

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan untuk melihat pengaruh *social media marketing* Instagram terhadap minat kunjung Drive In Senja, dapat ditarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. *Social media marketing* yang dilakukan Drive In Senja pada media sosial Instagram berpengaruh terhadap minat kunjung pada *followers* Instagram @driveinsenja secara signifikan.
2. Variabel *Social Media Marketing* (X) memiliki pengaruh sebesar 26.8% terhadap variabel minat kunjung (Y), dan sisa 73.2% lainnya yang tidak dibahas pada penelitian kali ini. Nilai koefisien korelasi yang didapat (0.518), maka dari angka ini menunjukkan tingkat hubungan yang sedang.

5.2 Saran

Saran yang akan diberikan berupa saran akademis dan saran praktis yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya.

5.2.1 Saran Akademis

Dari hasil penelitian, dapat terlihat bahwa masih sangat banyak faktor lain yang bisa mempengaruhi minat kunjung (73.2%) yang tidak bisa dijelaskan pada penelitian ini. Semoga dengan adanya penelitian ini, penelitian selanjutnya bisa menganalisis faktor lain yang dapat mempengaruhi minat kunjung seperti *brand awareness*, *service quality*, dan lainnya. Penelitian selanjutnya juga diharapkan tidak hanya diteliti dengan pendekatan kuantitatif, tetapi dapat juga diteliti dengan pendekatan kualitatif sehingga nantinya dapat menjadi perbandingan. Saran untuk mata kuliah *marketing communication* agar dapat membahas lebih dalam mengenai penerapan pemasaran menggunakan media sosial karena media sosial adalah alat pemasaran yang akan terus digunakan di masa mendatang.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang bisa diberikan kepada Drive In Senja dalam pelaksanaan *social media marketing* untuk meningkatkan minat kunjung.

1. Dalam dimensi *read* (konten *stories* dengan rata-rata *mean* 3.44), Drive In Senja harus lebih meningkatkan efektifitas dalam pemberian informasi melalui konten *stories* karena pengguna Instagram kebanyakan lebih aktif melihat *stories* daripada *feeds*.

2. Dalam dimensi *create* (*mean* rata-rata 3.42), Drive In Senja juga bisa memberikan konten-konten yang lebih variatif kepada *followers* agar *followers* Drive In Senja bisa lebih terhibur dengan konten-konten yang ada, seperti mengadakan *giveaway*, fakta-fakta unik, *games*, dan lainnya.
3. Dalam dimensi *discuss* (*mean* rata-rata 3.12), Drive In Senja seharusnya bisa lebih interaktif dengan *followers*, seperti lebih aktif dalam membalas pesan yang disampaikan *followers* pada konten *feeds* maupun *stories*.
4. Untuk mempertahankan eksistensi Drive In Senja kedepannya dan bisa menjadi pesaing bisnis hiburan sejenis, Drive In Senja harus menyediakan film-film baru yang membuat orang datang bukan hanya karena pengalaman menonton di mobil, tetapi ada *excitement* terhadap film baru yang ditayangkan.
5. Drive In Senja harus melakukan inovasi terhadap acara-acara yang bersifat *seasonal*, seperti *valentine*, *christmas*, dan lainnya.
6. Drive In Senja dapat memberikan pelayanan lebih kepada pengunjung saat menunggu film akan ditayangkan, seperti permainan-permainan interaktif yang melibatkan pengunjung.