

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah didapat peneliti dari berbagai jenis pengujian, baik itu pengujian pada *Pre-Test* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 29, maupun pengujian *Main Test* menggunakan SMART PLS 4, hubungan dari variabel-variabel yang terdiri dari *digital literacy*, *business sustainability*, *entrepreneurial attitude*, dan *creative economy* dengan para indikator-indikatornya. Berikut kesimpulan-kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian, referensi dari berbagai macam sumber, penelitian terdahulu, dan faktor-faktor pendukung lainnya adalah:

1. H1: *Digital Literacy* memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap *Entrepreneurial Attitude*. Hal ini didasarkan oleh hasil uji hipotesis sebelumnya yang memiliki *P-Values* sebesar 0.048 dan *T.Stat* sebesar 1.666 yang mana telah memenuhi syarat dan sudah sesuai dengan kriteria penelitian. Oleh sebab itu, kemampuan *digital literacy* harus senantiasa terus ditingkatkan untuk para mahasiswa tingkat akhir yang mempunyai tekad menjadi seorang pengusaha untuk dapat membantu mereka dalam mengambil keputusan kedepannya.
2. H2: *Business Sustainability* memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap *Entrepreneurial Attitude*. Hal ini didasarkan oleh hasil uji hipotesis sebelumnya yang memiliki *P-Values* sebesar 0.000, dan *T.Stat* sebesar 7.689 yang mana telah memenuhi syarat dan sudah sesuai dengan kriteria penelitian. Berangkat dari data tersebut, hal-hal yang dapat menjadi indikator suatu bisnis dapat bertahan bisa terus mengasah jiwa kewirausahaan para mahasiswa pelaku usaha sektor ekonomi kreatif. Sebagai contoh, jika suatu bisnis ingin terus bertahan, maka salah satu indikatornya adalah pemilik bisnis harus bisa memberikan tanggung jawab ke pada karyawannya dengan diberikan fasilitas-fasilitas yang layak.

Indikator tersebutlah yang nantinya dapat meningkatkan salah satu sifat kewirausahaan, yaitu rasa tanggung jawab yang besar.

3. H3: *Digital Literacy* memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap *Creative Economy Context Competencies*. Hal ini didasarkan oleh hasil uji hipotesis sebelumnya yang memiliki *P-Values* sebesar 0.010, dan *T.Stat* sebesar 2.321 yang manatelah memenuhi syarat dan sudah sesuai dengan kriteria penelitian. Oleh sebab demikian, para mahasiswa tingkat akhir pelaku usaha bisnis sektor ekonomi kreatif harus senantiasa terus meningkatkan kemampuan *digital literacy* mereka untuk menunjang performa bisnis yang mereka jalani. Sebab dengan tingginya tingkat kemampuan *digital literacy*, maka akan semakin banyak pula *knowledge* serta *input* baru yang diterima oleh pelakubisnis tersebut yang nantinya dapat diimplemetasikan ke dalam bisnis yang sedang mereka jalani agar bisa berjalan menuju ke arah yang lebih baik lagi.
4. H4: *Business Sustainability* memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap *Creative Economy Context Competencies*. Hal ini didasarkan oleh hasil uji hipotesis sebelumnya yang memiliki *P-Values* sebesar 0.023, dan *T.Stat* sebesar 2.000 yang mana telah memenuhi syarat dan sudah sesuai dengan kriteria penelitian. Berdasarkan data tersebut, prinsip mendaur ulang bahan-bahan yang dipakai pada proses produksi ekonomi kreatif harus selalu senantiasa dilakukan. Bukan hanya demi kepentingan bisnis tersebut karena bisa menghemat *cost* dengan memakai bahan-bahan daur ulang saja, tetapi juga akan berdampak baik terhadap lingkungan sekitar dengan mengurangi limbah-limbah hasil produksi yang dapat merusak lingkungan.
5. H5: *Entrepreneurial Attitude* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Creative Economy Context Competencies*. Hal ini didasarkan oleh hasil uji hipotesis sebelumnya yang memiliki *P-Values* sebesar 0.000, dan *T.Stat* sebesar 5.647 yang manatelah memenuhi syarat dan sudah sesuai dengan kriteria penelitian. Oleh karena itu, orang-orang yang memiliki sifat kewirausahaan, merupakan orang-orang yang cocok untuk terjun ke sektor ekonomi kreatif. Sebab, mereka memiliki salah satu sifat yang diperlukan untuk terjun ke sektor ekonomi kreatif yaitu pantang menyerah. Mengingat

tingginya tingkat persaingan di sektor ekonomi kreatif, tidak hanya bersaing dengan pedagang lokal, melainkan juga bersaing dengan pedagang dari luar negeri. Maka dari itu, penting sekali memiliki sifat pantang menyerah dan terus mau berusaha ketika mahasiswa tingkat akhir memutuskan untuk berkecimpung dalam dunia bisnis sektor ekonomi kreatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini yang mencakup survei, uji pengolahan data, simpulan, dan faktor lainnya, peneliti ingin memberikan saran untuk universitas, pemerintah, mahasiswa, khususnya mahasiswa tingkat akhir yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dan juga untuk peneliti selanjutnya.

5.2.1 Saran untuk Universitas

Berikut merupakan beberapa saran dari peneliti untuk universitas:

1. Universitas senantiasa harus terus mengadakan mata kuliah-mata kuliah yang berhubungan dengan kegiatan berwirausaha. Tujuannya adalah agar bisa terus menumbuhkan sifat kewirausahaan bagi para mahasiswanya yang nantinya dapat menciptakan banyak para pengusaha-pengusaha muda baru yang dapat menopang ekonomi Indonesia di tahun-tahun mendatang. Untuk mata kuliah yang berhubungan dengan berwirausaha alangkah lebih baiknya diperbanyak untuk prakteknya ketimbang teori agar mahasiswa bisa merasakan langsung proses bagaimana menjadi seorang wirausaha
2. Universitas bisa lebih sering mengadakan *event-event* dengan mengundang pembicara yang kompeten dalam bidang wirausaha, baik itu pengusaha-pengusaha yang sudah sukses, konsultan bisnis, *influencer* yang kontennya banyak memberikan tips-tips dalam berwirausaha, dan sebagainya. Bukan hanya mengundang orang yang kompeten dalam bidang wirausaha pada saat *event*, pihak universitas juga bisa mengundang orang-orang tersebut sebagai “dosen tamu” dan mengajar di kelas.

3. Universitas harus memiliki inkubator bisnis yang dapat menampung ide-ide bisnis para mahasiswa. Tidak hanya untuk memberikan mentoring terhadap mahasiswa, inkubator kampus juga bisa menjadi investor awal bagi bisnis-bisnis yang berasal dari ide paramahasiswa yang dinilai kompeten dan layak untuk berjalan.

5.2.2 Saran untuk Pemerintah

Berikut saran-saran yang peneliti sampaikan untuk pemerintah:

1. Pemerintah agar bisa lebih banyak menjalin kerjasama dengan parainvestor asing yang mau menanamkan modalnya kepada para pelaku usaha ekonomi kreatif lokal mengingat banyak sekali usaha-usaha dari pelaku ekonomi kreatif lokal Indonesia yang memiliki kualitas baik dan dapat bersaing pada kancah internasional.
2. Pemerintah terus mendukung para pelaku usaha muda dengan menerbitkan kebijakan yang dapat meringankan beban usaha mereka. Seperti contoh pemberian peminjaman modal untuk para UMKM, pembangunan infrastruktur yang memadai untuk memudahkan proses distribusi barang, serta pembangunan layanan internet yang memadai di seluruh wilayah Indonesia untuk menunjang proses bisnis mereka.
3. Pemerintah lebih sering lagi mengadakan sosialisasi, khususnya untuk para mahasiswa di kampus mengenai wirausaha dengan mendatangkan pembicara yang memang kompeten dalam bidang wirausaha agar para mahasiswa mendapatkan *insight* serta pengetahuan tentang dunia wirausaha yang nantinya dapat menimbulkan sifat kewirausahaan dalam diri mahasiswa-mahasiswatersebut.

5.2.3 Saran untuk Mahasiswa Tingkat Akhir

Berikut saran yang dapat peneliti berikan untuk mahasiswa tingkat akhir:

1. Teruslah memiliki sifat ingin tahu yang besar akan apapun itu yang berkaitan dengan kegiatan wirausaha, khususnya pada sektor ekonomi kreatif. Dengan memiliki rasa ingin tahu yang

besar, maka otomatis akan terus belajar mengenai bidang wirausaha dan kelak nantinya menjadi seorang wirausaha dapat menjadi wirausaha yang cerdas.

2. Carilah relasi sebanyak-banyaknya, gunakan waktu sebaik-baiknya dengan mengikuti berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan kewirausahaan, seperti bergabung dengan komunitas wirausaha, mengikuti seminar wirausaha, dan sejenisnya agar nantinya ketika ingin membuka bisnis dan ingin bekerjasama dengan orang lain tidak bingung untuk mencari *partner* yang tepat.
3. Mulailah mencoba mencari ide-ide bisnis, dan kemudian coba untuk mempraktekannya agar nanti ketika sudah lulus kuliah memiliki opsi lain dan tidak hanya terpaku untuk bekerja kantor
4. Memilih topik untuk Tugas Akhir atau skripsi yang berhubungan dengan kegiatan wirausaha agar mendapatkan data-data yang akurat yang nantinya bisa menambah pengetahuan dari data tersebut yang bisa menunjang kegiatan berwirausaha nantinya, lalu dapat menambah relasi jika objek penelitiannya merupakan pelaku wirausaha juga.

5.2.4 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Saran yang dapat peneliti berikan untuk para peneliti selanjutnya adalah:

1. Peneliti selanjutnya dapat memilih objek penelitian dari daerah lain selain Tangerang Raya agar orang-orang yang membaca penelitian nantinya juga memiliki gambaran tentang bagaimana industri ekonomi kreatif di daerah-daerah lain di Indonesia.
2. Peneliti selanjutnya dapat memilih variabel-variabel lain yang sekiranya valid serta reliabel agar penelitian dapat lebih variatif.
3. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan metode lain yaitu metode kualitatif, sebagai contoh dengan meneliti suatu studi kasus yang pernah terjadi sebelumnya dan dapat membandingkannya dengan penelitian-penelitian lain agar mendapatkan sudut pandang yang baru.