

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Strategi komunikasi pemasaran untuk meningkatkan adopsi aplikasi LIBAS berhasil mencapai target utama, melampaui target awal 500 unduhan dengan 624 unduhan dalam kurun waktu tiga minggu. Strategi IMC yang diterapkan, termasuk *digital marketing*, *direct marketing*, *event marketing*, dan *media collaboration*, memiliki efektivitas yang bervariasi dalam mendukung pencapaian tujuan. Strategi *event marketing* melalui sosialisasi di sekolah menengah atas (SMA) terbukti paling efektif dalam menggerakkan audiens dari tingkat *awareness* hingga *action*. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa sebesar 68.28% dan menciptakan ketertarikan terhadap siswa yang menghasilkan lebih dari 100 unduhan aplikasi selama maupun setelah sosialisasi berlangsung. Sebaliknya, strategi *media collaboration* dengan *talkshow* radio tidak mencapai tujuan kampanye. Meskipun *talkshow* di Jateng Radio berhasil menarik lebih dari 50 audiens dengan 7 peserta aktif, jumlah tersebut masih tergolong rendah dibandingkan dengan potensi pendengar di Semarang, dan publikasi di media sosial tidak berdampak signifikan pada peningkatan jumlah unduhan aplikasi. Untuk pengembangan strategi selanjutnya, kombinasi strategi digital dan *offline* yang lebih interaktif harus dioptimalkan untuk meningkatkan jangkauan dan unduhan aplikasi LIBAS.

5.2 Saran

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas strategi komunikasi pemasaran aplikasi LIBAS di masa depan adalah sebagai berikut. Untuk *talkshow* di Radio, sebaiknya dilakukan penyaringan pertanyaan sebelum sesi tanya jawab dan memilih radio dengan jangkauan yang lebih spesifik di wilayah Semarang. Sosialisasi di SMA dapat ditingkatkan dengan metode yang lebih interaktif seperti melibatkan peserta secara langsung dan perluasan jangkauan ke lebih banyak sekolah. Pemasaran Langsung kepada Masyarakat RW perlu menyediakan akses internet atau *hotspot* selama sosialisasi dan mengoptimalkan aplikasi agar lebih ringan. Sementara itu, Kampanye Media Sosial memerlukan analisis konten yang lebih mendalam dan perencanaan jadwal yang fleksibel untuk mengatasi kesibukan *talent*. Dengan implementasi saran ini, diharapkan strategi yang diterapkan dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

5.3 Implikasi

Keberhasilan *event marketing* melalui sosialisasi di sekolah menengah atas menunjukkan bahwa pendekatan langsung lebih efektif dalam mendorong *action*, yaitu pengunduhan aplikasi. Hal ini dikarenakan interaksi langsung dengan audiens memungkinkan audiens untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, merasakan pengalaman aplikasi secara langsung, serta memberikan *feedback* secara langsung. Di sisi lain, *digital marketing* melalui media sosial memiliki peran penting dalam menarik *engagement* yang tinggi dari audiens. *Digital marketing* melalui media sosial TikTok dan Instagram dapat membangun *awareness* terhadap aplikasi LIBAS dan menciptakan *interest* terhadap aplikasi. sehingga untuk meningkatkan *awareness* menjadi *action* dapat diintegrasikan dengan event *offline*. Untuk mengoptimalkan konversi dari *awareness* menjadi *action*, strategi yang paling efektif adalah mengintegrasikan *event marketing* dengan *digital marketing*. Media sosial dapat menjadi *tools* dalam membangun *awareness* awal dan menciptakan *interest*, sedangkan *event marketing* dapat memperkuat keyakinan audiens dan mendorong audiens untuk melakukan *actions*, yaitu mengunduh aplikasi LIBAS.

Untuk keberlanjutan strategi komunikasi pemasaran aplikasi LIBAS, akun TikTok @libasjourneyy yang telah berhasil menarik *engagement* tinggi dari masyarakat terhadap aplikasi LIBAS akan diserahkan kepada pihak klien, yaitu Polrestabes Semarang untuk dikelola dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa informasi mengenai aplikasi LIBAS akan terus disebarkan kepada audiens secara konsisten dan menjaga *engagement* dengan audiens yang telah terbentuk. Dengan demikian, efektivitas strategi komunikasi pemasaran dapat terus ditingkatkan dalam jangka panjang untuk mendukung keberlanjutan aplikasi LIBAS di masa depan.