



### **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 analisis dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 200 responden dengan menggunakan *software IBM SPSS versi 25* bertujuan untuk menguji pengaruh *Family Background* , *Openness to Experience*, *Conscientiousness*, *Extraversion* , *Agreeableness* , *Neuroticism* , dan *Self-Efficacy* terhadap *Enterpreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Family Background* memiliki pengaruh positif terhadap *Enterpreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa latar belakang keluarga dan dukungan keluarga sangat berpengaruh terhadap niat berwirausaha mahasiswa. Apabila mahasiswa mendapat dukungan penuh dari keluarga maka mahasiswa ini akan lebih termotivasi untuk mencari informasi seputar *entrepreneurship* dan menciptakan produk baru. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Family Background* adalah 5.558. Sehingga menunjukkan variabel *family background* memiliki pengaruh positif terhadap *entrepreneurial intention*.
2. *Openness to Experience* memiliki pengaruh positif terhadap *Enterpreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa keterbukaan seseorang terhadap hal-hal baru dapat memberikan dampak yang positif terhadap niat berwirausaha. Apabila orang memiliki sifat ingin terbuka akan hal-hal baru orang tersebut cenderung menjadi lebih kreatif, imajinatif, dan berpengetahuan luas. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Openness to Experience* adalah 2154. Sehingga menunjukkan variabel

*Openness to Experience* memiliki pengaruh positif terhadap *entrepreneurial intention*.

3. *Conscientiousness* memiliki pengaruh negatif terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, perlu ditemukan cara atau upaya untuk meningkatkan *Conscientiousness* mahasiswa untuk menjadi seorang entrepreneur. Sifat *Conscientiousness* dapat dibentuk dalam beberapa hal salah satunya memberikan edukasi kepada mahasiswa untuk memiliki rasa kehati-hatian dan penuh pertimbangan dalam pengambilan keputusan serta disiplin. Sehingga diperlukan peran dari universitas untuk membentuk karakter sebagai *Entrepreneur*. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Conscientiousness* adalah 1782. Sehingga menunjukkan variabel *Conscientiousness* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *entrepreneurial intention*.
4. *Extraversion* memiliki pengaruh positif terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa orang yang mudah berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain cenderung memiliki niat berwirausaha yang lebih besar ketimbang orang yang tidak mudah berkomunikasi dengan orang lain. Dikarenakan orang-orang yang mudah berinteraksi dengan orang lain akan lebih mudah informasi seputar kewirausahaan sehingga peluang orang-orang tersebut menjadi seorang *entrepreneur* lebih besar. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Extraversion* adalah 3.767. Sehingga menunjukkan variabel *Extraversion* memiliki pengaruh positif terhadap *entrepreneurial intention*.
5. *Agreeableness* memiliki pengaruh positif terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa mahasiswa yang memiliki *Agreeableness* yang rendah cenderung lebih mudah menjadi entrepreneur. Dikarenakan untuk menjadi seorang *entrepreneur* harus memiliki sikap yang tidak

mudah sepakat dengan orang lain dan harus lebih proaktif dalam menyuarakan pendapat. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Agreeableness* adalah 3034. Sehingga menunjukkan variabel *Agreeableness* memiliki pengaruh positif terhadap *entrepreneurial intention*.

6. *Neuroticism* memiliki pengaruh negatif terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk meminimalisir kecenderungan sikap neurotisme mahasiswa saat menjalankan bisnis mereka dengan lancar tanpa adanya tekanan atau depresi dalam pekerjaan. Salah satu cara untuk meminimalisir sifat neuroticism ini adalah dengan melakukan sharing dan training dengan mentor-mentor yang lebih berpengalaman sehingga orang-orang tersebut dapat diberikan arahan atau advice supaya mereka ini tidak mudah stress dalam pekerjaan yang mereka tekuni. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Neuroticism* adalah 1869. Sehingga menunjukkan variabel *Neuroticism* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *entrepreneurial intention*.
7. *Self-Efficacy* memiliki pengaruh negatif terhadap *Entrepreneurial Intention* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada mahasiswa supaya mereka percaya akan kemampuan mereka dalam menjalankan bisnis. *Self-Efficacy* dapat dibentuk dengan melakukan konseling terhadap individu tersebut menggali apa yang menjadi hambatan untuk maju kedepan. Konselor juga dapat memberikan bimbingan dan memberikan nasihat yang berguna bagi orang tersebut. Hal ini terbukti dengan hasil uji T pada variabel *Self-Efficacy* adalah 1676. Sehingga menunjukkan variabel *Self-Efficacy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *entrepreneurial intention*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 200 responden, peneliti memiliki beberapa saran dan masukan untuk universitas, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, dan untuk penelitian selanjutnya supaya penelitian yang memiliki topik yang sama dapat menjadi lebih baik lagi.

### 5.2.1 Saran Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa masukan untuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN) agar dapat meningkatkan minat wirausaha mahasiswa serta meningkatkan jumlah lulusan UMN untuk menjadi *entrepreneur*. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Universitas Multimedia Nusantara mampu mengubah kebijakan perguruan tinggi dari yang semula *learning university* bertransformasi menjadi *entrepreneurial university*. Supaya di masa akan datang jumlah alumni lulusan mahasiswa di UMN yang menjadi *entrepreneur* akan semakin bertambah.
2. Mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi yang semula pembelajaran teori menjadi pembelajaran praktik bertujuan supaya mahasiswa UMN tidak hanya mengedepankan kemampuan kognitif melainkan mampu mengeksplorasi daya imajinasi dan daya pikir kreatif mahasiswa UMN.
3. Mengembangkan Program Mahasiswa Wirausaha di Universitas Multimedia dengan menyediakan 2 lajur yaitu jalur pertama teruntuk mahasiswa di UMN yang sudah memiliki bisnis sebelumnya namun membutuhkan dana dan jalur kedua teruntuk mahasiswa yang tidak

memiliki bisnis sebelumnya dan memiliki ide bisnis yang inovatif dan kreatif.

4. Mengubah sistem tugas akhir / skripsi khusus untuk mahasiswa peminatan *entrepreneurship* menjadi "*business plan*" dan melanjutkan bisnis yang telah dirancang sebelumnya sehingga jumlah lulusan *entrepreneur* di UMN semakin bertambah.

### **5.2.2 Saran Bagi Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN)**

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

1. Peneliti ingin mendorong mahasiswa UMN memiliki semangat berwirausaha dengan cara menanamkan mindset bahwa menjadi seorang pengusaha memiliki dampak positif terhadap diri sendiri seperti contoh menjadi seorang pengusaha mampu membuka lapangan pekerjaan bagi orang banyak serta mampu membantu perekonomian bangsa.
2. Peneliti ingin mengajak seluruh mahasiswa UMN untuk lebih aktif mengikuti kegiatan atau program kewirausahaan yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara seperti mengikuti perlombaan ide bisnis kreatif dan seminar mengenai kewirausahaan untuk menanamkan semangat dalam berwirausaha.

### **5.2.3 Saran Bagi Penelitian Mendatang**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa masukan untuk penelitian mendatang yang memiliki topik penelitian yang sama. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan lebih banyak responden yang berasal dari universitas-universitas di Indonesia sehingga tidak hanya meneliti mahasiswa UMN

sebagai objek penelitian di masa akan datang agar data yang diolah menjadi lebih lengkap atau komprehensif.

2. Mengembangkan penelitian dengan meninjau Kembali penggunaan variabel-variabel yang baru seiring mengikuti perkembangan zaman seperti *risk tolerance* , *green entrepreneurial* , dan lainnya yang dapat mempengaruhi minat wirausaha.

