

Go-Scufy: Redesain Produk Sepatu Wanita Berbahan Karung Goni Menggunakan Metode *Quality Function Deployment*

Catur Endah Sulistiyoningrum^{1*}, Jufrizal^{1#}, Adam Mulia^{1♦}

Abstract. *Creative industry is a cycle of creation, production, and distribution of goods / services using creativity and intellectual capital as the main input. The creative industry can improve the welfare and create new jobs for the community. The object of this research is a shoe manufacturer. In general, shoes made using synthetic raw materials so that shoes products tend not environmentally friendly. Many alternative natural materials are more environmentally friendly to replace this synthetic product, one of which is a burlap sack. This research is doing redesign of women's shoe sack with Quality Function Deployment method. The results of the house of quality matrix are design targets including: good quality and durable materials, shoe prices, concept of sneaker shoe, external sole material and insole, combination of dark and bright colors, batik inner/outer appearance is different, display design can be replaced, shoe fin section can be removed pairs, the main material of burlap sack, there is a waterproof parachute; and multifunctional shoes.*

Keywords: *gunny burlap, Quality Function Deployment, women shoes, small and medium enterprises*

Abstrak. *Industri kreatif merupakan siklus kreasi, produksi, dan distribusi barang/jasa menggunakan modal kreatifitas dan intelektual sebagai input utamanya. Industri kreatif dapat meningkatkan kesejahteraan dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat. Objek penelitian ini adalah produsen sepatu. Pada umumnya sepatu dibuat dengan menggunakan bahan baku sintesis sehingga produk sepatu cenderung tidak ramah lingkungan. Banyak alternatif bahan alam yang lebih ramah lingkungan untuk menggantikan produk sintesis ini, salah satunya adalah karung goni. Penelitian ini melakukan perancangan ulang desain sepatu wanita berbahan karung goni dengan metode Quality Function Deployment. Hasil dari matriks House of Quality adalah target rancangan desain diantaranya: bahan berkualitas baik dan awet; harga sepatu; konsep sepatu berbentuk sneaker; material sol luar dan sol dalam; kombinasi warna gelap dan terang, motif batik tampilan dalam/luar berbeda; tampilan desain dapat diganti, bagian sirip sepatu dapat dilepas pasang; bahan utama karung goni; terdapat parasut anti air; dan sepatu multifungsi.*

Kata Kunci: *karung goni, Quality Function Deployment, sepatu wanita, usaha kecil menengah*

I. PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah industri yang mempunyai keaslian dalam kreativitas individual, keterampilan dan bakat yang mempunyai potensi untuk mendatangkan dan

menciptakan lapangan kerja melalui eksploitasi kekayaan intelektual (Jerusalem, 2009). Sedangkan menurut *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD), industri kreatif merupakan siklus kreasi, produksi, dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan modal kreativitas dan intelektual sebagai input utamanya, serta bersifat lintas sektor antara seni, lintas jasa, dan industri (UNCTAD, 2008). Industri kreatif ini dapat meningkatkan kesejahteraan dan lapangan kerja baru bagi masyarakat, khususnya terbukanya peluang usaha kecil menengah (UKM). UKM memiliki peran penting dalam

¹ Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Jalan Kaliurang KM 14,5, Sleman, 55584, Yogyakarta-Indonesia

* email: 14522457@students.uii.ac.id

email: 13522201@students.uii.ac.id

♦ email: 15522132@students.uii.ac.id

laju perekonomian masyarakat karena dapat membantu penciptaan lapangan kerja baru.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan kota yang terkenal akan kerajinan budayanya. Hal ini menyebabkan Usaha Kecil Menengah (UKM) di Yogyakarta terus berkembang. UKM di daerah Yogyakarta setiap tahunnya mengalami pertumbuhan 10% per tahun, hingga akhir Desember 2015 Dinas Koperasi dan UKM DIY mencatat total jumlah UKM sebanyak 137.276 unit. Peranan UKM sebagai penyokong produk-produk industri kreatif sangatlah penting, akan tetapi kontribusi UKM masih tergolong rendah. Banyaknya masalah yang menyebabkan hal tersebut terjadi antara lain kurangnya pemodal, kesulitan dalam pemasaran, kualitas manajemen yang rendah, SDM yang terbatas, aspek legalitas lemah, dan rendahnya kualitas teknologi (Darwanto, 2013). Tingginya tingkat persaingan perusahaan-perusahaan dalam menghasilkan produk yang sesuai keinginan konsumen juga merupakan faktor yang membuat UKM sulit untuk meningkatkan daya saingnya (Meliala, dkk., 2014).

Salah satu UKM dalam industri kreatif yang mempunyai persaingan cukup tinggi adalah UKM produksi sepatu di Yogyakarta. Sepatu merupakan produk yang sering dikenakan oleh masyarakat dan menjadi kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat. UKM sepatu tidak akan mampu bersaing jika tidak berbenah dan mengejar ketertinggalan dari produk-produk sepatu pesaing, terutama produk sepatu wanita yang banyak dipasarkan. Maka perlu adanya perbaikan dalam proses produksi maupun inovasi-inovasi lain yang dapat membantu daya saing UKM sepatu.

Peningkatan daya saing UKM sepatu pada penelitian ini yaitu melakukan pembaruan desain dan pemilihan material yang ramah lingkungan. Sebagai catatan, segmentasi pasar dari produk sepatu pada penelitian ini adalah perempuan, karena perkembangan *fashion* di kalangan perempuan lebih cepat berkembang. Salah satunya sepatu sebagai

produk *fashion*. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Yogyakarta tahun 2017, jumlah penduduk wanita Yogyakarta adalah sebanyak 531.000 jiwa (BPS, 2017), sehingga diharapkan produk yang diteliti dapat diterapkan dan mudah diterima oleh pasar serta dapat meningkatkan daya saing UKM.

Produk sepatu sebagai produk *fashion* ini dikembangkan dengan memanfaatkan karung goni sebagai bahan ramah lingkungan yang menjadi salah satu *point* penting, dimana karung goni merupakan bahan yang terbuat dari tumbuhan-tumbuhan *jute* (goni) dan rosela (*java jute / goni*) (Ningsih, 2015). Material goni biasanya digunakan sebagai karung beras, karung kentang, atau karung produk lainnya. Karung goni saat ini belum banyak dimanfaatkan menjadi produk olahan goni ataupun kerajinan tangan lainnya. Pengolahan dan pemanfaatan karung goni yang masih minim tidak sebanding dengan semakin banyaknya jumlah karung goni bekas, karena sebagian besar orang cenderung menggunakan karung sintetis yang dirasa jauh lebih praktis. Sehingga dengan adanya pemanfaatan karung goni sebagai bahan sepatu dapat mengurangi pemakaian material sepatu dari bahan sintetis, tetapi tetap dapat bersaing dengan produk pesaing dengan melakukan inovasi-inovasi lain, yakni mendesain ulang sepatu sesuai dengan keinginan konsumen, yang didapat dari instrumen penilaian terhadap produk sepatu wanita yang dihasilkan.

Berdasarkan kondisi yang dipaparkan diatas, fokus penelitian ini diarahkan untuk perancangan ulang desain sepatu wanita berdasarkan hasil evaluasi produk sepatu wanita sepatu yang ada pada UKM Sikaki Bantul, Yogyakarta. UKM ini memproduksi sepatu dengan konsep sepatu batik. Penelitian ini juga berdasarkan keinginan konsumen (*voice of customer*) yang didapat dari hasil pengisian kuesioner yang kemudian diolah dengan metode *quality function deployment* (QFD) untuk menerapkan kriteria-kriteria yang sesuai dengan keinginan

konsumen. Hasil dari suara konsumen tersebut diterjemahkan ke dalam matriks *house of quality* (HOQ).

II. METODOLOGI

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode *survey* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelanggan terkait kriteria-kriteria sepatu seperti apa yang diinginkan oleh pelanggan. Instrumen yang digunakan pada *survey* yaitu kuesioner yang disebar ke 36 responden perempuan dengan rentang usia 18 tahun sampai 25 tahun. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak/random tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2005). Dengan menggunakan teknik penarikan sampel ini, setiap unsur dari seluruh populasi mempunyai kesempatan sama untuk dipilih.

Menurut Sugiyono (2011), uji validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sehingga melalui uji validitas ini dapat menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur apa yang ingin diukur. Data dinyatakan *valid* jika data pada hasil kuesioner dapat menggambarkan keinginan konsumen. Perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) digunakan untuk mengolah dan menguji kevalidan data dengan membandingkan nilai R hitung dengan nilai R tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$. Nilai R hitung pada SPSS ditunjukkan pada nilai *Correlated Item – Total Correlation*. Data dikatakan valid jika nilai R hitung $\geq R$ tabel (Ghozali, 2001).

Menurut Arikunto (2006), uji reliabilitas digunakan untuk menguji tingkat kepercayaan instrumen penelitian untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas berkaitan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran

(Sukmadinata, 2009). Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil yang relatif sama dan konsisten pada saat dilakukan pengukuran kembali pada objek dengan waktu yang berbeda atau memberikan hasil yang tetap. Perangkat lunak yang digunakan untuk pengujian reliabilitas menggunakan software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan uji statistik Cronbach Alpha. Suatu data atau variabel dinyatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$ (Ghozali, 2001).

Quality Function Deployment (QFD)

Konsep dasar QFD pertama kali diperkenalkan oleh Yoki Akao, *Professor of Management Engineering* dari Tagawa University pada tahun 1972 di perusahaan Mitsubishi, dan berkembang dengan berbagai macam cara di Toyota dan perusahaan lainnya. Konsep dasar QFD adalah suatu cara pendekatan untuk mendesain produk agar dapat memenuhi keinginan konsumen. Menurut Cohen (1995), QFD merupakan suatu metode perencanaan produk yang berstruktur dan juga merupakan suatu metoda pengembangan yang memungkinkan tim pengembang suatu perusahaan untuk menjelaskan spesifikasi kebutuhan dan keinginan pelanggan sehingga pelanggan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari setiap produk atau jasa yang ditawarkan.

Dalam proses identifikasi produk menjadi sebuah spesifikasi rancangan dan menetapkan hubungan antara keinginan pelanggan dan parameter teknik dari produk dan jasa digunakan matriks *house of quality* (HOQ). Input untuk matriks HOQ adalah kebutuhan dan keinginan konsumen. Pada matriks HOQ dihasilkan respon teknis dan *part specification requirement* yang kemudian disusun menjadi spesifikasi produk akhir.

Tahap penyusunan *house of quality* dibagi menjadi 6 langkah menurut Cohen (1995), sebagai berikut: (a) matriks kebutuhan pelanggan, meliputi: memutuskan siapa

pelanggan, mengumpulkan data kualitatif berupa keinginan dan kebutuhan kosumen, menyusun keinginan dan kebutuhan yang sudah dikumpulkan, dan pembuatan diagram afinitas, (b) matriks perencanaan, meliputi: ukuran kebutuhan pelanggan, dan penetapan tujuan performansi kepuasan, (c) respon teknis, meliputi: transformasi dari kebutuhan konsumen yang bersifat non-teknis menjadi data yang bersifat teknis, (d) menentukan hubungan respon teknis dengan kebutuhan konsumen, meliputi: penentuan seberapa kuat respon teknis, hubungan sedang respon teknis, dan hubungan lemah respon teknis dengan kebutuhan pelanggan, (e) korelasi teknis, meliputi: pemetaan hubungan dan kepentingan antara karakteristik kualitas pengganti atau respon teknis, sehingga dilihat pengaruh dari respon teknis terhadap respon teknis lainnya, dan (f) *benchmarking* dan penetapan target, meliputi: menentukan respon teknis yang ingin dipilih dan dibandingkan dengan produk pesaing.

Pembuatan desain bertujuan untuk memberikan gambaran rancangan desain sepatu usulan berdasarkan pada spesifikasi yang dihasilkan dari matriks *house of quality* (HOQ). Dalam pembuatan desain ini menggunakan bantuan *software* Corel Draw X7.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Kebutuhan Konsumen (*Voice of Customers*)

Identifikasi kebutuhan dan keinginan konsumen (*voice of customers*) dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 36 responden perempuan. Kemudian dari hasil identifikasi tersebut diperoleh atribut sesuai dengan kebutuhan konsumen terhadap desain sepatu yang diinginkan, yaitu (1) tahan lama, (2) harga terjangkau, (3) *fashionable* atau desain menarik, (4) ergonomis, (5) warna variatif, (6) *customable* (tampilan sepatu dapat diganti sesuai keinginan), (7) bahan ramah lingkungan, (8) sepatu anti-hujan, dan (9) multifungsi. Hasil dari suara konsumen tersebut diterjemahkan ke dalam matriks *house of quality*.

Uji validitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS terhadap 36 responden mengenai atribut-atribut kebutuhan konsumen terhadap produk sepatu wanita. Pengambilan keputusan atas validitas suatu data berdasarkan pada nilai *R* hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) yang lebih besar dari *R* tabel, dalam hal ini sebesar 0,2785, untuk $df = 36 - 1 = 35$; $\alpha = 0,05$. Tabel 1 merupakan hasil dari uji validitas menggunakan *software* SPSS.

Tabel 1. Uji validitas dengan SPSS

Kriteria	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	R Tabel	Keterangan
harga_terjangkau	0,363	0,2785	valid
fashionable	0,279	0,2785	valid
ergonomis	0,447	0,2785	valid
warna_variatif	0,331	0,2785	valid
customable	0,333	0,2785	valid
bahan_ramah_lingkungan	0,526	0,2785	valid
anti_hujan	0,511	0,2785	valid
multifungsi	0,311	0,2785	valid
tahan_lama	0,389	0,2785	valid

Tabel 2. Uji reliabilitas dengan SPSS

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
0,713	0,713	9

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat dilihat bahwa seluruh atribut dinyatakan *valid*, sehingga atribut tersebut dapat digunakan selanjutnya untuk penyusunan matriks HOQ.

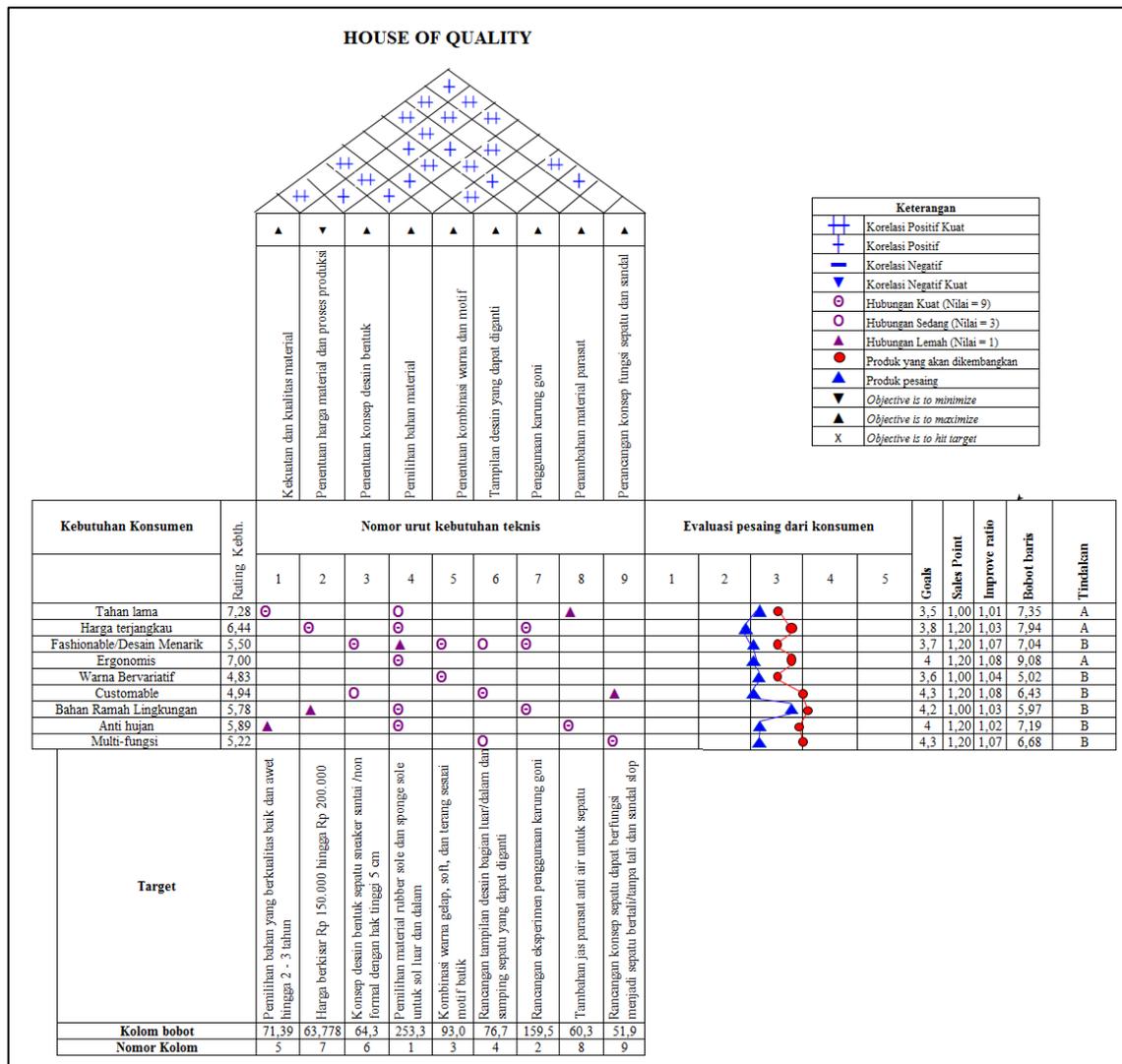
Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan *valid*. Suatu atribut dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan konsisten. Pengujian menggunakan *software* SPSS dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu data atau variabel dinyatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60.

Berdasarkan Tabel 2, nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh sebesar 0,713, dimana nilai tersebut lebih dari 0,60, sehingga

menurut kriteria pengujian maka atribut-atribut pada kuesioner dapat dinyatakan reliabel atau konsisten dan dapat digunakan.

House of Quality (HOQ)

Atribut yang diperoleh dari kebutuhan konsumen kemudian akan dilakukan penyusunan matriks HOQ. Matriks *house of quality* (HOQ) digunakan untuk mengetahui hubungan antara atribut kebutuhan konsumen dengan respon teknisnya. Dari hasil kuesioner didapatkan nilai tingkat kepentingan (*Importance Rating*) setiap atribut kebutuhan konsumen, kemudian dilakukan perhitungan terhadap tingkat



Gambar 1. House of quality (HOQ)

kepentingan masing-masing atribut. Hasilnya antara lain tahan lama memiliki nilai 7,28; harga terjangkau nilai 6,44; *fashionable* atau desain menarik nilai 5,50; ergonomis nilai 7,00; warna bervariasi nilai 4,83; *customable* nilai 4,94; bahan ramah lingkungan nilai 5,78; anti hujan nilai 5,89; dan multifungsi memiliki nilai 5,22. Matriks *house of quality* desain sepatu wanita berbahan karung goni ditunjukkan pada Gambar 1.

Berdasarkan Gambar 1, atribut kebutuhan konsumen diterjemahkan ke dalam respon teknis, antara lain: kekuatan dan kualitas material, penentuan harga material dan proses produksi, penentuan konsep desain bentuk sepatu, pemilihan bahan material sepatu, penentuan kombinasi warna dan motif, tampilan desain yang dapat diganti, penggunaan material karung goni, penambahan material parasut, dan perancangan konsep fungsi sepatu dan sandal.

Kemudian respon teknis tersebut diterjemahkan lagi ke dalam target spesifikasi produk, antara lain: pemilihan bahan berkualitas baik dan awet hingga 2 – 3 tahun, harga sepatu berkisar Rp 150.000,- hingga Rp 200.000,-, konsep desain bentuk sepatu sneaker santai /non formal dengan hak tinggi 5 cm, pemilihan material *rubber sole* dan *sponge sole* untuk sol luar dan dalam, kombinasi warna gelap, soft, dan terang sesuai dengan motif batik, rancangan tampilan desain bagian luar/dalam dan samping sepatu yang dapat diganti, rancangan eksperimen penggunaan karung goni; tambahan material parasut anti air, dan rancangan konsep sepatu yang dapat berfungsi menjadi sepatu bertali/tanpa tali dan sandal slop. Target spesifikasi tersebut selanjutnya menjadi spesifikasi rinci dari rancangan desain usulan sepatu wanita.

Berdasarkan target spesifikasi produk yang telah didapatkan dari matriks HOQ,

kemudian dapat diperoleh spesifikasi rinci rancangan desain usulan produk sepatu wanita.

Spesifikasi rancangan desain sepatu wanita yang diperoleh adalah bahan yang digunakan berkualitas baik dan awet hingga 2 - 3 tahun; harga sepatu berkisar antara Rp 150.000 hingga Rp 200.000; konsep desain bentuk sepatu yaitu berbentuk sneaker santai atau non formal dan ditambah dengan hak setinggi 5 cm; material sol luar terbuat dari *rubber sole* agar lebih fleksibel dan elastis saat pengguna sepatu berjalan atau berlari serta agar bagian bawah sepatu tidak terasa licin, sedangkan sol dalam terbuat dari *sponge sole* agar terasa nyaman dan tidak keras di telapak kaki saat digunakan konsumen; memiliki kombinasi warna gelap, terang, dan soft sesuai dengan motif batik pada sepatu dan juga sepatu memiliki motif batik tampilan dalam dan luar yang berbeda. Pemberian motif batik yang berbeda antara tampilan dalam dan luar ini bertujuan untuk memberi pilihan motif kepada konsumen agar bisa digunakan secara bergantian sesuai dengan keinginan konsumen; tampilan desain bagian luar dapat diganti menjadi tampilan dalam dengan menggunakan *resleting* pada sepatu, dan bagian sirip sepatu dapat dilepas/pasang sesuai kebutuhan, karena sirip sepatu tersebut terdapat bahan velcro supaya dapat dilepas maupun ditempel ke bagian samping sepatu; bahan utama sepatu menggunakan material karung goni yang ramah lingkungan; terdapat material parasut anti air berbahan *poly-vinyl chlorida* yang dapat dikaitkan di sekeliling bagian bawah sepatu untuk melindungi sepatu dan kaki pengguna saat cuaca hujan dengan tinggi parasut 23 cm dan dilengkapi sistem *lock* di bagian belakang sepatu; dan sepatu memiliki multifungsi yaitu dapat berfungsi menjadi sepatu bertali, sepatu tanpa tali, atau sandal slop.



Gambar 2. Desain usulan sepatu wanita Go-Scufy

Jika pengguna menginginkan sepatu bertali, pengguna hanya tinggal memasang tali pada lubang tali di sepatu, dan sebaliknya jika pengguna menginginkan sepatu tanpa bertali maka pengguna hanya tinggal melepaskan tali tersebut. Namun jika pengguna menginginkan sepatu tersebut

beralih fungsi menjadi sandal slop maka pengguna tinggal melepaskan bagian atas sepatu menggunakan resleting yang terdapat pada sepatu.

Melalui spesifikasi tersebut, desain usulan produk wanita yang dihasilkan menjadi lebih inovatif dan berbeda dari produk yang sudah

ada. Selain itu dengan pemanfaatan material ramah lingkungan menggunakan karung goni menjadikan sepatu memiliki nilai lebih dan memiliki keunikan tersendiri, dan nilai budaya juga tersalurkan melalui unsur motif batik pada sepatu. Sehingga melalui inovasi-inovasi pada desain usulan sepatu wanita tersebut dapat meningkatkan daya saing UKM produksi sepatu yang ada di Yogyakarta, dan tentunya juga akan meningkatkan daya saing dalam industri kreatif lainnya.

Gambar 2 menunjukkan hasil rancangan desain usulan produk sepatu wanita berbahan karung goni yang diberi nama Go-Scufy yang dibuat berdasarkan spesifikasi akhir yang diperoleh.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian perancangan ulang desain produk wanita berbahan karung goni dapat disimpulkan bahwa:

1. Atribut kebutuhan konsumen (*Voice of Customer*) terhadap desain sepatu wanita adalah sepatu tahan lama, harga terjangkau, desain menarik, ergonomis, warna variatif, *customable*, bahan ramah lingkungan, anti hujan, dan multifungsi.
2. Spesifikasi rinci dari rancangan desain usulan sepatu wanita yang diperoleh adalah bahan yang digunakan berkualitas baik dan awet hingga 2-3 tahun; harga sepatu berkisar antara Rp 150.000 hingga Rp 200.000; konsep desain bentuk sepatu berbentuk sneaker santai/non formal dengan hak setinggi 5 cm; material sol luar terbuat dari *rubber sole* sedangkan sol dalam terbuat dari *sponge sole*; kombinasi warna sepatu yaitu gelap, terang, dan soft sesuai dengan motif batik pada sepatu dan sepatu memiliki motif batik tampilan dalam dan luar yang berbeda; tampilan desain bagian luar dapat diganti menjadi tampilan dalam menggunakan *resleting* pada sepatu, dan bagian sirip sepatu dapat

dilepas/pasang; bahan utama menggunakan karung goni ramah lingkungan; terdapat material parasut anti air berbahan *poly-vinyl chlorida* yang dapat dikaitkan di sekeliling bagian bawah sepatu dengan tinggi parasut 23 cm dilengkapi sistem *lock* di bagian belakang sepatu; dan sepatu bersifat multifungsi yaitu dapat menjadi sepatu bertali, sepatu tanpa tali, atau sandal slop.

3. Melalui spesifikasi desain usulan yang diperoleh menjadikan produk sepatu wanita berbahan karung goni lebih inovatif dan berbeda dari produk yang sudah ada, sehingga dapat meningkatkan daya saing UKM produksi sepatu yang ada di Yogyakarta dan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BPS (Biro Pusat Statistik). (2017). *Data Statistik Jumlah Penduduk Perempuan Menurut Jenis Kelompok Umur*. <https://yogyakarta.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/3>. [diakses tanggal 20 febuari 2017].
- Cohen, L. (1995). *Quality Function Deployment, How To Make QFD Work For You*. New York: Addison - Wesley Publishing Company.
- Darwanto. (2013). "Peningkatan daya saing UMKM berbasis inovasi dan kreativitas (Strategi penguatan property right terhadap inovasi kreativitas)". *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, Vol. 20 (2), pp.: 142 – 149.
- Ghozali, I. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jerusalem, M.A. (2009). "Perancangan Industri Kreatif Bidang Fashion dengan Pendekatan Benchmarking pada Queensland's Creative Industry". *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknik Busana 2009*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Meliala, A.S.; Matodang, N.; Sari, R.M. (2014). "Strategi peningkatan daya saing usaha kecil dan menengah (UKM) berbasis Kaizen". *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, Vol. 13 (12), pp.: 641 – 664.
- Ningsih, A. (2015). *Pemanfaatan Goni Sebagai Bahan Pembuatan Sepatu Wanita*. Tugas Akhir Karya Seni, p. 11.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Adminstratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report 2008*.