahasiswa menyatakan bahwa semakin sering bermain *game online* maka mereka menjadi lebih terbuka dengan hal-hal baru. Selain untuk menambah kemampuan kognitif *game* juga dapat membuat Mahasiswa mempunyai sikap yang lebih terbuka dengan hal-hal baru. *Game* menjadi stimulus kepada Mahasiswa agar mempunyai sikap yang lebih terbuka dengan hal-hal baru. Sikap yang lebih terbuka disini maksudnya Mahasiswa mau menerima dan mencoba hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Sehingga dengan sikap yang lebih terbuka tersebut Mahasiswa mampu mempersiapkan dirinya untuk menerima stimuli internal maupun eksternal. Sikap yang terbuka akan membuat Mahasiswa memiliki minat yang beragam dan luas serta memiliki pengalaman yang lebih dari orang lain.

Variabel ketiga menghubungkan antara keseringan bermain *game online* dengan sikap yang bebas. *Game online* dalam hal ini menjadi stimulus untuk merangsang Mahasiswa yang merupakan cara agar mempunyai sikap yang bebas sebagai responnya. Mahasiswa menyatakan bahwa semakin sering bermain *game online* maka mereka semakin kreatif. Semakin kreatif berarti semakin pantang menyerah, semakin berpikir beda dari biasanya dan semakin unik. *Game* merangsang Mahasiswa untuk dapat bertindak lebih kreatif. Tidak mudah menyerah ketika menghadapi suatu masalah dan mencari solusi yang tepat merupakan bentuk kreativitas. Orang kreatif memandang masalah dari sisi positif, karena dengan cara seperti itu mereka tidak akan mudah

menyerah dan memiliki solusi untuk menyelesaikannya. Serta bermain *game online* dapat meningkatkan rasa percaya diri. Bermain *game* dapat menambah rasa percaya diri Mahasiswa. *Game* menstimulus Mahasiswa agar rasa percaya dirinya meningkat. Percaya diri berarti yakin terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah yang datang. Dengan rasa percaya diri yang tinggi kita dapat mengeluarkan semua potensi yang ada dalam diri kita.

Berdasarkan hasil analisis linear sederhana untuk variabel *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa di Kelurahan Lubug Begalung Kota Padang, *game online* sangat berpengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa di Kelurahan Lubug Begalung Kota Padang, menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,876 dapat diartikan bahwa sebesar 87,60% ditentukan oleh variabel (X) dan yang lain di pengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai efek *game online* (X) Terhadap Kreativitas Berpikir Mahasiswa (Y) di Kelurahan Lubug Begalung Kota Padang dengan menggunakan alat analisis SERVQUAL, menunjukkan bahwa *game online* dalam hal ini yaitu *game online PUBG* dan *game online clash of clans* berpengaruh terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa.

Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat pada nilai koefisiensi determinasi (r^2) = 0,876. Hal tersebut berarti bahwa 87,60% dijelaskan oleh variabel kreativitas berpikir Mahasiswa dipengaruhi oleh variabel *game online*, sisanya 12,400% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat pengaruhnya sangat kuat.

Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel, dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diajukan saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemain *game online* tentang manfaat dari sisi berpikir kreatif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat efek antara *game online* dengan kreativitas berpikir Mahasiswa, berarti bermain *game online* tidak buruk, asalkan tidak melalaikan kewajiban- kewajiban yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Hendaknya pihak pengelola bekerja sama dengan orang tua agar tidak memperbolehkan pelajar masuk pada jam sekolah, sehingga tingkat pembolosan dapat diminimalisir. Dengan demikian pelajar akan terbiasa untuk melaksanakan kewajiban dahulu sehingga kebiasaan tersebut akan terbawa sampai ke jenjang yang lebih tinggi.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu terutama di bidang Sosial
Penelitian ini memberi kita contoh bahwa ilmu juga bisa didapatkan dengan cara bermain. Secara sadar atau tidak, pembelajaran melalui permainan akan terasa lebih menarik. Selain dapat menikmati hobi, *player*/pemain juga akan mendapatkan efek dari permainan tersebut. Dalam hal ini peneliti meneliti tentang efek *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa. Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah referensi ilmu terutama di bidang

- sosial.
3. *Game online* memang menarik untuk itu, hendaknya perlu dilakukan berbagai gebrakan yang inovatif dari pihak pengembang atau perusahaan *game* tersebut agar *game online* tetap eksis. Selain itu, *game online* mengasah kemampuan berpikir karena dibutuhkan kecerdikan untuk mengalahkan lawan, di satu sisi *game online* dapat mempengaruhi sisi emosional *player*/pemain ketika sudah merasa kecanduan dan akan memberikan kepuasan tersendiri bila kemenangan dicapai.
 4. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, untuk memperoleh penjelasan yang lebih komprehensif tentang efek *game online* terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa, maka dalam penelitian berikutnya disarankan agar dapat mengembangkan dimensi variabel yang lain maupun memperluas objek yang diteliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dipa Direktorat Riset Dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jedral Penguat Riset Pengembangan, Teknologi dan Pendidikan Tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Costikyan, g. (2004). I have no words & i must design: toward a critical vocabulary for games. Retrieved from <http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>
- Crawford, c. (2003). *Chris crawford on game design*. Peachpit
- Putra, y. S., & muslim, m. A. (2013). Game chicken roll dengan menggunakan metode forward chaining. *Jurnal eccis*,

7(1), 41–46.

- Harto, B. (2015). Analisis tingkat kepuasan pelanggan dengan pendekatan fuzzy servqual dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan (studi kasus di bengkel resmi bajaj padang). *Jurnal Teknolf*, 3(1).
- Bakhtiar, A., Susanty, A., & Massay, F. (2010). Analisis kualitas pelayanan yang berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan menggunakan metode servqual dan model kano (studi kasus: PT. PLN UPJ Semarang Selatan). *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 5(2), 77-84.
- Aisyati, A., Rochman, T., & Rahmadi, H. (2009). Analisa Kualitas Pelayanan Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Wonogiri Menggunakan Metode Fuzzy-SERVQUAL. *GEMA TEKNIK Majalah Ilmiah Teknik*, 10(2), 22-26.
- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Anisa, N., Asrosi, A., & Wicaksono, L. PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ON LINE TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 1 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(9).
- Andika, M., & Madjid, I. (2012). Analisis Pengaruh Sikap, Norma Subyektif dan Efikasi Diri Terhadap Intensi Berwirausaha Pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Syiah

Kuala. In *Eco-Entrepreneurship Seminar & Call for Paper" Improving Performance by Improving Environment* (pp. 190-196).

Aprilianty, E. (2012). Pengaruh kepribadian wirausaha, pengetahuan kewirausahaan, dan lingkungan terhadap minat berwirausaha siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3).

Gusman, A. P., Andrianof, H., & Selfira, S. (2020). VISITOR SATISFACTION ANALYSIS OF CREATIVE INDUSTRY IN TOURISM LOCATIONS USING SERVQUAL METHOD. *Jurnal Ipteks Terapan*, 14(3), 285-291.