

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Ringkasan dari hasil penelitian dan pengujian menunjukkan beberapa simpulan penting terkait pengaruh motivasi dan persepsi terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In Jakarta*:

1. Motivasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In Jakarta*.
2. Persepsi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In Jakarta*.
3. Secara bersama-sama, motivasi dan persepsi berkontribusi positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In Jakarta*.
4. Persepsi memiliki pengaruh yang lebih kuat daripada motivasi terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In Jakarta*.
5. Tema acara dan

Hasil ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian tiket konser yang ternyata merupakan suatu variabel yang lebih sulit dipengaruhi daripada variabel kepuasan penonton maupun keputusan berkunjung sebagaimana tertera pada hasil penelitian terdahulu.

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan. Peneliti dapat memberikan saran dari hasil penelitian ini mengingat keputusan pembelian adalah hal yang sulit dipengaruhi, namun motivasi dan persepsi tetap berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Kedepannya semoga dapat bermanfaat bagi perusahaan dan penyelenggara *event* dan bagi semua pihak yang berkepentingan di dalamnya. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Motivasi pengunjung berpengaruh terhadap keputusan pembelian tiket konser *Act: Sweet Mirage In* Jakarta. Sehingga diharapkan penyelenggara *event* dapat memenuhi faktor yang memotivasi pengunjung. Dalam penelitian ini, faktor tema menjadi hal yang paling memotivasi. Kemenarikan, keberagaman, dan kreativitas tema dapat menjadi hal yang membuat pengunjung termotivasi.

2. Persepsi pengunjung yang percaya bahwa konser *Act: Sweet Mirage In* Jakarta merupakan kegiatan pemenuhan hobi membuktikan bahwa sebagai penyelenggara *event*, dibutuhkan beberapa fasilitas pendukung yang menguntungkan kedua belah pihak. Keberadaan *fanzone* berisi *photobooth, standee, lightstick pairing booth, merchandise booth, hand banner* merupakan beberapa fasilitas yang bisa dinikmati penggemar terkait hobi mereka, fasilitas ini juga akan menguntungkan pihak penyelenggara karena meningkatkan kepercayaan persepsi pengunjung.

