

BAB IV

PENUTUP

5.1 Simpulan

Fenomena meningkatnya kerja sama antara Indonesia dan Cina memberikan dampak positif bagi Indonesia, terutama melalui peningkatan investasi asing dari Cina. Hal ini membuka peluang kerja yang lebih luas di berbagai sektor seperti infrastruktur, teknologi informasi, dan manufaktur. Kondisi ini mendorong perusahaan untuk merekrut tenaga kerja yang memiliki kemampuan berbahasa Mandarin. Namun, minat mahasiswa sebagai calon tenaga kerja terhadap pembelajaran bahasa Mandarin masih rendah, karena dianggap kompleks dan belum tersedia media yang secara spesifik mengajarkan bahasa Mandarin profesional sesuai konteks industri. Oleh karena itu, penulis menetapkan mahasiswa di wilayah Jakarta Selatan dan Jabodetabek sebagai *target audiens*, dengan fokus pada kawasan perkotaan yang memiliki potensi kerja tinggi.

Sebagai solusi, penulis merancang aplikasi pembelajaran interaktif bernama Mandkey. Aplikasi ini menggabungkan metode gamifikasi dengan fitur kuis dan interaksi pengguna yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta mempermudah pemahaman melalui pembelajaran bertahap. Hal ini bertujuan agar pengalaman belajar Bahasa Mandarin menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Untuk menjangkau target audiens secara lebih luas, penulis menggunakan media sekunder berupa postingan sosial media sebagai strategi promosi, mengingat berdasarkan survei platform tersebut merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh mahasiswa untuk mencari informasi. Strategi promosi *online* ini juga memungkinkan aplikasi menjangkau mahasiswa di seluruh wilayah Jabodetabek.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan penulis, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan.

1. Peneliti

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat menggali lebih dalam kebutuhan target pengguna secara spesifik, terutama dalam konteks penggunaan Bahasa Mandarin di bidang industri tertentu. Penelitian dapat diperluas dengan mencakup berbagai sektor industri yang relevan dengan kebutuhan lapangan kerja, seperti otomotif, manufaktur, logistik, hukum, dan keuangan. Selain itu, berdasarkan hasil pengujian, elemen gamifikasi dalam aplikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dipertimbangkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam rancangan media pembelajaran berikutnya.

2. Universitas

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, penulis menyarankan agar Universitas Multimedia Nusantara dapat menjalin kolaborasi dengan lembaga pendidikan untuk mendukung pemanfaatan aplikasi Mandkey sebagai media pembelajaran Bahasa Mandarin profesional yang sesuai dengan kebutuhan industri. Kolaborasi ini dapat diwujudkan melalui penggunaan aplikasi sebagai alat bantu belajar pada mata kuliah pilihan Bahasa Mandarin di berbagai program studi. Langkah ini juga mencerminkan keterlibatan aktif universitas dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan dunia kerja global.