

## BAB 4 PENUTUP

### 4.1 Simpulan

Mahasiswa memperoleh banyak pengalaman berharga selama tiga bulan program di PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara (NexSoft). Pengalaman yang didapat tidak hanya tentang mendesain, tetapi juga pengalaman untuk bisa menyampaikan pendapat mengenai desain, belajar menganalisis desain, belajar menentukan desain sesuai dengan kategori konsumen, dan masih banyak lainnya. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk bisa bebas *explore* banyak hal, baik dalam lingkup desain maupun bukan. Pemahaman dalam lingkup desain dapat meningkatkan pengalaman mahasiswa yang akan berguna saat sudah lulus nanti ketika ingin memasuki dunia kerja. Secara keseluruhan mahasiswa merasa ada peningkatan baik *softskills* dan *hardskills*.

### 4.2 Saran

- Saran untuk perusahaan

Perusahaan dapat melibatkan mahasiswa tidak hanya dalam hal tugas untuk mendesain, tetapi juga dilibatkan dalam melakukan riset pasar untuk bisa mempelajari aspek pemasaran yang lebih luas. Dengan begitu, dapat memberikan mahasiswa pengalaman yang lebih beragam.

- Saran untuk universitas

Universitas dapat memberikan pembekalan kepada mahasiswa sebelum melaksanakan program kerja profesi. Seperti pembekalan dalam bentuk workshop tentang desain terkini yang relevan, aplikatif, dan yang paling sering digunakan untuk industri tertentu. Pembekalan ini dapat membantu mempersiapkan mahasiswa untuk terjun ke program kerja profesi di perusahaan.

- Saran untuk mahasiswa

Mahasiswa tidak hanya berfokus di *hardskill* tetapi juga *softskills* seperti komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen waktu. Mahasiswa juga perlu selalu mengikuti tren supaya mampu menghasilkan desain yang relevan sesuai kebutuhan. Selain itu, dengan mengikuti tren, mahasiswa juga akan mampu memberikan ide-ide yang segar dan inovatif.