

**ANALISIS PENGARUH *INTERPERSONAL SKILL*, *DIGITAL SKILL* DAN LINGKUNGAN
BELAJAR PADA *CREATIVE PERFORMANCE* MAHASISWA AKUNTANSI
(STUDI KASUS MAHASISWA AKUNTANSI UPN "VETERAN" JAWA TIMUR)**

SKRIPSI



Oleh:

Mochamad Haris Novianto

NPM. 19013010276/FEB/EA

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024

**ANALISIS PENGARUH *INTERPERSONAL SKILL*, *DIGITAL SKILL* DAN LINGKUNGAN
BELAJAR PADA *CREATIVE PERFORMANCE* MAHASISWA AKUNTANSI
(STUDI KASUS MAHASISWA AKUNTANSI UPN "VETERAN" JAWA TIMUR)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi dan Bisnis
Program Studi Akuntansi**



Oleh:

Mochamad Haris Novianto

NPM. 19013010276/FEB/EA

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

SKRIPSI

**ANALISIS PENGARUH INTERPERSONAL SKILL, DIGITAL SKILL DAN LINGKUNGAN
BELAJAR PADA CREATIVE PERFORMANCE MAHASISWA AKUNTANSI
(STUDI KASUS MAHASISWA AKUNTANSI UPN "VETERAN" JAWA TIMUR)**

Disusun Oleh:
Mochamad Haris Novianto
NPM 19013010276/FEB/EA

Telah Dipertahankan Dihadapan dan Diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pembangunan Jawa Timur "Veteran" Jawa Timur
Pada tanggal: 19 April 2024

Menyetujui:
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Indrawati Yuhertiana, M.M.
CMA., AK., CA
NIP. 196610171993032001

Tim Penilai:
Ketua

Dra. Ec. Dyah Ratnawati, M.M.
NIP. 196702131991032001

Anggota

Dr. Gideon Setyo Budiwitjaksono,
M.Si., CFrA
NIP. 196706222021211001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Dr. Dra. Ec. Tri Kartika Pertiwi, M.Si., CRP.
NIP. 196304201991032001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Mochamad Haris Novianto
NPM : 19013010276
NIK : 3515141911000006
Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 19 November 2000
Alamat : Prima Garden Estate A5 18, Kel. Kebonagung, Kec. Sukodono, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh *Interpersonal Skill, Digital Skill* dan Lingkungan Belajar pada *Creative Performance* Mahasiswa Akuntansi (Studi kasus mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur)

Saya menyatakan bahwa artikel tersebut merupakan artikel asli, hasil pemikiran sendiri, serta bukan saduran/terjemahan.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Jika di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran informasi, saya bersedia dibatalkannya gelar akademik yang telah saya raih.

Surabaya, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Mochamad Haris Novianto)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga mampu Menyusun skripsi yang berjudul **“Analisis Pengaruh Interpersonal Skill, Digital Skill Dan Lingkungan Belajar Pada Creative Performance Mahasiswa Akuntansi (Studi Kasus Mahasiswa Akuntansi Upn ”Veteran” Jawa Timur)”** dengan dan semaksimal mungkin. Guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Akuntansi pada Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis (FEB) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, masukan, kritikan, saran, dan doa selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT selaku rektor UPN “Veteran” Jawa Timur.

2. Dr. Dra. Ec. Tri Kartika Pertiwi, M.Si, CRP selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur.
3. Dr. Dra. Ec. Endah Susilowati, M.Si selaku Ketua Jurusan Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Dr. Tantina Haryati, S.E., M.Aks., CMA selaku Koordinator Program Studi Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
5. Prof. Dr. Indrawati Yuhertiana, MM., CMA., Ak., CA. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, dorongan, dan semangat sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak / Ibu dosen akuntansi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis sebagai pedoman dalam pembuatan laporan ini.
7. Keluarga penulis yang tercinta khususnya kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu saya. Terima kasih atas segala do'a, kepercayaan, cinta kasih yang tiada henti diberikan kepada penulis, dan nasihat yang selalu di berikan.
8. Sahabatku semuanya. Terima kasih telah membantu jalannya perkuliahan sampai di titik penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini

Akhir kata, mohon maaf apabila dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan guna kesempurnaan. Dan atas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapat berkah yang melimpah dari Allah SWT, Aamiin yaa rabbal alamiin.

Surabaya, 20 Mei 2024

Penulis

Mochamad Haris Novianto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Atribusi	11
2.2.2 Pengertian <i>Interpersonal Skill</i>	14
2.2.3 Pengertian <i>Digital Skill</i>	19
2.2.4 Pengertian Lingkungan Belajar	19
2.2.5 Pengertian <i>Creative Performance</i>	19
2.3 Analisis Teoritis	20
2.4 Hubungan Antar Variabel	21
2.5 Kerangka Konseptual	22
2.6 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Definisi Operasional.....	23
3.2.1 <i>Interpersonal Skill</i> (X_1).....	24
3.2.2 <i>Digital Skill</i> (X_2)	25
3.2.3 Lingkungan Belajar (X_3).....	26
3.2.4 <i>Creative Performance</i> (Y).....	27

3.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel	29
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	30
3.4.1 Data primer	31
3.4.2 Data sekunder	31
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.7 Teknik Analisis	33
3.7.1 <i>Partial Least Square (PLS)</i>	34
3.7.2 Model Evaluasi PLS	34
3.7.3 Uji Validitas.....	34
3.7.4 Uji Reliabilitas	35
3.7.5 Model Pengukuran (<i>Outer model</i>)	35
3.7.6 Model Struktural (<i>Inner model</i>).....	36
3.8 Uji Hipotesis	37
3.8.1 Uji F (Simultan).....	37
3.8.2 Uji t (parsial).....	38
3.8.3 Koefisien Determinasi	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	40
4.2 Hasil Penelitian	41
4.2.1 Karakteristik Responden.....	41
4.3 Deskripsi Variabel.....	42
4.2.1 Deskripsi Variabel Interpersonal Skill (X1)	42
4.2.2 Deskripsi Variabel <i>Digital Skill</i> (X2)	45
4.2.3 Deskripsi Variabel Lingkungan Belajar (X3).....	47
4.2.4 Deskripsi Variabel <i>Creative Performance</i> (Y)	49
4.4 Analisis data dan hasil penelitian.....	51
4.5 Uji Outer Model	51
4.5.1 Uji <i>Convergent Validity</i>	51

4.5.2 Uji <i>Discriminant Validity</i>	53
4.6 Uji Construct Reliability	56
4.6 Uji Inner Model.....	57
4.7.1 Koefisien Determinasi (<i>R-Squared</i> atau R^2)	57
4.7.2 Predictive Relevance (Q^2)	58
4.8 Uji Hipotesis	58
4.9 Pembahasan Hasil Penelitian	60
4.9.1 <i>Interpersonal Skill</i> berpengaruh terhadap <i>Creative Performance</i>	60
4.9.2 <i>Digital Skill</i> berpengaruh terhadap <i>Creative Performance</i>	61
4.9.3 <i>Lingkungan Belajar</i> berpengaruh terhadap <i>Creative Performance</i>	62
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
5.3 Keterbatasan	65
5.4 Implikasi Penelitian.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Skala Ordinal dengan teknik pengukuran skala <i>likert</i>	28
Tabel 3.2 Jumlah populasi.....	29
Tabel 3.3 Instrumen Skala <i>Likert</i>.....	32
Tabel 4.1 Deskripsi Responden	41
Tabel 4.2 Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
Tabel 4.3 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Variabel Interpersonal Skill ..	43
Tabel 4.4 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Variabel <i>Digital Skill</i>	45
Tabel 4.5 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Variabel Lingkungan Belajar:	47
Tabel 4.6 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Variabel <i>Creative Performance</i>	49
Tabel 4.7 Nilai Loading Faktor	52
Tabel 4.8 Nilai Loading Faktor	54
Tabel 4.9 Nilai AVE	56
Tabel 4.10 <i>Composite reliability</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i>	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	57
Tabel 4.12 Hasil Uji Predictive Relevance	58
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	22
Gambar 4.1 Hasil Uji Warp PLS 7.0	51

**ANALISIS PENGARUH *INTERPERSONAL SKILL* *DIGITAL SKILL* DAN
LINGKUNGAN BELAJAR PADA *CREATIVE PERFORMANCE***

**(STUDI KASUS MAHASISWA AKUNTANSI UPN “VETERAN” JAWA
TIMUR)**

MOCHAMAD HARIS NOVIANTO
NPM 19013010276/FE/EA

ABSTRAK

Mahasiswa Akuntansi pada era transformasi 4.0 ke *society* 5.0 menghadapi tantangan signifikan. Profesi akuntan berkembang menjadi bisnis yang menjanjikan di tengah revolusi industri keempat. Era VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) diperparah oleh pandemi, mendorong perlunya pengembangan *interpersonal skill* dan *digital skill* bagi mahasiswa. Lingkungan belajar, baik fisik maupun sosial, juga memainkan peran penting dalam meningkatkan *creative performance*. Kreativitas menjadi kunci sukses di era VUCA, dan penelitian menunjukkan bahwa *interpersonal skill* dan *digital skill* memiliki pengaruh positif terhadap *creative performance* mahasiswa. Lingkungan kerja, meskipun tidak langsung mempengaruhi, tidak memberikan dampak signifikan pada *creative performance*. Jangkauan lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner Mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur Angkatan Tahun 2017-2023 yang menggunakan metode kuantitatif dan secara khusus menekankan pada variabel *Interpersonal Skill*, *Digital Skill*, dan Lingkungan Belajar terhadap *Creative Performance*. Sedangkan analisis dan hipotesis dalam penelitian ini diolah menggunakan program PLS 4. Metode analisis data pada saat pengujian hipotesis menggunakan *inner model* dan *outer model*. Hasil penelitian adalah (1) *Interpersonal Skill* berpengaruh terhadap *Creative Performance* Mahasiswa Akuntansi UPN ”Veteran” Jawa Timur, (2) *Digital Skill* berpengaruh terhadap *Creative Performance* Mahasiswa Akuntansi UPN ”Veteran” Jawa Timur, (3) Lingkungan Belajar berpengaruh terhadap *Creative Performance* Mahasiswa Akuntansi UPN ”Veteran” Jawa Timur

Kata kunci :*Creative Performance, Interpersonal Skill, and Creative Performance*