



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

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Microsoft Teams sebagai media komunikasi internal terhadap pemenuhan kebutuhan informasi karyawan PT. Bizzy Commerce Indonesia. Hal ini terbukti melalui hasil yang diperoleh bahwa sebagai media internal perusahaan, penggunaan Microsoft Teams dengan informasi-informasi di dalamnya dapat memenuhi kebutuhan karyawan terhadap informasi sebesar 50,1%. Sedangkan 49,9% lainnya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motif atau alasan pendorong penggunaan media, dan daya tarik informasi itu sendiri dari segi visual, isi pesan, cara penulisan atau penyampaian informasi tersebut.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Teams sebagai media internal perusahaan dapat memprediksi tingkat pemenuhan kebutuhan informasi karyawan. Kenaikkan satu poin pada variabel penggunaan Microsoft Teams akan meningkatkan nilai pemenuhan kebutuhan informasi sebesar 1,456 poin. Hubungan yang proporsional dan positif ini menandakan bahwa penggunaan Microsoft Teams oleh karyawan PT. Bizzy Commerce Indonesia selarasnya diupayakan untuk ditingkatkan

guna memenuhi kebutuhan informasi yang dapat membantu aktivitas dan mendorong produktivitas kerja karyawan.

5.2 **Saran**

a. Saran Akademis

Di era digital ini, teori *uses and gratification* kiranya dapat dimodifikasi dan diterapkan sebagai dasar acuan penggunaan media dalam organisasi-organisasi dan media digital. Hal ini mengingat bahwa teori *uses and gratification* merupakan salah satu teori komunikasi tua yang fokusnya masih lebih terhadap media massa konvensional saja.

Untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa diharapkan dapat memperdalam aspek-aspek penggunaan media internal dan pemenuhan kebutuhan informasi, baik dari segi pemilihan teori ataupun dari dimensi dan indikator yang digunakan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat meneliti pengaruh penggunaan media internal perusahaan terhadap efektivitas dan produktivitas kerja, bukan sekadar terhadap pemenuhan kebutuhan informasi saja. Penelitian juga kiranya dapat dilakukan terhadap perusahaan-perusahaan dengan skala yang lebih besar, yaitu perusahaan multinasional, internasional, atau global.

b. Saran Praktis

Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan Microsoft Teams sebagai media komunikasi internal berpengaruh secara signifikan terhadap

pemenuhan kebutuhan informasi karyawan PT. Bizzy Commerce Indonesia. Mengacu pada penemuan tersebut, penting bagi PT. Bizzy Commerce Indonesia untuk memaksimalkan kualitas konten media komunikasi internal perusahaan, terlebih terhadap informasi-informasi yang dapat menarik atensi lebih dari karyawan, dan yang dapat memenuhi kebutuhan integrasi personal karyawan karena tingkat pemenuhannya yang saat ini masih rendah.

Peningkatan pada kualitas konten selarasnya akan meningkatkan pemenuhan kebutuhan informasi karyawan yang dapat menunjang kegiatan kerja, baik secara individu atau dalam tim. Dengan ini, kinerja karyawan akan menjadi semakin baik karena terpenuhi kebutuhan informasinya sehingga dapat membantu mendorong produktivitas kerja serta performa perusahaan secara menyeluruh dalam mencapai tujuan bersama.

