

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dari pelatihan dan pengembangan produk usaha nugget udang sayur, maka didapatkan :

1. Dari adanya *sustainable development goals*. Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia memulai adanya program wirausaha merdeka yang bertujuan untuk mencetak generasi muda yang berjiwa wirausaha dan siap kerja.
2. Penerapan *design thinking* dari *empatize, define, ideate, prototype, dan test*. Dapat menghasilkan pencapaian pembelajaran yaitu *discovery, business model ideation, validation and refining, dan business report and pitching*. Dengan tujuan membantu bisnis mendapatkan ide – ide dan penyelesaian masalah.
3. Dengan adanya *business model canvas*, kita memiliki keunggulan karena mampu menggambarkan kondisi organisasi saat ini

secara menyeluruh berdasarkan *customer segments, value proposition, channels, customer relationship, revenue streams, key resources, key activities, key partners, dan cost structure.*

4. Pemilik memproduksi produk mulai dari mentah hingga produk jadi, dengan memiliki kemasan yang menarik dan penjualan produk melalui media sosial maupun *marketplace.*
5. Hasil perhitungan *break even point* dan *break even quantity* dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan tentang jumlah minimal unit produk yang harus terjual agar mencapai titik impas, membantu dalam menentukan harga jual yang dapat menutupi biaya, serta untuk merencanakan laba yang diharapkan.
6. Dari hasil strategi *segmenting, targeting, dan positioning* maka harus berfokus pada segmen berdasarkan kriteria usia, kelas ekonomi, jenis kelamin, domisili, gaya hidup, hobi, dan kebiasaan. Dari beberapa segmen tersebut, memiliki target konsumen yang ingin dicapai dan memiliki karakteristik tersendiri dalam penjualan produk.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang diberikan adalah :

1. Diharapkan program wirausaha merdeka dapat lebih efektif dalam mencetak generasi muda yang berjiwa wirausaha dan siap kerja, serta berkontribusi pada pencapaian tujuan *sustainable development goals*.
2. Diharapkan penerapan *design thinking* dalam pembelajaran dapat lebih efektif dalam membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan berkolaborasi, serta menghasilkan ide – ide dan solusi inovatif yang bermanfaat bagi bisnis dan masyarakat.
3. Diharapkan memanfaatkan *business model canvas* secara efektif untuk menggambarkan, menganalisi, dan mengembangkan model bisnis yang kokoh dan berkelanjutan.
4. Pemilik usaha dapat meningkatkan produksi, dan

mengembangkan produk secara luas melalui media sosial maupun *marketplace*.

5. Pemilik usaha dapat memanfaatkan *break even point* dan *break even quantity* secara maksimal untuk meningkatkan profitabilitas, efisiensi, dan efektivitas bisnis.
6. Pemilik usaha dapat menggunakan strategi *segmenting*, *targeting*, dan *positioning* secara efektif untuk mencapai target konsumen dan meningkatkan penjualan produk.

Berdasarkan kegiatan selama mbkm wirausaha merdeka di universitas ciputra surabaya, maka saran yang diberikan adalah :

1. Untuk pelaksanaan program wirausaha merdeka selanjutnya agar mahasiswa di beri arahan atau pembekalan lebih detail tentang program tersebut agar bisa mempersiapkan mulai dari persyaratan dan lain – lain dari jauh hari.
2. Untuk software aplikasi *e-learning* diupdate maupun di perbaiki karena kadang sering terjadi

masalah saat masuk kedalam software maupun website tersebut. Software aplikasi *e-learning* telah menjadi alat bantu penting dalam dunia pendidikan. Namun terkadang pengguna mengalami kendala saat melakukan pengaksesan platform tersebut.

3. Untuk pihak kampus universitas ciputra surabaya tidak banyak saran karena hampir semua materi disampaikan oleh pemateri yang expert, sehingga materi yang disampaikan juga sangat baik dan juga dari pengalaman pemateri.

