

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh terpaan iklan tokopedia di *games* tahu bulat terhadap peningkatan *brand equity* (survey pengunjung *fanpage facebook own games* Indonesia), pembahasan yang didapat dari penyebaran dari kuesioner secara online dan observasi yang kemudian data tersebut diolah dengan SPSS versi 23, maka peneliti menyimpulkan:

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dapat diketahui adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara terpaan iklan tokopedia di *games* tahu bulat dengan peningkatan *brand equity* sebesar 0,674. Bisa kita lihat bahwa terpaan iklan yang meliputi *frekuensi*, durasi, dan *intensitas* memiliki hubungan yang kuat sehingga bisa meningkatkan *brand equity* dari tokopedia.
- b. Hasil dari analisis inferensial didapatkan hasil koefisien korelasi r yaitu = 0,674, nilai tersebut memiliki hubungan yang kuat karena terletak diantara 0,600 – 0,799, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara terpaan iklan tokopedia di *games* tahu bulat (Variabel X) terhadap peningkatan *brand equity* (Variabel Y) memiliki hubungan yang kuat.
- c. Berdasarkan hasil dari uji determinasi, yaitu untuk menghitung besarnya peran atau pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Diketahui nilai Korelasi (r) = 0,674, maka dapat dikatakan 45% peningkatan *brand equity* (Variabel Y) ditentukan oleh adanya terpaan iklan tokopedia di *games* tahu bulat. Dan sisanya sejumlah 55% ditentukan oleh faktor lain yang tidak disertakan dalam penelitian ini atau sebagainya.
- d. Hasil dari uji hipotesis dengan uji t , diperoleh t hitung sebesar 8,947 dan t tabel sebesar $> 1,660$ maka dapat ditentukan bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh terpaan iklan tokopedia di *games* tahu bulat terhadap peningkatan *brand equity* (survei pengunjung *fanpage facebook own games* Indonesia).

V.2 Saran

Dalam penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh terpaan iklan Tokopedia di Games Tahu Bulat terhadap peningkatan *Brand Equity*, maka peneliti memberikan saran yaitu:

- a. Tokopedia sebaiknya melakukan inovasi-inovasi baru yang lebih kreatif seperti menampilkan sebuah *games* yang menyangkut tentang jual beli *online*, dengan adanya *games* tokopedia memudahkan para konsumen khususnya para pengguna setia tokopedia untuk bisa selalu mengingat keberadaan tokopedia dalam bentuk media *online*, sosial, cetak maupun hingga ke *games*. Dengan model iklan yang beranekaragam yang dipenuhi oleh atribut atau *mascot* dari tokopedia.
- b. Untuk mencapai tujuan sebaiknya sebuah iklan lebih baik mengandung banyak inovasi yang beragam untuk lebih menarik perhatian begitu pula halnya dengan iklan tokopedia di sebuah *games* agar lebih agresif dalam mengiklankan produk atau terobosan terbaru dari Tokopedia agar tidak dapat tersaingi dengan produk-produk lain.
- c. Serta Tokopedia lebih dapat meningkatkan kesadaran merek karena dengan menggambarkan kesadaran akan merek dan produknya didalam pikiran konsumen, yang mempunyai peranan kunci dalam peningkatan *brand equity*.