

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile jasa hiburan musik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kewirausahaan musik bagi mahasiswa *musicpreneur* di Perguruan Tinggi Seni Musik Bandung. Berikut adalah jawaban untuk setiap pertanyaan penelitian yang diajukan:

Pertama, bagaimana gambaran permasalahan dan kebutuhan pembelajaran kewirausahaan musik untuk mahasiswa *musicpreneur*? Gambaran permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa *musicpreneur* mencakup kurangnya akses terhadap sumber daya yang relevan untuk mempelajari kewirausahaan dalam musik. Banyak mahasiswa merasa bahwa kurikulum yang ada tidak sepenuhnya mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri musik, terutama dalam hal keterampilan praktis dan pengetahuan tentang manajemen bisnis. Kebutuhan pembelajaran yang diidentifikasi meliputi pemahaman tentang pemasaran musik, manajemen acara, pengembangan produk musik, dan keterampilan kewirausahaan lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan alat yang dapat membantu mereka belajar secara mandiri dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Kedua, bagaimana proses pembuatan aplikasi mobile jasa hiburan musik sebagai media pembelajaran kewirausahaan musik? Proses pembuatan aplikasi mobile dilakukan melalui empat tahap utama: Define, Design, Development, dan Disseminate. Pada tahap Define, tim pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan melibatkan mahasiswa dan ahli materi untuk mengidentifikasi fitur yang diinginkan. Selanjutnya, pada tahap Design, antarmuka aplikasi dirancang dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif. Pada tahap Development, aplikasi dikembangkan dan diuji untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. Terakhir, pada tahap Disseminate, aplikasi diperkenalkan kepada mahasiswa melalui video promosi dan angket untuk mengumpulkan umpan balik. Proses ini memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

Ketiga, bagaimana hasil validasi dan uji coba aplikasi mobile jasa hiburan

musik bagi mahasiswa *musicpreneur*? Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi mobile yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Uji coba aplikasi dilakukan dengan melibatkan mahasiswa *musicpreneur*, dan hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Mahasiswa memberikan umpan balik positif mengenai fitur-fitur yang ada, seperti kemudahan navigasi, konten yang relevan, dan interaktivitas yang ditawarkan. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai platform yang menarik bagi mahasiswa untuk belajar tentang kewirausahaan musik.

Terakhir, bagaimana respon mahasiswa *musicpreneur* terhadap kebermanfaatan aplikasi mobile jasa hiburan musik? Respon mahasiswa *musicpreneur* terhadap kebermanfaatan aplikasi mobile sangat positif. Sebagian besar mahasiswa merasa bahwa aplikasi ini membantu mereka memahami konsep kewirausahaan musik dengan lebih baik dan memberikan mereka alat yang diperlukan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik. Umpan balik yang diterima menunjukkan bahwa mahasiswa menghargai fitur-fitur interaktif yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa aplikasi ini meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kewirausahaan di bidang musik. Temuan ini menegaskan bahwa aplikasi mobile dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan musik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi pengembangan pendidikan musik, khususnya dalam kewirausahaan.

Pertama, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan musik dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran. Aplikasi mobile yang dikembangkan dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lain untuk menciptakan alat pembelajaran yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa.

Kedua, hasil penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pengembangan produk pendidikan. Dengan melibatkan pengguna

dalam setiap tahap, institusi dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.

Ketiga, penelitian ini juga memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi dan pendidik tentang pentingnya fitur interaktif dan kolaboratif dalam alat pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan dan implikasi penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

1. Pengembangan Aplikasi: Pengembang disarankan untuk terus memperbarui dan menyempurnakan aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna. Penambahan fitur baru dan peningkatan antarmuka pengguna dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.
2. Eksplorasi Efektivitas dalam Konteks yang Lebih Luas: Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas aplikasi dalam berbagai konteks, termasuk institusi pendidikan lain dan kelompok mahasiswa dengan latar belakang yang berbeda.
3. Pelatihan bagi Mahasiswa: Institusi pendidikan sebaiknya menyediakan pelatihan bagi mahasiswa tentang cara menggunakan aplikasi secara efektif. Hal ini dapat membantu mereka memaksimalkan manfaat aplikasi, terutama dalam meningkatkan keterampilan kewirausahaan musik.
4. Kolaborasi dengan Industri Musik: Institusi pendidikan disarankan menjalin kemitraan dengan praktisi industri musik untuk memastikan bahwa konten aplikasi tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan industri.
5. Evaluasi Dampak terhadap Keterampilan Mahasiswa: Penelitian lanjutan diperlukan untuk menilai dampak aplikasi terhadap peningkatan keterampilan kewirausahaan mahasiswa dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di industri musik.
6. Rekomendasi untuk Dosen Kewirausahaan: Dosen kewirausahaan disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi ini dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap penerapan konsep bisnis musik secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat berfokus pada bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman

mahasiswa dalam mengelola dan mengembangkan usaha di industri musik.

Diharapkan aplikasi *mobile* yang dikembangkan dapat terus memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa *musicpreneur* dan berkontribusi pada pengembangan pendidikan musik yang lebih baik.