

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari semua penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan “Analisis Pengaruh Learning Organization Terhadap Job Satisfaction dan Organizational Commitment serta Implikasinya Terhadap Employee Performance, Telaah Pada Live Streamer Gaming pada Perusahaan Goplay, Genflix, dan GOX.” yaitu :

1. Berdasarkan Profil dari para responden, sebagai berikut :
 - a. Berjenis kelamin pria sebanyak 73.5% yang mendominasi responden pada kuisisioner ini.
 - b. Platform Goplay sebanyak 79.6% yang mendominasi diantara platform Gox.id dan Genflix
2. Nilai dari rata-rata maupun average dari variabel dapat disimpulkan cukup tinggi dengan nilai dominasi setuju yaitu 3.65, 3.58, 3.74 dan 3.18 dari variabel *job satisfaction* dengan hasil Netral.
3. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis peneliti menarik kesimpulan yaitu :
 - a. Nilai T-Value pada H1 sebesar 14.994, nilai tersebut lebih besar dibandingkan Ttabel yang dimana Ttabel tersebut memiliki angka sebesar 1.645 serta P-value sebesar 0.000 yang lebih kecil dibanding 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima

yang mengartikan bahwa *Learning Organization* memiliki pengaruh terhadap *job satisfaction*.

b. Nilai T-Value pada H2 sebesar 15.364, nilai tersebut lebih besar dibandingkan Ttabel yang dimana Ttabel tersebut memiliki angka sebesar 1.645 serta P-value sebesar 0.000 yang lebih kecil dibanding 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H2 diterima yang mengartikan bahwa *Learning Organization* memiliki pengaruh terhadap *Organizational Commitment*.

c. Nilai T-Value pada H3 sebesar 2.745, nilai tersebut lebih besar dibandingkan Ttabel yang dimana Ttabel tersebut memiliki angka sebesar 1.645 serta P-value sebesar 0.006 yang lebih kecil dibanding 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H3 diterima yang mengartikan bahwa *Learning Organization* memiliki pengaruh terhadap *Employee Performance*.

d. Nilai T-Value pada H4 sebesar 1.021, nilai tersebut lebih kecil dibandingkan Ttabel yang dimana Ttabel tersebut memiliki angka sebesar 1.645 serta P-value sebesar 0.308 yang lebih besar dibanding 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H4 ditolak yang mengartikan bahwa *Job satisfaction* tidak memiliki pengaruh terhadap *Employee Performance*.

e. Nilai T-Value pada H5 sebesar 2.126, nilai tersebut lebih besar dibandingkan Ttabel yang dimana Ttabel tersebut memiliki angka sebesar 1.645 serta P-value sebesar 0.034 yang lebih kecil dibanding

0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H5 diterima yang mengartikan bahwa *Organizational Commitment* memiliki pengaruh terhadap *Employee Performance*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Kepada Perusahaan

Berdasarkan kesimpulan yang dapat, peneliti dapat memberikan saran kepada perusahaan sebagai berikut :

1. Ditarik kesimpulan dari mean terendah yaitu 2.63 dari *measurment* “saya mendapat gaji yang dapat memenuhi kebutuhan sesuai yang diharapkan”, maka perusahaan harus lebih memperhatikan apakah gaji dari para *livestreamer gaming* ini sudah cukup dan dapat memenuhi kebutuhan *livestreamer gaming* ini. Perusahaan harus lebih memudahkan dalam karyawan mencapai target dalam perusahaan karna didalam hal tersebut banyak yang mengeluh bahwa target perusahaan masih terlalu tinggi dan tidak sebanding dengan nominal gaji yang diberikan. Perhatian pada case ini dapat berdampak pararel kepada performa kerja dari karyawan, karna jikalau karyawan melihat target terlalu tinggi maka kebiasaan karyawan akan menghiraukan dan mengejar target bawahnya yang lebih mudah digapai, dan jika sudah tergapai karyawan tidak memiliki semangat untuk mencapai target selanjutnya karna target terlalu tinggi.
2. Ditarik kesimpulan dari mean 3.00 dari *measurment* “saya mendapat beban kerja yang diberikan oleh departemen manajemen sesuai seperti yang

diinginkan”. Perusahaan juga harus memberikan pekerjaan dengan jam kerja serta *valid day* yang sesuai dengan para *livestreamer gaming* ini butuhkan. Tidak melewati banyak jam, karna masih banyak *livestreamer* yang bekerja lebih dari jam yang diberikan. Serta terdapat juga yang sudah bekerja sesuai jam dan hari yang ditentukan namun masih belum bisa mendapatkan hasil yang sesuai dengan kerjanya.

3. Ditarik kesimpulan dari mean 3.34 dari *measurment* Saya bersedia untuk tetap bekerja dalam organisasi. Hal ini direspon dengan jawaban NETRAL sehingga masih banyak yang ingin tetap menetap pada perusahaan maupun ada juga yang ingin keluar dari perusahaan tersebut jika berlanjut dengan sistem yang sama seperti ini. Sehingga peneliti memberi saran dengan memberikan pembelajaran organisasi yang lebih, memberikan pengawasan dalam bekerja dari manajemen serta memeberikan kenyamanan kerja yang lebih dapat menyelesaikan masalah ini dengan sejalan.
4. Ditarik kesimpulan dari mean 3.18 dari seluruh *measurment job satisfaction* dapat disimpulkan oleh peneliti yaitu masih banyaknya yang kurang puas dengan kenyamanan kerja yang mereka dapatkan dan beberapa responden sudah cukup puas dengan hal itu. Sehingga perusahaan harus memberikan kepuasan kerja yang lebih kepada *livestreamer gaming* Indonesia agar performa kerja para *livestreamer gaming* ini dapat meningkat sejalan dengan kepuasan kerja yang mereka dapatkan seperti tunjangan maupun fasilitas dan lainnya.

5. Ditarik kesimpulan dari *in-depth interview* dimana para responden mengungkapkan bahwa target yang diberikan pada masing-masing *platform* masih terlalu tinggi untuk dicapai, sehingga perusahaan harus menyesuaikan ulang dari target-target yang sudah dibuat dan diberikan kepada *livestreamer gaming* pada perusahaan GOX, Genflix, Goplay.

5.2.2 Saran Kepada *Livestreamer gaming* Indonesia

Peneliti telah banyak meneliti dalam penelitian ini dan dapat membagikan saran untuk para *livestreamer gaming* Indonesia untuk lebih bekerja keras dan sungguh-sungguh dalam mengejar target dan tetap menjunjung tinggi kejujuran dalam melakukan pekerjaan, dikarenakan data mean dari *measurment* “Saya bekerja dengan jujur”, masih diangka rata-rata 3.82. Walau hasil tersebut sudah dikategorikan tinggi, kejujuran harus terus dijunjung tinggi dikarenakan nilai pada responden kuisisioner tersebut belum berada diangka maximal. Disisi lain peneliti menyarankan untuk tetap konsisten melakukan pekerjaannya untuk mencapai hasil yang memuaskan, karena tidak ada hasil tanpa mau berproses, serta tidak ada juga proses yang instan.

5.3 Batasan penelitian

1. Masih kurangnya populasi dari jumlah responden yang diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini.

2. Kurang luasnya lokasi yang diteliti oleh peneliti dan belum mencakup skala internasional.
3. Sedikitnya penelitian terhadap *platform* atau perusahaan yang telah memberikan wadah kepada *livestreamer gaming*.
4. Masih sedikit variabel yang diteliti oleh peneliti sehingga masih harus dikembangkan dan diperluas dengan variabel-variabel baru lainnya.

5.4 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

1. Masih kurangnya populasi dari jumlah responden yang diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini. Sehingga dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah responden penelitian lebih banyak lagi.
2. Kurang luasnya lokasi yang diteliti oleh peneliti dan belum mencakup skala internasional. Sehingga dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk mencakup daerah yang lebih luas lagi entah dari skala asia maupun *multi-region* serta internasional.
3. Sedikitnya penelitian terhadap *platform* atau perusahaan yang telah memberikan wadah kepada *livestreamer gaming*. Sehingga dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah lebih banyak wadah platform *game streaming* seperti facebook gaming, nimo tv, twitch dan youtube.
4. Masih sedikit variabel yang diteliti oleh peneliti sehingga masih harus dikembangkan dan diperluas dengan variabel-variabel baru lainnya.