

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Bersumber pada hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah diuji dan dilakukan tentang variabel media promosi offline, media promosi digital, dan event marketing terhadap minat pengunjung Plaza Kalibata dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bersamaan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat dibuktikan dan diketahui bahwa variabel media promosi *offline* telah memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap minat pengunjung Plaza Kalibata. Media promosi *offline* ini bersifat mempengaruhi, menarik, dan pemicu masyarakat untuk memiliki minat berkunjung ke Plaza Kalibata. Semakin menarik media promosi *offline* yang digunakan maka akan semakin besar efeknya dalam memicu minat pengunjung.
2. Bersamaan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh maka bisa dibuktikan dan diketahui bahwa variabel media promosi digital telah memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap minat pengunjung Plaza Kalibata. Media promosi digital ini bersifat mempengaruhi, menarik yang dikemas dalam suatu konten digital sebagai pemicu masyarakat untuk memiliki minat berkunjung ke Plaza Kalibata. Semakin menarik media promosi digital yang digunakan maka akan semakin besar efeknya dalam memicu minat pengunjung.
3. Bersamaan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh maka bisa dibuktikan dan diketahui bahwa variabel *event marketing* tidak memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap minat pengunjung Plaza Kalibata. Dengan ini *event marketing* yang dibuat belum menarik untuk semua lapisan usia maka Plaza Kalibata belum berhasil menarik minat pengunjung secara signifikan dari *event marketing*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, peneliti juga membuat saran-saran dengan tujuan demi kesempurnaan penelitian ini kedepannya. Peneliti membuat saran yang ditujukan kepada perusahaan dan untuk penelitian yang selanjutnya. Berikut isi saran-saran tersebut:

1. Bagi perusahaan
  - a. Terkait variabel media promosi *offline*, Plaza Kalibata dapat dikatakan baik dalam membuat media promosi *offlinenya*, akan tetapi dari hasil item kuisioner MPO7 memiliki nilai terendah yang menunjukkan media promosi offline yang terekspos dan tersebar di berbagai media sosial dinilai pengunjung kurang menarik sehingga perlu adanya upgrade seperti media led interaktif yang dinamis dan selalu update dengan perkembangan serta dapat terlihat menarik perhatian pengunjung yang lebih besar lagi untuk kedepannya.
  - b. Terkait variabel media promosi digital, Plaza Kalibata dapat dikatakan baik dalam membuat media promosi digitalnya, akan tetapi dari hasil item kuisioner MPD6 memiliki nilai terendah yang menunjukkan media promosi digital yang dibuat kurang kreatif dalam penggabungan dengan konten viral yang sedang marak sehingga pengunjung kurang tertarik untuk lebih mengulik konten yang terupload pada sosial media Plaza Kalibata untuk kedepannya perlu adanya pembuatan konten yang update dan selaras dengan keadaan viral yang menjadi trend sehingga pengunjung akan lebih tertarik dan tidak bosan dengan konten terpajang yang monoton.
  - c. Terkait variabel *event marketing*, dalam penelitian ini tidak berpengaruh signifikan dalam menarik minat pengunjung. Terlihat dari item kuisioner dengan nilai terendah EM6 yang menunjukkan bahwa pengunjung kurang tertarik dengan *event* yang diadakan karena dinilai kurang kreatif dan inovatif, serta belum menunjukkan suatu *event* yang unik yang menarik segala usia untuk menikmati eventnya, maka untuk kedepannya pengadaan *event* di Plaza Kalibata harus lebih bervariasi, kreatif, dan mampu menarik perhatian segala usia demi dapat menarik minat pengunjung secara signifikan.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat menambahkan variabel-variabel lain selain variabel media promosi offline, media promosi digital, dan event marketing yang telah diteliti dalam penelitian ini, sehingga dapat menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang juga dapat mempengaruhi minat pengunjung Plaza Kalibata. Peneliti selanjutnya juga disarankan agar meneliti menggunakan objek lainnya agar dapat memahami pengaruh variabel yang diteliti terhadap objek lain tersebut.