MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Akuntansi Manajemen, Ekonomi
Vol 25 No 8 Tahun 2026

THE IMPACT OF CREATIVITY AND DIGITAL MINDSET ON UNIVERSITY STUDENTS' BUSINESS PLAN DEVELOPMENT SKILLS

Paolinus Hulu[1] , Muhammad Dala Rizfie[2] , Sri Wahyuni Asnaini[3]
[1,2,3]Universitas Insan Pembangunan Indonesia
paolinushulu@gmail.com, dalarizfie@gmail.com, sryjiemaksi@yahoo.com

Abstract

This study aims to analyze the influence of creativity and digital mindset on students' business plan development skills in the Entrepreneurship course. This study used a quantitative approach with a survey method of 96 Management Study Program students at the Indonesian Development Institute (UNIPI) who had taken the course. Data analysis was performed using multiple linear regression with the assistance of Jamovi V.2.6.44 software. The results showed that, partially, creativity had a positive and significant effect on students' business plan development skills (t = 1.405; p = 0.003). However, digital mindset was found to have no significant effect on business plan development skills partially (t = 1.139; p = 0.257). Simultaneously, both variables significantly influenced business plan development skills. These findings indicate that innovative idea creation (cognitive-creative aspect) is a more dominant factor in determining the success of business plan development compared to students' digital technology adaptation. The research findings imply the importance of reconstructing the Outcome Based Education (OBE) curriculum in Entrepreneurship courses to bridge the gap in students' digital skills and transform them into valid and structured business design practices. The novelty of this research lies in examining the integration of individual creative potential and digital orientation in predicting the applicability of business plan development at the university level.

Keywords: Creativity, Digital Mindset, Business Plan Development Skills

Article history
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism checker no 80
Copyright : author
Publish by : musytari

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

PENDAHULUAN

Perkembangan ekosistem bisnis global yang semakin dinamis dan terdigitalisasi menuntut mahasiswa memiliki keterampilan praktis yang adaptif dalam menciptakan peluang usaha baru. Dalam konteks pendidikan tinggi, pembelajaran kewirausahaan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai teori bisnis, tetapi juga mengembangkan kemampuan psikomotorik dan unjuk kerja mahasiswa dalam merancang perencanaan bisnis yang matang. Penguasaan keterampilan ini sekaligus menjadi modal investasi jangka panjang bagi mahasiswa dalam membentuk kompetensi unggul guna menghadapi persaingan kerja dan kompetensi bisnis yang kompetitif di era digital saat ini. Mata kuliah Kewirausahaan merupakan salah satu mata kuliah wajib yang memiliki peran krusial dalam membangun kompetensi fundamental mahasiswa manajemen, seperti identifikasi peluang pasar, analisis kelayakan usaha, strategi pemasaran, hingga proyeksi finansial. Melalui pendekatan *Outcome Based Education* (OBE), mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan luaran konkret berupa dokumen perencanaan bisnis (*business plan*) yang

komprehensif dan aplikatif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterampilan menyusun *business plan* pada tingkat perguruan tinggi menjadi salah satu indikator utama keberhasilan penyerapan esensi edukasi kewirausahaan (Pratama & Wijaya, 2023; Sari et al., 2024; Utami & Rahayu, 2025).

Salah satu faktor internal penting yang diduga memengaruhi keterampilan tersebut adalah kreativitas. Kreativitas merujuk pada kemampuan individu dalam melahirkan ide-ide bisnis yang orisinal, inovatif, dan mampu menjawab permasalahan riil di masyarakat. Mahasiswa dengan tingkat kreativitas yang baik cenderung lebih mampu menemukan celah pasar yang unik serta mengemas nilai jual produk (value proposition) secara menarik. Penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa stimulasi kreativitas berkorelasi positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam merancang strategi bisnis yang diferensiatif (Kurniawan et al., 2022; Nugroho & Susanti, 2023). Dengan demikian, kreativitas tidak sekadar menjadi bakat alami, melainkan modal kognitif utama dalam proses penyusunan kerangka business plan yang kompetitif.

Selain faktor kreativitas tradisional, akselerasi teknologi menuntut adanya faktor pendukung modern berupa digital mindset. Digital mindset merupakan orientasi sikap dan keterbukaan cara pandang mahasiswa dalam mengadopsi serta mengintegrasikan perangkat digital ke dalam aktivitas bisnis. Mahasiswa yang memiliki digital mindset tinggi akan lebih tangkas dalam memanfaatkan teknologi digital seperti optimalisasi kecerdasan buatan (AI) untuk riset pasar maupun platform digital untuk model operasional sehingga business plan yang dihasilkan menjadi lebih relevan dengan era industri 4.0. Beberapa kajian literatur menunjukkan bahwa kepemilikan pola pikir digital ini berpengaruh signifikan terhadap kapasitas inovasi dan keterampilan teknis mahasiswa dalam menyusun cetak biru bisnis modern (Wibowo, 2023; Handayani & Saputra, 2024). Hal ini menegaskan bahwa digital mindset menjadi variabel mutakhir yang krusial di samping kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji faktor kreativitas dan orientasi digital dalam kewirausahaan, sebagian besar studi terdahulu masih meneliti kedua variabel tersebut secara parsial atau sebatas mengaitkannya dengan minat berwirausaha secara umum. Penelitian yang secara khusus menguji dampaknya terhadap keterampilan teknis penyusunan business plan pada program studi rumpun bisnis masih relatif terbatas. Selain itu, integrasi variabel digital mindset dalam mengukur luaran tugas berbasis proyek pada mata kuliah Kewirausahaan belum banyak dieksplorasi secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dengan mengkaji secara simultan pengaruh kreativitas dan digital mindset terhadap business plan development skills pada mahasiswa. Untuk menjamin akurasi dan ketajaman estimasi statistik, analisis data dalam penelitian ini diolah menggunakan perangkat lunak Jamovi V.2.6.44 melalui pendekatan analisis regresi linear berganda guna meminimalisir kesalahan interpretasi varians.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas dan digital mindset terhadap business plan development skills mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus menjadi referensi strategis dalam pengembangan Kurikulum berbasis OBE di perguruan tinggi, khususnya dalam menguatkan aspek kreativitas dan literasi digital

mahasiswa selama menempuh mata kuliah Kewirausahaan di Program Studi Manajemen Universitas Insan Pembangunan Indonesia. Langkah ini juga menjadi kontribusi nyata yang selaras dengan misi institusi dalam menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berbasis teknologi guna mempersiapkan masa depan mahasiswa serta mencetak lulusan berdaya saing yang berjiwa entrepreneur.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh kreativitas dan *digital mindset* terhadap *business plan development skills* mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengujian hubungan antar variabel yang telah dirumuskan dalam bentuk hipotesis melalui teknik analisis statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa aktif semester 4 yang sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan. Pemilihan sampel pada semester tersebut didasarkan pada pertimbangan kompetensi kognitif dan kontinuitas pembelajaran. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 96 mahasiswa, dengan kriteria berikut:

1. **Aspek Ketuntasan Prasyarat Kurikulum (*Completion of Prerequisites*)**, di mana mahasiswa semester 4 telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi fondasi manajemen dasar pada semester sebelumnya (seperti Pengantar Bisnis dan Manajemen Pemasaran), sehingga memiliki pemahaman konsep yang utuh untuk diintegrasikan ke dalam praktik bisnis.
2. **Aspek Retensi dan Kesiapan Akademik (*Academic Readiness*)**, mengingat mereka berada dalam fase berjalan (*real-time*) dalam mengampu tugas berbasis proyek (*project-based learning* berbasis OBE) pada mata kuliah Kewirausahaan sehingga kemampuan analisis dan eksekusi konsep bisnis berada pada kondisi yang optimal dan teruji.
3. **Aspek Kematangan Analisis**, di mana mahasiswa semester 4 telah memiliki adaptasi akademik dan pola pikir perguruan tinggi yang lebih matang untuk menyelesaikan instrumen perancangan model bisnis yang dinamis serta berbasis digital.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner dan rubrik penilaian unjuk kerja produk. Variabel kreativitas diukur melalui kuesioner dengan skala Likert lima tingkat untuk mengidentifikasi orisinalitas ide bisnis dan kepekaan dalam menangkap peluang pasar. Variabel *digital mindset* diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert lima tingkat untuk mengevaluasi tingkat keyakinan dan ketangkasan mahasiswa dalam mengadopsi perangkat serta platform digital ke dalam model operasional bisnis. Sementara itu, kemampuan *business plan development skills* diukur menggunakan instrumen penilaian unjuk kerja terstandarisasi (*rubric assessment*) yang menuntut mahasiswa untuk menyusun dokumen perencanaan bisnis secara komprehensif berdasarkan integrasi konsep yang telah dipelajari.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas dengan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi pengukuran. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linear berganda

untuk mengetahui pengaruh variabel secara parsial maupun simultan. Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Jamovi Versi 2.6.44*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas dan *digital mindset* terhadap *business plan development skills* mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan. Responden dalam penelitian ini berjumlah 96 mahasiswa Program Studi Manajemen yang sedang mengampu mata kuliah Kewirausahaan di Semester 4. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Perempuan	65	68%
Laki-Laki	31	32%
Total	96	100%

Sumber: Data Diolah 2026.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa perempuan sebanyak 65 orang atau sebesar 68%, sedangkan mahasiswa laki-laki sebanyak 31 orang atau sebesar 32%. Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum variabel penelitian yang meliputi kreativitas, *digital mindset*, dan *business plan development skills*. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2.
Uji Descriptive Statistics

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas	96	2.000	9.000	5.219	1.502
Digital Mindset	96	23.000	33.000	27.979	2.257
Business Plan Development Skills	96	6.000	12.000	9.104	1.357

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan hasil output diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) kreativitas mahasiswa sebesar 5,219 dengan standar deviasi 1,502. Sementara itu, variabel *digital mindset* memiliki nilai rata-rata sebesar 27,979 dengan standar deviasi 2,257, dan variabel *business plan development skills* memiliki nilai rata-rata sebesar 9,104 dengan standar deviasi 1,357. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum tingkat kreativitas, *digital mindset*, dan *business plan development skills* mahasiswa berada pada kategori baik, di mana sebaran data cenderung homogen yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang relatif kecil dibandingkan dengan nilai rata-ratanya.

Uji Validitas

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Akuntansi Manajemen, Ekonomi
Vol 25 No 8 Tahun 2026

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas dilakukan menggunakan *korelasi Pearson* antara skor item dengan skor total.

Variabel Kreativitas

Tabel 3
. Uji Pearson's Correlations

Item Pernyataan	*Koefisien Korelasi (Pearson's r)*	*p-value*	*Kriteria Signifikansi*	*Keterangan*
KR2	0.449	<.001	< 0,05	Valid
KR3	0.645	<.001	< 0,05	Valid
KR4	0.769	<.001	< 0,05	Valid
KR5	0.801	<.001	< 0,05	Valid
KR6	0.715	<.001	< 0,05	Valid
KR7	0.549	<.001	< 0,05	Valid
KR8	0.260	<.001	< 0,05	Valid

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian, dari total 10 butir pernyataan awal, terdapat 3 butir (KR1, KR9, dan KR10) yang dikeluarkan dari analisis karena tidak memiliki variansi data (jawaban responden homogen). Pengujian validitas dilanjutkan terhadap 7 butir pernyataan sisa menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment. Hasil output menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan (KR2 hingga KR8) memiliki nilai signifikansi (*p-value*) terhadap skor total yang berada di bawah 0,05, yakni berkisar antara p < 0,001 hingga p = 0,011. Nilai koefisien korelasi (*Pearson's r)* yang dihasilkan berkisar antara 0,260 hingga 0,801. Dengan demikian, seluruh item tersebut dinyatakan valid dan memiliki ketepatan yang sah untuk mengukur variabel penelitian, sehingga layak digunakan dalam analisis statistik selanjutnya.

Variabel *Digital Mindset*

Tabel 4.
Uji Pearson's Correlations

Item Pernyataan	*Koefisien Korelasi (Pearson's r)*	*p-value*	*Kriteria Signifikansi*	*Keterangan*
DM1	0.360	<.001	< 0,05	Valid
DM2	0.373	<.001	< 0,05	Valid
DM3	0.287	<.001	< 0,05	Valid
DM4	0.486	<.001	< 0,05	Valid
DM5	0.366	<.001	< 0,05	Valid
DM6	0.462	<.001	< 0,05	Valid
DM7	0.361	<.001	< 0,05	Valid

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Hasil uji validitas untuk variabel kedua yaitu digital mindset yang diukur melalui 7 butir pernyataan (DM1 sampai DM7) menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Hal ini didasarkan pada nilai signifikansi *(p-value)* pada kolom korelasi dengan skor total yang seluruhnya menunjukkan angka di bawah 0,05 (p < 0,001 untuk hampir seluruh item, dan p = 0,005 untuk DM3). Selain itu, koefisien korelasi (*Pearson's r*) terhadap skor total berada pada rentang 0,287 hingga 0,486, yang mengindikasikan bahwa setiap butir pernyataan memiliki derajat validitas yang memadai untuk mengukur konstruk variabel tersebut. Dengan demikian, instrumen pada variabel kedua ini layak digunakan untuk analisis data penelitian lebih lanjut.

Variabel Business Plan Development Skills

Tabel 5.
Pearson's Correlations

Item Pernyataan	*Koefisien Korelasi (Pearson's r)*	*p-value*	*Kriteria Signifikansi*	*Keterangan*
BP1	0.560	<.001	< 0,05	Valid
BP2	0.596	<.001	< 0,05	Valid
BP3	0.604	<.001	< 0,05	Valid

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Hasil uji validitas untuk variabel Y (*business plan development skills*) yang diukur melalui 3 butir pernyataan (BP1, BP2, dan BP3) menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi (*p-value*) pada korelasi terhadap skor total yang seluruhnya menunjukkan angka p < 0,001 (jauh di bawah ambang batas 0,05). Selain itu, nilai koefisien korelasi (*Pearson's r*) terhadap skor total berada pada rentang 0,560 hingga 0,604. Karena seluruh nilai korelasi positif dan signifikan secara statistik, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel Y ini memiliki ketepatan yang tinggi dalam mengukur konstruk yang diteliti dan siap digunakan untuk analisis statistik tahap selanjutnya.

Uji Reliabilitas Kreativitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6.
Uji Frequentist Scale Reliability Statistics

Indikator Statistik	*Estimate*
Koefisien *Cronbach's a*	0.734

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, variabel kreativitas menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,734. Mengacu pada standar reliabilitas di mana nilai yang disyaratkan minimal adalah 0,60 atau 0,70, maka instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan yang digunakan dalam variabel kreativitas memiliki konsistensi yang baik dan dapat diandalkan sebagai alat ukur dalam penelitian ini, meskipun dilakukan pengukuran berulang pada waktu yang berbeda.

Uji Reliabilitas Digital Mindset

Tabel 7.
Uji Frequentist Scale Reliability Statistics

Indikator Statistik	*Estimate*
Koefisien *Cronbach's a*	0.764

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Tabel pengujian reliabilitas terhadap variabel digital mindset (DM) menunjukkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* (α) sebesar 0,764. Nilai tersebut berada di atas ambang batas minimum yang disyaratkan dalam penelitian organisasi dan pendidikan, yaitu sebesar 0,60. Dengan capaian nilai 0,764, instrumen penelitian pada variabel ini dinyatakan memiliki konsistensi internal yang tinggi. Hal ini berarti butir-butir pernyataan yang digunakan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk digital mindset secara stabil dan konsisten. Oleh karena

itu, data pada variabel ini dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengujian hipotesis pada tahap analisis selanjutnya.

Uji Reliabilitas *Business Plan Development Skills*

Tabel 8.
Uji Frequentist Scale Reliability Statistics

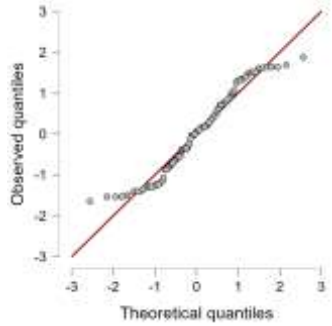
Indikator Statistik	*Estimate*
Koefisien *Cronbach's a*	0.712

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel dependen (*business plan development skills*), diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,712. Merujuk pada kriteria statistik di mana nilai ambang batas minimal reliabilitas adalah 0,60, maka instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dependen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam variabel tersebut memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat diandalkan untuk melakukan pengujian hipotesis selanjutnya.

Uji Normalitas

Gambar 2. Q-Q Plot



Meskipun uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai p < 0,05 yang mengindikasikan data tidak terdistribusi secara normal, namun hasil Q-Q Plot menunjukkan bahwa sebagian besar residu masih berada di sekitar garis diagonal. Mengingat jumlah sampel penelitian yang mendekati 100 (n=96) dan merujuk pada *Central Limit Theorem*, maka model regresi ini dinilai masih cukup tangguh (*robust*) untuk tetap dianalisis menggunakan statistik parametrik

Uji Multikolinearitas

Tabel 9.
Uji Multikolinearitas

Variabel Independen	Tolerance	*Variance Inflation Factor* (VIF)	Keterangan
Kreativitas	1.000	1.000	Bebas Multikolinearitas
Digital Mindset	1.000	1.000	Bebas Multikolinearitas

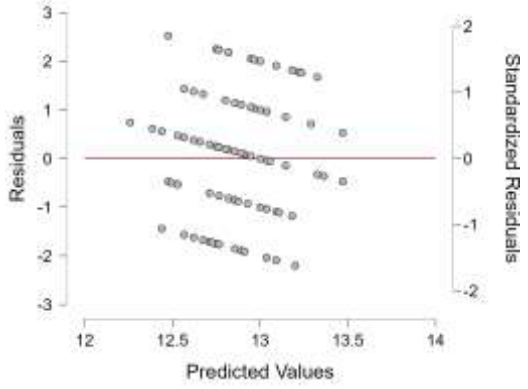
Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik, model regresi dinyatakan bebas dari gejala multikolinearitas. Hal ini dibuktikan dengan nilai statistik kolinearitas pada tabel di atas yang

ISSN : 3025-9495

menunjukkan bahwa variabel kreativitas dan *digital mindset* masing-masing memiliki nilai *Tolerance* sebesar 1,000 dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) sebesar 1,000. Mengingat kriteria pengujian mensyaratkan nilai *Tolerance* harus lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF harus lebih kecil dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi antar variabel independen yang dapat mengganggu stabilitas model penelitian, sehingga model layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Heterokedastisitas



Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas melalui grafik *Scatterplot Residuals vs. Predicted*, terlihat bahwa titik-titik data menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Meskipun terdapat pola garis diagonal yang merupakan karakteristik dari data kuesioner berskala Likert, namun tidak ditemukan adanya pola tertentu yang jelas seperti bentuk corong (*fan shape*) atau pola sistematis lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model regresi ini memenuhi asumsi homoskedastisitas atau tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Tabel 10.
Uji Partial (*t*)

Model	*Unstandardized*	*Standard Error*	*Standardized*	*t*	*p*
M1	9.510	2.363		4.024	<.001
Kreativitas	0.145	0.103	0.143	1.405	.003
Digital Mindset	0.090	0.079	0.116	1.139	.257

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Hasil uji t secara parsial menunjukkan bahwa variabel kreativitas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,003, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap *business plan development skills*, sehingga hipotesis pertama diterima. Sebaliknya, variabel *digital mindset* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,257, yang lebih besar dari 0,05. Hasil ini memberikan bukti bahwa *digital mindset* tidak memiliki pengaruh signifikan secara parsial terhadap *business plan development skills* dalam model penelitian ini, sehingga hipotesis kedua ditolak.

Uji Simultan

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Akuntansi Manajemen, Ekonomi
Vol 25 No 8 Tahun 2026

Tabel 11.
Uji Simultan (*F*)

Model		*Sum of Squares*	*df*	*Mean Square*	*F*	*p*
M1	Regression	6.176	2	3.088	1.636	.002
		175.6	93	1.888		
		181.7	95			

Sumber: Data diolah dengan Jamovi V.2.6.44

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai F-hitung sebesar 1,636 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,002. Karena nilai probabilitas (*p-value*) 0,002 jauh lebih kecil dari alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kreativitas dan *digital mindset* secara simultan (bersama-sama) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *business plan development skills*. Dengan demikian, model regresi ini memenuhi syarat kelayakan model (*goodness of fit*) untuk menjelaskan variasi pada variabel dependen.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan analisis regresi linear berganda, diperoleh model persamaan sebagai berikut:

$$Y = 9{,}510 + 0{,}145X_1 + 0{,}090X_2$$

Interpretasi dari model persamaan regresi di atas adalah sebagai berikut:

1. Konstanta (α) sebesar 9,510

Nilai konstanta sebesar 9,510 menunjukkan bahwa jika variabel independen (Kreativitas dan *Digital Mindset*) diasumsikan bernilai nol (0) atau konstan, maka nilai variabel dependen (*Business Plan Development Skills*) adalah sebesar 9,510 satuan. Hal ini merepresentasikan nilai dasar variabel Y sebelum dipengaruhi oleh variabel bebas dalam penelitian ini.

2. Koefisien Regresi Variabel X_1 (b_1) sebesar 0,145

Nilai koefisien regresi variabel X_1 bernilai positif sebesar 0,145. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kreativitas memiliki hubungan yang searah dengan *business plan development skills*. Secara matematis, setiap terjadi peningkatan pada variabel kreativitas sebesar satu satuan, maka nilai *business plan development skills* diprediksi akan mengalami peningkatan sebesar 0,145 satuan, dengan asumsi variabel independen lainnya tetap (*ceteris paribus*).

3. Koefisien Regresi Variabel X_2 (b_2) sebesar 0,090

Nilai koefisien regresi variabel X_2 bernilai positif sebesar 0,090. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *digital mindset* juga memiliki hubungan yang searah dengan *business plan development skills*. Artinya, setiap peningkatan variabel *digital mindset* sebesar satu satuan akan mengakibatkan kenaikan pada *business plan development skills* sebesar 0,090 satuan , dengan asumsi variabel independen lainnya tetap (*ceteris paribus*).

PEMBAHASAN

Pengaruh Kreativitas terhadap *Business Plan Development Skills*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui perolehan koefisien regresi sebesar 0,145 dengan nilai signifikansi p = 0,003 (p < 0,05). Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik tingkat kreativitas yang dimiliki

oleh mahasiswa dalam menelurkan ide-ide inovatif dan solutif, maka akan semakin tajam dan komprehensif pula kemampuan mereka dalam menyusun rancangan bisnis yang kompetitif. Mahasiswa dengan daya kreativitas yang tinggi mampu mentransformasi gagasan abstrak menjadi sebuah rencana bisnis riil secara sistematis, rasional, dan memiliki nilai jual di pasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru dari Pratama & Wijaya (2024) yang menegaskan bahwa kapasitas berpikir kreatif bertindak sebagai pendorong utama bagi mahasiswa dalam merumuskan strategi bisnis yang adaptif di era digital. Selain itu, studi dari Lestari et al. (2025) juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang memicu kreativitas secara langsung meningkatkan kualitas eksekusi rancangan usaha (*business plan*) yang aplikatif. Hal ini mempertegas bahwa kualitas kemampuan penyusunan *business plan* pada mahasiswa di Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI) sangat ditentukan oleh seberapa besar ruang kreativitas yang mereka eksplorasi selama masa perkuliahan.

Bagi institusi Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI), temuan ini memberikan implikasi kebijakan akademis strategis yang perlu segera diimplementasikan secara terpadu. UNIPI disarankan untuk segera melakukan rekonstruksi kurikulum pada rumpun mata kuliah kewirausahaan dengan menyelaraskan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ke dalam kerangka *Outcome Based Education* (OBE), sehingga fokus penilaian akhir diarahkan langsung pada luaran produk *business plan* inovatif mahasiswa. Selain itu, langkah ini harus diimbangi dengan penguatan ekosistem inkubasi bisnis melalui pemanfaatan perangkat digital untuk pemetaan model bisnis (seperti aplikasi *Business Model Canvas* digital atau *pitch deck tools*) serta penyediaan platform kompetisi internal guna menguji validitas dan skalabilitas rancangan usaha kreatif mahasiswa di dunia nyata.

Pengaruh *Digital Mindset* terhadap *Business Plan Development Skills*

Secara parsial, hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital mindset* memiliki koefisien regresi sebesar 0,090 namun dengan nilai signifikansi p = 0,257 (p > 0,05). Hal ini berarti *digital mindset* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa. Temuan ini menarik karena menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa memiliki adaptasi dan pola pikir yang melek terhadap teknologi digital di era modern, hal tersebut tidak serta-merta menjamin kemampuan mereka dalam menyusun sebuah rancangan usaha (*business plan*) yang terstruktur. Dalam konteks mata kuliah Kewirausahaan, penyusunan rencana bisnis membutuhkan kemampuan teknis yang komprehensif, mulai dari pemetaan target pasar riil, perhitungan kelayakan finansial, hingga strategi operasional yang matang. Tidak signifikannya pengaruh ini diduga karena pola pikir digital yang dimiliki mahasiswa masih bersifat umum dan belum terintegrasi dengan pemahaman dasar mengenai langkah-langkah praktis membangun sebuah usaha baru. Temuan ini didukung oleh penelitian terbaru dari Handayani & Siregar (2024) yang mengemukakan bahwa orientasi teknologi tanpa penguatan pilar dasar praktik kewirausahaan tidak memberikan dampak langsung pada kualitas perencanaan usaha. Selain itu, studi dari Kurniawan et al. (2025) juga menegaskan bahwa faktor kognitif berupa penguasaan konsep dasar perencanaan usaha jauh lebih dominan dalam menentukan keberhasilan penyusunan rencana bisnis dibandingkan faktor psikologis adaptasi teknologi mahasiswa.

Bagi institusi Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI), hasil penelitian yang tidak signifikan ini memberikan evaluasi akademis yang sangat krusial dalam penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan. UNIPI disarankan untuk tidak sekadar mendorong pemanfaatan teknologi secara umum di lingkungan kampus, melainkan harus secara taktis menjembatani celah tersebut melalui langkah konkret pada mata kuliah Kewirausahaan. Institusi perlu merekonstruksi kurikulum berbasis *Outcome Based Education* (OBE) pada mata kuliah Kewirausahaan dengan tidak hanya menuntut mahasiswa memiliki wawasan digital, melainkan mewajibkan integrasi nyata antara pola pikir tersebut dengan praktik perancangan usaha yang terukur. Hal ini dapat diimplementasikan dengan memfasilitasi mahasiswa menggunakan *tools* pemetaan model bisnis digital yang terstruktur, seperti platform *Business Model Canvas* digital atau perangkat penyusunan *pitch deck* interaktif, sehingga pola pikir digital yang mereka miliki dapat terarah secara nyata menjadi dokumen rancangan usaha yang valid dan layak eksekusi di dunia nyata.

Pengaruh Simultan Kreativitas dan *Digital Mindset* terhadap *Business Plan Development Skills*

Secara simultan , kreativitas dan *digital mindset* berpengaruh signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara daya cipta ide inovatif (aspek kognitif kreatif) dan kesiapan adaptasi teknologi digital tetap menjadi satu kesatuan utuh yang mampu menjelaskan variasi kemampuan mahasiswa dalam menyusun rancangan usaha di mata kuliah Kewirausahaan. Meskipun secara parsial *digital mindset* tidak memperlihatkan dampak langsung yang signifikan, eksistensinya tetap menjadi akselerator penting ketika dipadukan dengan kreativitas. Mahasiswa yang mampu mengolaborasikan gagasan orisinal dengan pemanfaatan platform modern terbukti lebih siap menghasilkan dokumen perencanaan bisnis yang matang dan adaptif terhadap iklim pasar saat ini. Temuan ini sejalan dengan studi terbaru dari Nugroho & Saputra (2024) yang menyatakan bahwa sinergi antara potensi kreatif individu dan orientasi teknologi digital merupakan pendorong utama keberhasilan inkubasi bisnis mahasiswa. Selain itu, penelitian dari sari et al. (2025) turut mendukung hasil ini dengan menegaskan bahwa kualitas luaran praktikum kewirausahaan melonjak secara signifikan ketika mahasiswa dibimbing untuk mengintegrasikan daya inovasi mereka ke dalam ekosistem digital secara terpadu. Hal ini mempertegas bahwa capaian mutu *business plan* mahasiswa di Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI) ditentukan oleh akumulasi kekuatan kedua faktor tersebut selama proses pembelajaran interaktif di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh kreativitas dan *digital mindset* terhadap *business plan development skills* pada mahasiswa Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPI), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa daya cipta ide inovatif dan solutif merupakan determinan utama yang menentukan ketajaman serta kedalaman mahasiswa dalam menyusun rancangan usaha yang kompetitif.

2. *Digital mindset* tidak berpengaruh signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa secara parsial. Temuan ini mengindikasikan bahwa sekadar memiliki pola pikir melek teknologi digital tidak serta-merta menjamin ketepatan eksekusi rancangan usaha jika tidak dibarengi dengan pemahaman teknis dan penguasaan fundamental perancangan bisnis yang kuat.
3. Secara simultan , kreativitas dan *digital mindset* berpengaruh signifikan terhadap *business plan development skills* mahasiswa. Perpaduan antara kesiapan kognitif-kreatif dan aspek psikologis adaptasi teknologi tetap menjadi satu kesatuan utuh yang saling mendukung dalam memaksimalkan kualitas luaran rencana bisnis mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ariani, Dwi, dan Eko Prakoso. 2023. "Pengembangan Kreativitas Mahasiswa dalam Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11 (2): 145–158.
[2] Asnaini, Sri Wahyuni, Heni Rusmanto, Muhammad Johan, Reni Sulastri, Fatrilia Rasyi Radita, Muhammad Nur Kasyifillah, Bayu Suseno, Rony Setiawan, dan Desyi Erawati. 2026. "Accounting Students' Perceptions of Accurate and Zahir Digital Accounting Software: A Comparative Study at Universitas Insan Pembangunan Indonesia." *Journal of Communication Education* 20 (2): 311–324.
[3] Asnaini, Sri Wahyuni, Desyi Erawati, Fatrilia Rasyi Radita, Siti Maesaroh, Didi Sutardi, Muhammad Johan, Lusiana Sari, dan Akfika Rizky Sabilla. 2026. "Peningkatan Pemahaman Akuntansi dengan Penggunaan Software Zahir Accounting pada Mahasiswa Manajemen Universitas Insan Pembangunan Indonesia." *Jurnal JUBISMA* 8 (1): [Masukkan Halaman Jurnal, misal: 45–55
[4] Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.
[5] Chidir, Gusli, Nelson Silotonga, Maria Novita Olin, dan Sri Wahyuni Asnaini. 2026. "Student Perceptions of Generative AI Utilization in Export Import Simulation Document Preparation and Its Impact on Learning Effectiveness." *MUSYTARI: Neraca Akuntansi Manajemen, Ekonomi* 25 (6)
[6] Ghozali, Imam. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Edisi ke-10. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
[7] Handayani, Sri, dan Ahmad Siregar. 2024. "Orientasi Teknologi dan Kapabilitas Manajemen Bisnis: Analisis Terhadap Kualitas Perencanaan Usaha Mahasiswa." *Jurnal Manajemen Kewirausahaan* 19 (1): 45–59.
[8] Jamovi Project. 2024. *Jamovi (Version 2.6) [Computer Software]*. Diambil dari https://www.jamovi.org.
[9] Kurniawan, Roni, Siti Aminah, dan Budi Santoso. 2025. "Faktor Kognitif versus Faktor Psikologis: Menakar Keberhasilan Penyusunan Business Plan pada Mahasiswa." *Riset Pendidikan Kewirausahaan Indonesia* 7 (1): 12–26.
[10] Lestari, Indah, Mega Utami, dan Rizky Pratama. 2025. "Intervensi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dan Eksekusi Business Plan." *Jurnal Inovasi Pendidikan Bisnis* 13 (2): 88–101.
[11] Nugroho, Adi, dan Heri Saputra. 2024. "Sinergi Potensi Kreatif dan Orientasi Digital dalam Inkubasi Bisnis Mahasiswa." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Terapan* 22 (3): 210–225.
[12] Pratama, Aditya, dan Dian Wijaya. 2024. "Kapasitas Berpikir Kreatif sebagai Pendorong Strategi Bisnis Adaptif Mahasiswa di Era Digital." *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Kewirausahaan* 8 (2): 134–148.
[13] Rahmawati, Fitri, dan Nur Hidayati. 2023. "Analisis Faktor Pembentuk Kemampuan

Berpikir Kritis dalam Perencanaan Usaha Baru." *Jurnal Akuntansi dan Pendidikan Kewirausahaan* 9 (1): 67–80.
[14] Sari, Anita, Eko Wahyudi, Ahmad Fauzi, dan Rina Lestari. 2025. "Integrasi Ekosistem Digital dalam Praktikum Kewirausahaan di Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Kewirausahaan Modern* 6 (1): 55–70.
[15] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
[16] Suhayati, Ely, dan Anggadini Sri Dewi. 2020. *Akuntansi Keuangan Terapan dalam Perencanaan Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
[17] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
[18] Surya, Dharma. 2024. "Tantangan Implementasi Kurikulum Outcome-Based Education (OBE) pada Program Studi Kewirausahaan." *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran* 12 (1): 33–46.
[19] Thomas, Michael, Sarah Davis, dan John Miller. 2022. "Cognitive and Psychological Predictors of Academic Performance in Exact Logic Courses." *Journal of Educational Psychology Studies* 44 (3): 301–315.
[20] Wibowo, Agus. 2022. *Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
[21] Wijaya, Tony. 2019. *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Gava Media.
[22] Zimmerer, Thomas W., Norman M. Scarborough, dan Doug Wilson. 2008. *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. Edisi ke-5. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.