

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh *Social Media Marketing* terhadap Minat Beli pada Produk Raja IT (Survei terhadap pengguna social media instagram di Wilayah Jabodetabek)” adalah sebagai berikut:

1) Berdasarkan hasil analisis deskriptif, variabel *Social Media marketing* yang dilakukan oleh Raja IT dapat dikategorikan baik karena sebagian besar responden menjawab setuju dan sangat setuju yang memiliki rata-rata persentase sebesar 82,62%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah media sosial Raja IT memiliki konten dan gambar yang menarik, instagram Raja IT dapat menjadi tempat untuk berbagi informasi mengenai promo dengan pengguna media sosial Instagram, media sosial Raja IT selalu update mengenai informasi terbaru dan media sosial Instagram Raja IT sangat kekinian. Hal ini dapat dibuktikan bahwa instagram Raja IT sangat menarik sehingga dapat menimbulkan minat beli para pengguna media sosial instagram.

2) Berdasarkan hasil analisis deksriptif variabel minat beli dapat dikatakan baik karena sebagian besar responden menjawab setuju dengan nilai rata-rata persentase sebesar 81,35%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah responden memiliki keinginan untuk membeli produk Raja IT dalam jangka waktu panjang, responden setuju bahwa mereka akan merekomendasikan produk Raja IT karena

kemasannya menarik dan responden mencari informasi tentang harga Raja IT serta kualitas Raja IT.

3) Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari *social media marketing* terhadap minat beli produk Raja IT pada pengguna media sosial instagram di Jabodetabek karena uji hipotesis sebesar 0,000 dan berdasarkan koefisiensi determinasi diperoleh hasil 25,9% artinya minat beli konsumen dipengaruhi 25,9% oleh *social media marketing* sementara sisanya 74,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti kualitas produk, citra merek, *word of mouth* dan lainnya.

## **B. Saran**

1) Saran untuk perusahaan

Untuk meningkatkan aspek *Entertainment*, Raja IT dapat membuat video interaktif tentang *review* produk yang membahas fitur maupun kelebihan produk IT yang dijual juga ditambah dengan memberikan *give away* produk secara berkala sehingga para followers Raja IT bisa mendapatkan edukasi mengenai kelebihan produk Raja IT, selanjutnya untuk meningkatkan *interaction*, perusahaan dapat membuat konten-konten diskusi dan kuis mengenai produk IT, sehingga para followers dapat memberikan masukan maupun komentar terkait produk tersebut.

## 2) Saran untuk peneliti

Bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain selain media sosial Instagram seperti, Tiktok yang mampu menjangkau lebih banyak penonton, Youtube, Facebook, Line, Twitter maupun media sosial lainnya untuk mengetahui pengaruh media sosial mana yang paling besar dan keefektifan dari masing-masing media sosial tersebut.