



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 DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan, hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan penulis pada 200 responden dengan menggunakan *software IBM SPSS versi 25* yang bertujuan untuk melihat pengaruh *Innovativeness*, *Locus of Control*, *Self Confidence*, *Propensity to Take Risk*, *Need for Achievement* dan *Tolerance of Ambiguity* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa/i akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN), maka berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Innovativeness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Innovativeness* adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan t hitung $4,655 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Innovativeness* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Innovativeness* adalah $4,655$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Innovativeness* ($X1$) mempunyai hubungan positif dan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).
2. *Locus of Control* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Locus of Control* adalah sebesar $0,047 \leq 0,05$ dan t hitung $1,996 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Locus of Control* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Locus of Control* adalah $1,996$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Locus of Control* ($X2$) mempunyai hubungan

- positif dan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).
3. *Self Confidence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Self Confidence* adalah sebesar $0,009 \leq 0,05$ dan t hitung $2,624 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Self Confidence* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Self Confidence* adalah $2,624$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Self Confidence* ($X3$) mempunyai hubungan positif dan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).
 4. *Propensity to Take Risk* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Propensity to Take Risk* adalah sebesar $0,009 \leq 0,05$ dan t hitung $2,640 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Propensity to Take Risk* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Propensity to Take Risk* adalah $2,640$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Propensity to Take Risk* ($X4$) mempunyai hubungan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).
 5. *Need for Achievement* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Need for Achievement* adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan t hitung $4,493 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Need for Achievement* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Need for Achievement* adalah $4,493$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Need for Achievement* ($X5$) mempunyai hubungan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).

6. *Tolerance of Ambiguity Achievement* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Entrepreneurial Intention*. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi variabel *Tolerance of Ambiguity* adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan t hitung $4,253 > t$ tabel $1,645$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Tolerance of Ambiguity* terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa akhir Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Adapun hasil uji T pada variabel *Tolerance of Ambiguity* adalah $4,253$. Nilai T positif menunjukkan bahwa variabel *Tolerance of Ambiguity (X6)* mempunyai hubungan signifikan dengan minat berwirausaha (*Entrepreneurial Intention*).

5.2 Saran

Berdasarkan pengolahan, hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan penulis, peneliti memiliki beberapa saran untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan peneliti selanjutnya yang memiliki topik dan permasalahan sejenis atau sama dengan penelitian ini untuk menjadi sarana perbaikan pada penelitian di masa yang akan datang agar menjadi lebih baik lagi.

5.2.1 Saran Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran untuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN) agar dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam berwirausaha dan meningkatkan jumlah lulusan UMN untuk menjadi wirausaha. Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Merubah beberapa metode pembelajaran teori menjadi metode pembelajaran praktik agar mahasiswa UMN dapat mengedepankan intelektualnya dan diberikan kebebasan agar mahasiswa UMN dapat mengembangkan inovasi dan kreativitas mereka.

2. Menambah jumlah partisipan serta merubah jalur masuk / daftar inkubator bisnis di UMN (*Skystar Venture*) menjadi 2 jalur, yang dimana jalur pertama merupakan mahasiswa yang telah menjalankan bisnis namun membutuhkan dana dan jalur kedua merupakan mahasiswa yang belum menjalankan bisnis dan ingin menjalankan bisnis namun sudah memiliki ide yang telah divalidasi.
3. Merubah sistem jumlah satuan kredit semester (SKS) pada pembelajaran teori menjadi lebih kecil dibandingkan dengan metode pembelajaran praktik.
4. Merubah sistem laporan tugas akhir / skripsi pada jurusan entrepreneur menjadi *business plan* dan menjalankan bisnisnya sehingga dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa dan menambah jumlah lulusan *entrepreneur* di UMN menjadi wirausaha.

5.2.2 Saran Bagi Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran untuk mahasiswa UMN agar dapat meningkatkan minat berwirausaha. Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Penulis ingin mendorong mahasiswa UMN untuk meningkatkan jiwa *entrepreneur* dalam diri individu agar dapat menjadi wirausaha sehingga mahasiswa dapat membantu meningkatkan jumlah lulusan entrepreneur yang menjadi wirausaha di UMN, menurunkan angka pengangguran dan membantu membuka lapangan pekerjaan di Indonesia untuk meningkatkan perekonomian negara.
2. Penulis ingin mendorong mahasiswa UMN untuk lebih proaktif dalam mengikuti program-program mengenai kewirausahaan yang telah disediakan oleh UMN seperti lomba-lomba kewirausahaan, seminar tentang kewirausahaan, dan fasilitas inkubator bisnis untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan dalam setiap diri mahasiswa.

5.2.3 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik penelitian sejenis. Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan lebih banyak responden yang mungkin dapat berasal dari berbagai macam universitas dan menjangkau wilayah Indonesia lebih luas agar data yang diolah dan diteliti menjadi lebih komperhensif.
2. Mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain seperti pendidikan kewirausahaan, perilaku kewirausahaan, takut akan kegagalan (*fear of failure*) dan lainnya yang dapat mempengaruhi minat berwirausaha
3. Memperluas penelitian tidak hanya terpaku pada mahasiswa yang duduk di bangku kuliah saja namun dapat menjangkau mahasiswa yang duduk di bangku sekolah dasar ataupun individu yang sedang bekerja sebagai pegawai di suatu perusahaan untuk mengetahui sebab dan faktor lainnya yang berhubungan dengan minat berwirausaha.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA