



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Dalam merancang *webinar Win Your Dream*, terdapat dua model konsep yang di integrasi menjadi satu. Konsep Goldblatt ini membantu perancangan *event* dari tahap awal hingga akhir. Tahapan teori ini adalah *research, design, planning, coordinating, dan evaluation*. Tahapan *research* adalah tahapan awal dalam perancangan *event*, yaitu melakukan *pre-test*, mencari data-data mengenai topik yang akan diangkat, milih target audiens, dan media promosi. Selanjutnya, dilakukan tahapan kedua yaitu *design*. Tahapan ini berguna untuk memperkuat konsep acara, pemilihan narasumber, topik yang akan diangkat, penyelenggaraan *event* yang lebih rinci.

Tahapan ketiga adalah *planning*, yaitu media promosi, publikasi konten, pembuatan media sosial, *rundown*, sistem pendaftaran, hadiah untuk pertanyaan terbaik, dan sertifikat. Pada tahap ini, diintegrasikan dengan model Carucci dalam merancang sebuah *webinar*, yaitu *establishing the goal of your webinar, picking the format that works for you, selecting the talent, dan structuring the webinar*. Model ini sangat penting karena menentukan *webinar* berjalan dengan baik atau tidak.

Tahapan yang keempat adalah *coordinating*, tahapan ini adalah eksekusi *event*. Semua hasil *research, design, dan planning* diaplikasikan secara langsung. Pada tahap kelima adalah *evaluation*, evaluasi dilihat dari

hasil *post test*. Berdasarkan perbandingan hasil riset antara *pre-test* dan *post test*, *webinar Win Your Dream* berhasil untuk meningkatkan pengetahuan para audiens dalam memulai suatu bisnis atau menjadi seorang *entrepreneur*.

Webinar Win Your Dream berjalan dengan sukses dan tepat sasaran yaitu para milenial yang berminat menjadi *entrepreneur* yang diikuti oleh mahasiswa/i UMN dan mahasiswa dari universitas lainnya. Target awal partisipasi *webinar Win Your Dream* adalah 70 peserta, tetapi yang berpartisipasi sebanyak 90 peserta. Jumlah partisipasi ini menandakan anak muda tertarik untuk mengikuti seminar *entrepreneurship* dalam menambah wawasan mereka.

Mayoritas *feedback* yang di dapat dari hasil *post test Win Your Dream* adalah positif. Para audiens mengatakan *webinar* ini sangat mengedukasi, pembawaan yang mudah di pahami, cocok untuk kaum milenial, dan sangat menginspirasi peserta untuk berani menjadi seorang *entrepreneur*. Oleh karena itu, *webinar* mengenai *entrepreneur* sangat penting diadakan untuk menunjang angka *entrepreneur* muda di Indonesia. *Webinar* ini juga berguna untuk meningkatkan lapangan kerja serta perekonomian Indonesia yang semakin maju.

5.2 Saran

Saran bagi Universitas Multimedia Nusantara untuk pengembangan mata kuliah *event management* karena skripsi karya ini dikerjakan oleh satu orang sedangkan banyak mahasiswa yang ingin mengambil skripsi karya

tetapi tidak mempunyai gambaran dalam perancangan sebuah *event*. Lalu, mengadakan seminar untuk mahasiswa yang mengambil skripsi berbasis karya karena mahasiswa kurang paham mengenai penjelasan dari pilihan karya-karya yang ada.