



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara *event* Mizzu Lab terhadap *brand awareness* Mizzu Valipicious Velvet Matte serta seberapa besar pengaruhnya.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 40 responden dan pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 21, memperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji F pada penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X (*Event*) berpengaruh terhadap variabel Y (*Brand Awareness* dengan membandingkan F hitung dan F tabel, yaitu  $24,813 > 4,10$  dengan taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).
2. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa variabel X (*Event*) memiliki pengaruh sebesar tiga puluh enam koma delapan persen (39,5%) dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijabarkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademis

- a. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti topik mengenai *Public Relations*, khususnya *event* dengan menggunakan pendekatan kualitatif maupun *mix methods* untuk memperoleh data yang lebih mendalam.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *event* memiliki pengaruh sebesar 39,5% terhadap *brand awareness*. Bagi penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih dalam terhadap faktor-faktor lainnya di luar penelitian ini.

### 5.2.2 Saran Praktis

Tabel 5.1 Saran untuk Setiap Dimensi

Dimensi	Nilai Regresi	Saran
<i>Duration</i>	7%	Panitia <i>event</i> harus meningkatkan ketepatan waktu dalam melaksanakan <i>event</i> dan mempertimbangkan waktu penyelenggaraan <i>event</i> . Sebaiknya <i>event</i> seperti ini dilaksanakan pada <i>weekend</i> .
<i>Setting</i>	24,9%	– Memilih tempat yang lebih luas sehingga seluruh peserta dapat lebih nyaman dalam mengikuti <i>event</i> ini.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat dekorasi yang lebih menarik lagi sehingga para peserta dapat selalu mengingat <i>event</i> ini.</li> </ul>
<i>Management</i>	36%	<i>Management</i> dalam <i>event</i> ini sudah tergolong baik. <i>Event</i> ini dapat ditambahkan dengan berbagai fasilitas maupun kuis yang lebih menarik sehingga <i>event</i> ini dapat lebih mengesankan bagi para peserta.
<i>People</i>	27,3%	Panitia diharapkan dapat meningkatkan kinerja dalam mengelola <i>event</i> ini.

UMMN