

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT  
TEAMS TERHADAP PENYEBARAN INFORMASI  
PADA KARYAWAN PT SCHNEIDER BATAM**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Yollanda Jukasni  
191110023**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT  
TEAMS TERHADAP PENYEBARAN INFORMASI  
PADA KARYAWAN PT SCHNEIDER BATAM**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:  
Yollanda Jukasni  
191110023**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2023**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Yollanda Jukasni  
Npm 191110023  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Program Studi : Ilmu Sosial Dan Humaniora

Menyatakan Bahwa “skripsi” yang saya buat dengan judul:

### **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Penyebaran Informasi Pada Karyawan Pt Schneider Batam**

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur- unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 2 Agustus 2023



**Yollanda Jukasni**  
191110023


**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT  
TEAMS TERHADAP PENYEBARAN INFORMASI  
PADA KARYAWAN PT SCHNEIDER BATAM**

**SKRIPSI**  
**Untuk memenuhi salah satu syarat**  
**memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh**  
**Yollanda Jukasni**  
**191110023**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal**  
**seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 2 Agustus 2023**

  
**Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom**  
**Pembimbing**

## **ABSTRAK**

Microsoft Teams adalah platform baru kolaborasi yang telah menjadi populer dalam lingkungan kerja modern, menyediakan berbagai fitur untuk komunikasi dan kolaborasi dalam bentuk pesan instan, panggilan suara dan video, serta berbagi file. Perkembangan teknologi dan informasi menjadi sebuah reformasi yang tidak dapat dihindari dalam memasuki era 4.0. Para pengguna tidak hanya mengalami tantangan dalam penggunaan media baru namun juga harus mampu beradaptasi terhadap media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Microsoft Teams mempengaruhi penyebaran informasi pada karyawan PT Schneider Electric Batam. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kuantitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik random sampling, sampel dalam penelitian ini 100 karyawan. Data penelitian diperoleh dari hasil kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, uji asumsi klasik, regresi linear sederhana dan uji hipotesis. Hasil penelitian dari Penggunaan aplikasi Microsoft Teams dikatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penyebaran informasi dikarenakan nilai pada penggunaan aplikasi tersebut signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai t-hitung sebesar 7,812 lebih besar dari nilai t-tabel yaitu sebesar 1,984.

Kata kunci: Aplikasi Microsoft Teams, Mempengaruhi, Penyebaran Informasi

## ***ABSTRACT***

*Microsoft Teams is a new collaboration platform that has become popular in the modern work environment, providing a wide range of features for communication and collaboration in the form of instant messaging, voice and video calling, and file sharing. The development of technology and information is an unavoidable reform in entering the 4.0 era. Users not only experience challenges in using new media but also have to be able to adapt to the media. This study aims to determine whether Microsoft Teams affects the dissemination of information to employees of PT Schneider Electric Batam. The research method used is descriptive quantitative method. The sampling technique used is random sampling technique, the sample in this study is 100 employees. Research data obtained from the results of the questionnaire. Data analysis techniques used descriptive statistical tests, classical assumption tests, simple linear regression and hypothesis testing. The research results from the use of the Microsoft Teams application are said to have a positive and significant effect on the dissemination of information because the value for using the application is significant  $0.000 < 0.05$  and the t-count value of 7.812 is greater than the t-table value of 1.984.*

*Keywords: Microsoft Teams application, Influencing, Dissemination of information*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S. Kom;
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom;
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si;
4. Bapak Dr, Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. Kedua Orang tua saya, yang telah mendukung seluruh kegiatan saya dalam menulis skripsi ini;
7. Seluruh Keluarga dan Saudara-saudara saya, yang telah mendukung seluruh kegiatan saya dalam menulis skripsi ini;
8. Seluruh Rekan-rekan saya, yang telah membantu memberikan semangat dan saran;
9. Dan semua yang telah terkait dalam penulisan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 2 Agustus 2023



Yollanda Jukasni

## DAFTAR ISI

Halaman

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....                      | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                       | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....       | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                  | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT</b> .....                            | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                       | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                        | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR RUMUS</b> .....                        | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                   | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang Penelitian.....              | 1           |
| 1.2. Identifikasi Masalah.....                   | 11          |
| 1.3. Batasan Masalah.....                        | 11          |
| 1.4. Rumusan Masalah.....                        | 11          |
| 1.5. Tujuan Penelitian.....                      | 11          |
| 1.6. Manfaat Penelitian.....                     | 12          |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis.....                      | 12          |
| 1.6.2 Manfaat Praktis.....                       | 12          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....             | <b>13</b>   |
| 2.1 Tinjauan Teoritis.....                       | 13          |
| 2.1.1 Teori <i>Uses and Gratifications</i> ..... | 13          |
| 2.1.2 Kajian Konseptual.....                     | 19          |
| 2.1.2.1 Pengertian Komunikasi.....               | 19          |
| 2.1.2.2 Fungsi Komunikasi .....                  | 21          |
| 2.1.2.3 Peran Komunikasi .....                   | 22          |
| 2.1.2.4 Tujuan Komunikasi.....                   | 23          |
| 2.1.2.5 Informasi .....                          | 23          |
| 2.1.2.6 Penyebaran Informasi .....               | 24          |
| 2.1.2.7 Media Baru.....                          | 25          |
| 2.1.3 Microsoft Teams .....                      | 27          |
| 2.2 Penelitian Terdahulu .....                   | 35          |
| 2.3 Kerangka Pemikiran.....                      | 45          |
| 2.4 Hipotesis .....                              | 46          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....           | <b>47</b>   |
| 3.1 Jenis penelitian.....                        | 47          |
| 3.2 Variabel Operasional Penelitian.....         | 47          |
| 3.3 Populasi dan Sampel .....                    | 48          |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....                 | 49          |
| 3.5 Teknik Analisis Data.....                    | 50          |
| 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas .....         | 55          |
| 3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....            | 57          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....         | <b>58</b>   |

viii

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 4.1 Profil Obyek Penelitian..... | 58 |
|----------------------------------|----|



|   |                                    |           |
|---|------------------------------------|-----------|
| 4.2                                     | Hasil Penelitian .....             | 60        |
| 4.2.1                                   | Uji Instrumen Data.....            | 60        |
| 4.2.2                                   | Deskriptif Responden.....          | 62        |
| 4.2.3                                   | Deskriptif Variabel.....           | 64        |
| 4.2.4                                   | Uji Asumsi Klasik.....             | 67        |
| 4.2.5                                   | Uji Regresi Linear Sederhana ..... | 69        |
| 4.2.6                                   | Uji Hipotesis .....                | 70        |
| 4.3                                     | Pembahasan Hasil Penelitian .....  | 71        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> |                                    | <b>73</b> |
| 5.1                                     | Kesimpulan .....                   | 73        |
| 5.2                                     | Saran .....                        | 74        |

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

Lampiran 1. Pendukung Penelitian

Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 1.1</b> <i>Communication Board</i> .....                         | 5  |
| <b>Gambar 1.2</b> Tampilan Layar Login Pada Microsoft.....                 | 6  |
| <b>Gambar 2.1</b> <i>Model Uses &amp; Gratification</i> .....              | 15 |
| <b>Gambar 2. 2</b> Model Pendekatan Kepuasan dan Penggunaan Katz, dkk..... | 18 |
| <b>Gambar 2.3</b> Logo Microsoft Teams .....                               | 27 |
| <b>Gambar 2.4</b> Tampilan Microsoft Office 365 .....                      | 28 |
| <b>Gambar 2.5</b> Microsoft <i>Viva Learning</i> .....                     | 32 |
| <b>Gambar 2.6</b> Microsoft <i>Viva Insights</i> .....                     | 32 |
| <b>Gambar 2.7</b> Konferensi video.....                                    | 33 |
| <b>Gambar 2.8</b> Kerangka Pemikiran .....                                 | 45 |
| <b>Gambar 4.1</b> Logo PT Schneider Electric.....                          | 58 |
| <b>Gambar 4.2</b> Gedung PT Schneider Electric Manufaktur Batam .....      | 59 |
| <b>Gambar 4. 3</b> Hasil Uji Heterokedastisitas.....                       | 69 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....                                      | 42 |
| <b>Tabel 3.1</b> Variabel Operasional.....                                      | 47 |
| <b>Tabel 3.2</b> Batas Interval.....  | 51 |
| <b>Tabel 3.3</b> Jadwal Penelitian.....   | 57 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Uji Validitas Penggunaan Microsoft Teams.....            | 60 |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Uji Validitas Penyebaran Informasi.....                  | 61 |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil Uji Reliabilitas.....                                    | 62 |
| <b>Tabel 4.4</b> Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....                | 63 |
| <b>Tabel 4.5</b> Profil Responden Berdasarkan Usia.....                         | 63 |
| <b>Tabel 4.6</b> Deskriptif Variabel X Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams..... | 64 |
| <b>Tabel 4.7</b> Deskripsi Variabel Y Penyebaran Informasi.....                 | 66 |
| <b>Tabel 4.8</b> Hasil Uji Normalitas.....                                      | 67 |
| <b>Tabel 4.9</b> Hasil Uji Multikolinearitas.....                               | 68 |
| <b>Tabel 4.10</b> Hasil Uji Linear Sederhana.....                               | 69 |
| <b>Tabel 4.11</b> Hasil Uji t.....  | 70 |
| <b>Tabel 4.12</b> Hasil Koefisien Determinasi.....                              | 71 |

## DAFTAR RUMUS

|  |    |
|--|----|
| <b>Rumus 3.1</b> Rumus Slovin.....           | 49 |
| <b>Rumus 3.2</b> Rumus skala interval.....   | 50 |
| <b>Rumus 3.3</b> Linear Sederhana .....      | 53 |
| <b>Rumus 3.4</b> Koefisien Determinasi ..... | 55 |
| <b>Rumus 3.5</b> Regresi Linear.....         | 55 |
| <b>Rumus 3.6</b> Alpha Cronbach .....        | 56 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Masyarakat yang hidup di era teknologi informasi dan komunikasi saat ini menghadapi tantangan tidak hanya dalam menggunakan teknologi, tetapi juga dalam bagaimana mereka harus dapat beradaptasi dengan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet telah membuka dunia baru dan cara hidup baru bagi individu. Setiap individu dengan keterampilan menggunakan internet dapat menikmati kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dapat mengakses berita global tanpa batas bahkan mereka juga dapat melakukan komunikasi dengan orang yang belum dikenal sekalipun. Perkembangan teknologi dan informasi menjadi sebuah reformasi yang tidak dapat dihindari dalam memasuki era 4.0.

Perkembangan internet yang begitu pesat hingga akhirnya melahirkan media baru atau *new media*. Proses produksi, distribusi, dan penggunaan media yang tidak terlepas dari aspek *digitaly*, *interactivity*, *hypertextuality*, serta *virtuality* merupakan bentuk *new media* (Lister, 2003). Internet merupakan hasil dari konvergensi media, yang melahirkan media-media baru sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk menyebarkan informasi serta menjalankan fungsi-fungsi dari media itu sendiri. Dengan adanya teknologi saat ini menghasilkan media massa menjadi berkembang sehingga dapat tergesernya subjek komunikasi pasif menjadi interaktif.

Penemuan internet membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya terkait pencarian informasi, penyebaran informasi, hingga dalam melakukan komunikasi secara umum. Pencarian informasi di internet memiliki beberapa keunggulan, salah satunya internet dapat diakses dari berbagai tempat dimana saja, kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Di sisi lain, pencarian informasi di internet juga memiliki suatu kelemahan besar, yakni tidak adanya kepastian bahwa seluruh informasi yang tersedia di internet terbukti kebenarannya. Informasi dapat dikatakan palsu dikarenakan tidak jelas sumber serta kebenarannya (*fake news*) (Siswoko, 2017) Tidak jarang di internet sering dijumpai kabar-kabar hoax, atau kabar-kabar yang tidak benar (Setiawan, 2017).

Media baru sendiri merupakan digitalisasi dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang rumit menjadi ringkas sehingga dapat dikatakan teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung kedalam jaringan internet. Media baru bukanlah teknologi saja, Banyak ditemui saat sekarang ini bentuk kegiatan dalam perusahaan memanfaatkan media teknologi dalam pekerjaan. Perusahaan mengharapkan karyawan untuk dapat mengandalkan dan memanfaatkan teknologi, dimana hal tersebut bertujuan untuk mempermudah para karyawan dalam menyelesaikan pekerjaannya. Setiap perusahaan tentu memanfaatkan suatu platform media yang di dalamnya dimana dapat terkoneksi dengan luas baik dengan para karyawan bahkan dengan para customer sekaligus. Aplikasi berbasis komputer dan internet, seperti Microsoft Teams, telah menjadi populer di kalangan perusahaan sebagai alat untuk

memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar anggota tim. Penggunaan aplikasi ini memiliki potensi untuk mempengaruhi penyebaran informasi dalam perusahaan.

Microsoft Teams merupakan platform hibrid yang dirilis oleh Microsoft yang berbasis serbaguna, mendukung berbagai fitur dokumen dan rapat online serta juga dapat digunakan dalam penyebaran informasi. Microsoft Teams dapat membantu berbagai keterbatasan pekerjaan disuatu perusahaan, sehingga keterbatasan tersebut tidak menjadi penghalang dalam melakukan aktivitas yang produktif. Sama halnya dengan kegiatan di perusahaan PT. Schneider Electric Manufaktur Batam yang beralamat di Kawasan Batamindo Industrial Muka Kuning Lot 208, Kepulauan Riau, Kota Batam. Pada perusahaan Schneider bentuk penyebaran informasi dan komunikasi menggunakan media online dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Teams ini.

Penerapan penggunaan aplikasi Microsoft Teams di perusahaan Schneider dimulai saat terjadinya pandemic Covid-19, dimana yang sebelumnya bentuk penyebaran informasi dan komunikasi yang digunakan adalah aplikasi WhattsApp lalu dialihkan ke aplikasi Microsoft Teams. Alasan dialihkannya media penyampaian informasi ini karena kurang terjaminnya keamanan privasi didalamnya serta kurang efektifnya penyebaran dan penyampaian infomasi pada aplikasi WhattsApp. Aplikasi Microdoft Teams ini dikembangkan untuk memfasilitasi layanan yang transparan, efektif, dan efisien. Akan tetapi ada beberapa karyawan yang mengalami kendala dalam pengoperasian aplikasi Microsoft Teams.

Masalah yang ditimbulkan terhadap karyawan di perusahaan Schneider pada penggunaan aplikasi Microsoft Teams ini adalah bahwa penggunaan aplikasi ini merupakan hal yang baru dalam kegiatan diperusahaan, maka tidak heran banyak dari karyawan yang belum kompeten dan mengeluh dalam menggunakan Microsoft Teams. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman karyawan tentang Microsoft Teams, dan masih adanya karyawan yang belum bisa menerapkan langkah langkah penggunaan dari Microsoft Teams itu sendiri. Akibat keterbatasan pengalaman dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams menyebabkan keterlambatan sampainya informasi kepada pihak yang dituju sehingga mungkin ada beberapa karyawan yang ketinggalan informasi.

Pada perusahaan Schneider Electric kawasan PEL, setiap divisi departement production telah disediakan papan komunikasi (*Communication Board*). Dimana para karyawan secara langsung mendapatkan informasi yang telah di update di dalamnya. Adapun bentuk informasi yang di share seperti pemberitahuan berita mingguan, informasi perpanjangan kontrak, informasi penghargaan atau rewards yang diberikan oleh perusahaan kepada karyawannya, link pengajuan perubahan email, link pengajuan percetakan ulang Badge karyawan dan informasi lain sebagainya. Untuk karyawan yang ingin mengakses langsung secara pribadi menggunakan Handphone mereka masing-masing, maka terlebih dahulu disarankan para karyawan mendownload aplikasi Microsoft Teams dan PingID. Untuk bisa login karyawan cukup menggunakan SESA ID mereka masing-masing, dan untuk kedua aplikasi tersebut wajib didownload karena digunakan secara bersamaan. Masalah yang timbul terkadang para karyawan atau operator production



mengalami sedikit kendala saat akses login ke Microsoft Teams, dengan keterangan *account disable, account dilocked, password tidak bisa login*.



**Gambar 1.1** *Communication Board*

Peneliti mengambil lokasi penelitian ini di PT Schneider Electric Batam, karena lokasi tersebut bisa diakses disebabkan peneliti bekerja dalam ruang lingkup perusahaan tersebut. Dan selama adanya perubahan media penyebaran informasi di perusahaan Schneider peneliti menemukan adanya pendapat karyawan terhadap media penyebaran informasi ini, serta tantangan terkait dengan tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi, dikarenakan beberapa karyawan bagian operator produksi mungkin tidak terbiasa dengan teknologi baru atau mungkin merasa tidak nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai pengaruh dari penggunaan aplikasi tersebut. Maka dari itu adapun judul penelitian ini “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Terhadap Penyebaran Informasi Terhadap Karyawan Di PT Schneider Batam”.



**Gambar 1.2** Tampilan Layar Login Pada Microsoft

Dalam penyebaran informasi aplikasi Microsoft Teams memudahkan para pekerja garis depan dalam berbagai pengerjaan penyampaian informasi hingga berkomunikasi secara efektif, para pengguna dapat merasakan segudang fungsi dan manfaatnya. Salah satu diantaranya adalah untuk membuat komunikasi dan informasi antar pengguna dengan lancar (Damayanti & Mulyadi, 2020). Microsoft Teams merupakan salah satu *platform* yang mendukung kolaborasi, inovasi, dan produktifitas pada era kera *hybrid* sekarang ini. Dimana aplikasi ini dianggap sebagai *modern workspace platform*.

Lantas masalah akan muncul jika tidak mendapatkan kebutuhan informasi, diantaranya tidak terjaganya komunikasi dengan baik dalam suatu perusahaan atau organisasi sehingga dapat mengakibatkan timbulnya masalah terkait informasi penting, tidak tercapainya kebutuhan karyawan terhadap informasi mengakibatkan kesenjangan pengetahuan dalam dirinya. Jika dalam suatu perusahaan tidak didapatkannya informasi maka semua aspek yang terlibat akan mengalami kesulitan dan tidak dapat menikmati fungsi dari sistem informasi itu sendiri. Kebutuhan

informasi dikenal dengan istilah *information need*. Kebutuhan informasi adalah pengakuan tentang adanya ketidakpastian dalam diri seseorang yang mendorong seseorang untuk mencari informasi. Kebutuhan informasi (*information needs*) dalam kondisi yang kondusif akan menjadi keinginan informasi (*information wants*) menurut (Tawaf dkk., 2012) dalam jurnal (Rosita et al., 2023)

Kebutuhan informasi adalah kebutuhan orang atau kelompok untuk memperoleh informasi, kenyataan, atau informasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Data memainkan peran penting dalam berbagai bagian kehidupan manusia, terutama di era komputerasi yang terus berkembang dengan cepat (Fatmawati, 2015). Para pekerja, pelajar, pendidik dan peneliti dibidang pendidikan menggunakan kebutuhan informasi sebagai dasar untuk meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Dalam dunia bisnis, kebutuhan akan data merupakan salah satu poin penting yang mendukung dalam menentukan pilihan yang ideal. Untuk memahami preferensi dan kebutuhan serta dapat memengaruhi strategi bisnis mereka, para pengusaha membutuhkan data pasar. Perusahaan juga dapat tetap kompetitif dan beradaptasi dengan lingkungan bisnis yang terus berubah dengan bantuan informasi mengenai kompetitor dan tren industri.

Kebutuhan informasi juga berlaku di dalam populasi serta keseluruhan. Para individu membutuhkan data yang tepat dan dapat diandalkan untuk memahami isu-isu politik, sosial, dan ekologi yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka. Selain itu, informasi yang akurat dan terbuka sangat penting dalam mempengaruhi opini publik dan memastikan proses pengambilan keputusan yang demokratis. Internet dan teknologi informasi telah mengubah cara kita mengakses dan berbagi informasi

di era digital. Untuk mencegah penyebaran informasi yang tidak benar atau berita palsu maka sangat dibutuhkan keterampilan yang krusial dalam mencari, menyortir, dan mengevaluasi sumber informasi menjadi semakin penting (Rohmah, 2020).

Setiap individu memiliki kebutuhan dan masalah dalam hidupnya. Kebutuhan terjadi ketika ada kesenjangan antara asumsi dan kenyataan, antara apa yang seharusnya dan keadaan yang sebenarnya. Informasi yang diberikan kepada individu yang bersangkutan juga berkontribusi terhadap munculnya kebutuhan. Jika kebutuhan yang tidak terpenuhi berdampak negatif, maka akan menjadi masalah. Kebutuhan informasi seseorang ditentukan oleh perbedaan dari setiap individu tersebut. Kebutuhan informasi juga memainkan peran penting dalam aktivitas kehidupan modern dalam pengembangan dan inovasi teknologi dalam (Armawi, 2020) informasi memainkan peran penting dalam penciptaan teknologi baru dan inovasi industri teknologi yang cepat. Pengungkapan dan eksplorasi logis mengharapkan masuknya informasi dan informasi penting melalui perdagangan data para peneliti, analisis dapat membangun informasi dan mendorong inovasi yang dapat memperbaiki kehidupan individu.

Faktor yang berpengaruh pada kinerja Sistem Informasi Manajemen ialah antara keterlibatan pengguna dalam pengembangan sistem informasi, kemampuan teknik personal sistem informasi, program pelatihan, dan pendidikan pengguna. Dengan adanya bentuk sistem informasi ini maka data-data dalam waktu yang lama tentu akan tersimpan dengan baik, sehingga apabila suatu hari membutuhkannya maka akan dapat mudah di akses. Proses pencarian data yang mudah tentunya akan

menghemat waktu produktifitas sehingga dapat meminimalisirkan resiko yang akan terjadi diperusahaan saat mengelola semua informasi.

(Wilson, 2000) menyebutkan ada faktor mempengaruhi bagaimana seseorang pada akhirnya mengungkapkan kebutuhannya akan informasi dalam bentuk perilaku pencarian informasi. Dimana individu memiliki karakteristik saat merasakan adanya kebutuhan informasi yang wajib dipenuhi. Selaras dengan pendapat tersebut pada dasarnya informasi diperoleh karena adanya suatu kebutuhan akan informasi itu sendiri. Sehingga dapat mendorong untuk terus mencari informasi yang dibutuhkan (Alhusna & Masruroh, 2021). Terlepas dari dari hasil yang di dapat dalam pencarian informasi maka telah terpenuhi upaya kebutuhan informasi tersebut. Publik mempunyai kebebasan dalam memilah pesan yang disampaikan oleh media massa.

Segala bentuk yang dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi, baik itu media yang digunakan dan bentuk komunikasi yang dilakukan disebut dengan sumber informasi (Notoatmodjo, 2003). Sumber informasi tersebut dapat diperoleh dari media elektronik, media cetak, dan bahkan dapat diterima secara langsung. Informasi yang dipublikasikan dalam ranah ilmu komunikasi terdapat simbol dan bahasa yang dapat mempengaruhi perspektif dan pemahaman publik (Rorong, 2019).

Dalam mengelola bisnis manajemen informasi langkah pertama yang harus dilakukan lembaga informasi yaitu mengetahui kebutuhan informasi pengguna. Dimana proses identifikasi ini bertujuan supaya lembaga informasi dapat menjalankan perannya, serta dapat terpenuhinya konsep fundamental yang terfokus

pada pelanggan (Grover et al., 2010). Saat mengimplementasikan suatu sistem informasi, kepuasan pengguna dapat dipengaruhi oleh kualitas sistem dan kualitas informasi yang dihasilkan (Fendini et al 2014) dalam (Tulodo & Solichin, 2019).

Microsoft Teams sendiri banyak diandalkan oleh para pembisnis untuk mengkomunikasikan pekerjaan bahkan aplikasi Microsoft Teams juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan saat sekarang ini. Meski sempat dikabarkan mengalami gangguan atau down, tim dari Microsoft Teams telah memperbaiki gangguan tersebut hanya dalam waktu tiga jam saja. Artinya, jika kita menggunakan Microsoft Teams tidak perlu khawatir akan gangguan yang berlarut, karena tim Microsoft Teams melakukan perbaikan dengan cepat. Sampai saat ini jumlah saluran pada Microsoft Teams masih dibatasi, hingga 200 saluran publik dan 30 saluran pribadi per tim.

Maka dari itu menimbulkan masalah karena harus menghapus saluran yang tidak aktif sebelum membuat saluran baru. Saat Microsoft Teams mendadak *tranding* ketika mengalami gangguan pada penyimpanan internalnya, dimana sejumlah pengguna tidak bisa mengakses apapun. Hal ini terjadi ketika banyak pengguna ingin mengetahui dimana sebuah file berada dan melalui struktur folder untuk menemukannya. Akan tetapi cara penyimpanan file pada Teams sedikit membingungkan dikarenakan terkadang didalam folder masih bisa menyimpan folder lagi. Dalam lingkungan yang sibuk pesan atau file yang dikirim melalui Microsoft Teams dapat tercecer dari berbagai kanal atau obrolan, sehingga membuat karyawan sulit menemukan kembali informasi yang relevan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Pengguna aplikasi Microsoft Teams memfasilitasi penyebaran informasi yang tepat dan akurat pada karyawan di PT Schneider Batam.

## **1.3. Batasan Masalah**

- 1 Penelitian ini berfokus pada dampak aplikasi Microsoft Teams dalam penyebaran informasi kepada karyawan PT Schneider Batam.
- 2 Objek dari penelitian ini karyawan PT Schneider Batam.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah digunakan agar masalah bisa lebih mudah diteliti dan permasalahan tersebut dapat teratasi. Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Sejauh mana aplikasi Microsoft Teams memengaruhi proses penyebaran informasi pada karyawan di PT Schneider Batam?
- 2 Bagaimana persepsi karyawan terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams dalam penyebaran informasi di PT Schneider Batam?

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1 Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Microsoft Teams mempengaruhi proses penyebaran informasi pada karyawan di PT Schneider Batam.
- 2 Untuk mengetahui bagaimana persepsi karyawan terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams dalam penyebaran informasi di PT Schneider Batam.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan penambah wawasan pengetahuan dalam kajian ilmu komunikasi.
2. Bagi akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam memperluas pemahaman, pengetahuan baru, serta teori-teori komunikasi dapat dikembangkan dan dapat dijadikan referensi d penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini hendaknya dapat memberikan gambaran atau fenomena baru, khususnya bagi perusahaan dan karyawan mengenai cara berkomunikasi dengan memanfaatkan media baru.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Teoritis**

##### **2.1.1 Teori *Uses and Gratifications***

Asumsi dasar pada teori adalah pengguna media bersifat aktif dimana disebut dengan “Teori pengguna dan kepuasan” atau *uses and gratification*. Teori ini sebagai salah satu teori paling populer dalam studi komunikasi massa, yang menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. (Santoso, E., & Setiansah, 2010) mengatakan bahwa dalam teori *uses and gratification* suatu media dapat memenuhi kebutuhan pribadi seseorang yang aktif menggunakan media tersebut.

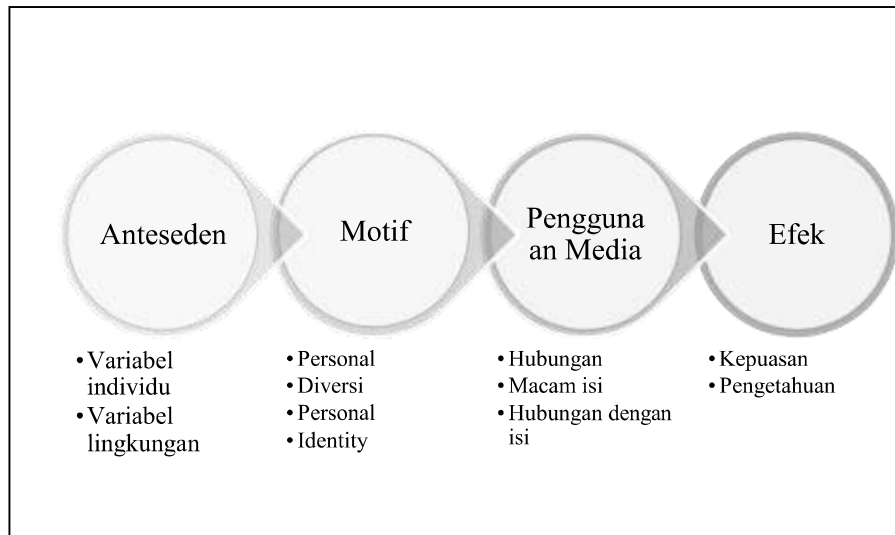
Dalam *teori uses and gratification* setiap individu memiliki derajat aktifitas dalam pemanfaatan media. Dan teori ini juga menjelaskan perbedaan mengenai aktivitas (*activity*) dengan keaktifan (*activeness*). Maksud dari aktivitas disini ialah mengenai apa yang dilakukan oleh para pengguna media. Sedangkan maksud dari keaktifan ialah kebebasan atau hak para pengguna media melakukan proses komunikasi melalui media tersebut.

Teori *uses and gratification* disisi lain dikembangkan dari suatu pandangan bahwa khalayak aktif. Ada lima asumsi dasar teori yang didapat dari (West dan Turner, 2014). Pertama, khalayak aktif dan penggunaan media berorientasi pada tujuan. Kedua, inisiatif dalam menggabungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media. Ketiga, kompetisi media dengan sumber lainnya. Keempat, adanya kesadaran khalayak, minat dan motif terhadap penggunaan media. Kelima, adanya

penilaian mengenai isi media yang hanya bisa dilakukan oleh khalayak itu sendiri. Dalam teori *uses and gratification* khalayak dipandang sebagai individu aktif dan memiliki tujuan, serta tanggung jawab dalam pemilihan media yang akan mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selanjutnya dalam teori ini juga memberikan pengertian bahwa penggunaan media diarahkan oleh adanya kebutuhan. Media berusaha paya untuk memenuhi kebutuhan audines, dan apabila kebutuhan itu terpenuhi maka disebut media efektif (Kriyantono, 2014).

Sebuah teori penjelasan kegunaan dan kepuasan menjelaskan bagaimana dan kapan pengguna media menjadi lebih aktif serta dampak yang ditimbulkan. Dari sudut pandang teori manfaat dan kepuasan, pengguna dipandang sebagai peserta aktif dalam komunikasi, namun kinerja masing-masing individu tidak sama. Karena adanya tujuan serta kebutuhan banyak yang menggunakan media massa. Konsep mengukur kepuasan dalam teori ini dilihat saat audins mengguna media secara memuaskan disebut (*hard gratification*) sedangkan (*gratification obtained*) yang merupakan kepuasan yang didapat setelah menggunakan media tersebut.

Media massa cukup relevan apa bila dikaitkan dengan teori *uses and gratification* dikarenakan pendekatannya berasal dai sumber-sumber literasi ilmu komunikasi. Kajian dari teori ini mencari tahu mengapa seseorang menggunakan media dan mafaat apa yang didapat ketika menggunakan media tersebut. Riset pada *uses and ratification* berfokus pada variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media, seperti model dibawah ini.



**Gambar 2.1** Model Uses & Gratification  
(Sumber: Nurhadi 2017:58)

Dalam teori *uses and gratification* ada *typology* (kelompok klasifikasi) alasan mengapa orang menggunakan media. (Griffin et al., 2019) dalam bukunya menyebutkan bahwa ada *typology* (kelompok klasifikasi) yang menggambarkan hubungan antara audiens dengan media dalam kajian teori *uses and gratification* :

1. *Passing time* merupakan bentuk upaya dilakukan dalam mengisi waktu luang.
2. *Companionship*, guna mendapatkan teman atau partner yang baru dan tempat membangun relasi.
3. *Escape*, memiliki waktu sendiri dan melarikan diri dari tekanan suatu masalah atau kehidupan realitas.
4. *Enjoyment*, mendapatkan suatu yang menyenangkan dalam memakai media yang digunakan.

5. *Social interaction*, sebagai pembangun hubungan atau interaksi dengan individu lain.
6. *Relation*, setelah individu menjalani aktivitas yang cukup padat, maka banyak individu yang menjadikan media tempat pelarian untuk melepaskan penat bekerja.
7. *Information*, tempat yang dapat dijadikan sumber informasi, dimana media dapat menyajikan berita atau informasi yang up-to-date. Serta media dapat dijadikan sarana mengekspresikan opini.
8. *Excitement*, audiens dapat merasakan sensasi lain yang ada dalam media.

Terdapat asumsi teori yang di kemukakan oleh tokoh Elihu Katz, Jay G.

Blumler dan Michael Gurevitch (1974) dalam (Suherman, 2020):

1. Khalayak memiliki peran aktif  
Menggunakan media merupakan tujuan yang didasarkan motivasi, publik berhak memilih konten apa yang akan ditonton.
2. Khalayak bebas memilih media  
Memiliki kebebasan dalam menyeleksi media dan program- program yang terbaik agar bisa digunakan dalam memuaskan kebutuhan.
3. Media dan sumber lain bersama-sama memenuhi kebutuhan khalayak.
4. Khalayak yang memiliki kesadaran, ketertarikan dan motif dalam menggunakan media.
5. Khalayak dapat melakukan penilaian terhadap isi media.

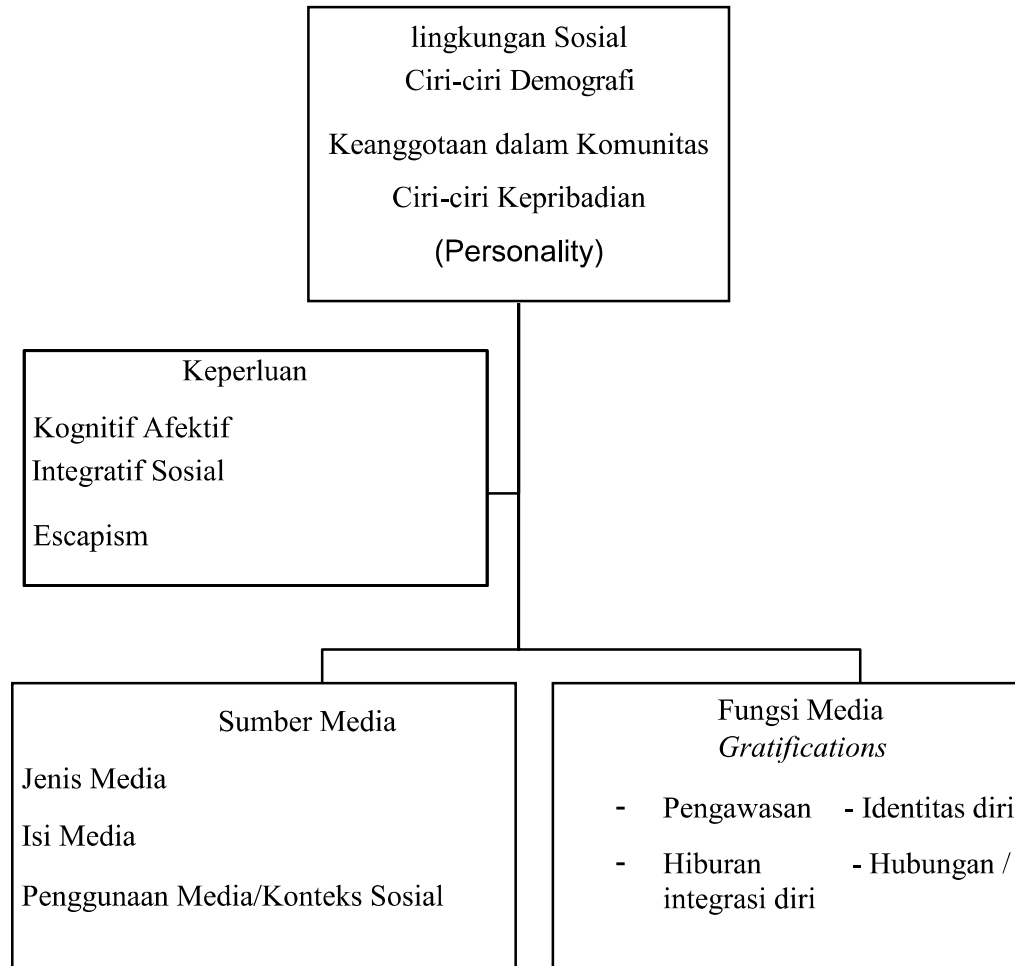
Setiap individu memiliki derajat aktifitas dalam penggunaan dan pemanfaatan media, (Suherman, 2020) menyebutkan ada beberapa kebutuhan dan gratifikasi khalayak yang diidentifikasi oleh McQuail, dkk :

1. Khalayak melepaskan diri dari rutinitas dan kegiatan atau permasalahan sehari-hari yang disebut dengan *Diversion*.
2. Khalayak dapat memanfaatkan media sebagai alat pengganti keberadaan orang lain yang dikenal dengan *Companionship*.
3. Tempat meningkatkan nilai-nilai individu *Personal identity*.
4. Media dapat menyajikan informasi yang memiliki manfaat terhadap para pengguna *Surveillance*.

Menurut Rosengren (Sendjaja, 1993) dalam (Huamizi, 2018) menyebutkan terdapat beberapa elemen teori uses and gratifications seperti, kebutuhan mendasar dalam berinteraksi dan berbagai kombinasi antara karakteristik intra dengan ekstra individu juga struktur masyarakat yang termasuk dalam struktur media menghasilkan perpaduan dari masalah individu dan solusi untuk masalah yang berbeda menghasilkan perbedaan pola komunikasi media dan pola perilaku yang menyebabkan perbedaan pola pemenuhan mempengaruhi kombinasi karakteristik intra dan ekstra individu sekaligus mempengaruhi pada struktur media, politik, kultural dan ekonomi masyarakat.

Pendekatan kegunaan dan kepuasan yang dinyatakan oleh (Katz dkk., 2014) menjelaskan bahwa kondisi sosial dan psikologis seseorang akan menyebabkan adanya kebutuhan, menciptakan harapan terhadap media atau sumber lain yang

menghasilkan pemuasan kebutuhan. Model *uses and gratifications* yang diajukan oleh Katz dkk., sebagai berikut:



**Gambar 2. 2** Model Pendekatan Kepuasan dan Penggunaan Katz, dkk.  
(Sumber: Huamizi, 2018)

Dari model tersebut maka dapat diartikan model ini berawal dari kondisi sekitar berdasarkan ciri-ciri demografi seperti umur, jenis kelamin, bangsa, perkumpulan dan ciri-ciri pribadi. Pada model ini ada beberapa kategori keperluan-keperluan yaitu sebagai berikut :

1. Keperluan kognitif

Keperluan yang terlibat dalam memperkuat informasi, pengetahuan, dan pemahaman. Kebutuhan kognitif ini berdasarkan atas keinginan untuk memahami serta menguasai dan memuaskan untuk memenuhi rasa ingin tahu.

2. Keperluan afektif

Keperluan yang ada kaitannya dengan estetika, keindahan serta pengalaman emosi yang dapat dipenuhi oleh media.

3. Keperluan integrative individu

Keperluan yang berkaitan dengan pengukuhan kredibilitas, keyakinan, stabilitas, dan status individu.

4. Keperluan integrativ sosial

Keperluan ini memiliki kaitan dengan pengukuhan hubungan dengan keluarga, dan lingkungan sekitar.

5. Keperluan pelepasan (*Escapism*)

Keperluan yang memiliki kaitan mengurangi tekanan untuk menghindari masalah yang tidak diinginkan.

## **2.1.2 Kajian Konseptual**

### **2.1.2.1 Pengertian Komunikasi**

Komunikasi merupakan kegiatan yang sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari, namun sulit untuk memberikan definisi yang dapat diterima oleh banyak pihak. Menurut persepsi para ahli komunikasi yang memberikan definisi pemahaman, komunikasi seperti disiplin ilmu sosial lainnya. Jika kita membaca

teks yang disusun oleh berbagai penulis tentang komunikasi, maka akan dihadapkan dengan berbagai jenis komunikasi (Khairul, 2022) dalam bukunya mengatakan ada lebih dari 126 definisi komunikasi yang dikemukakan oleh Frank E.X. Dance. Asal kata komunikasi dari kata kerja latin *communication* dan komunis yang memiliki arti kata “sama”. Kemudian kata komunikasi berkembang dalam bahasa Inggris untuk menunjukkan pertukaran informasi, konsep, ide, perasaan antara dua atau lebih individu. Komunikasi merupakan proses menyampaikan suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain yang bertujuan memberi informasi atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku seseorang baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Nurhadi & Kurniawan, 2017).

Menurut (Khairul, 2022) komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain dengan maksud untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku penerimanya. Proses komunikasi tidak akan berlangsung apabila tidak terdapat sumber yang menyampaikan, pesan apa yang disampaikan, pesan disampaikan lewat media apa (tatap muka) atau (saluran media), pesan ditujukan kepada siapa, pengaruh apa yang ditimbulkan dalam pesan yang disampaikan, umpan balik atau respon oleh penerima pesan, dan noise apakah ada gangguan dalam menyampaikan pesan atau mempengaruhi penerima pesan (Muria Endah Sokowati, 2020). Dengan memahami elemen-elemen tersebut, maka komunikasi dapat berjalan efektif apabila pesan yang disampaikan dengan jelas dan dipahami oleh penerima pesan.



### 2.1.2.2 Fungsi Komunikasi

Komunikasi berfungsi sebagai pemenuh kebutuhan antara dua belah pihak agar dapat mengerti dan dimengerti. Beberapa fungsi penting komunikasi dalam kehidupan sehari-hari menurut (Griffin et al., 2019):

#### 1. Fungsi informasi

Komunikasi digunakan untuk menyampaikan informasi berupa fakta, dan pengetahuan kepada orang lain. Hal ini memungkinkan menyebarkan informasi penting dan bermanfaat di berbagai bidang kehidupan.

#### 2 Fungsi persuasi

Komunikasi juga digunakan untuk mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku orang lain. Hal ini sering digunakan dalam kegiatan pemasaran, politik, dan lainnya bertujuan membujuk orang agar mengambil tindakan tertentu.

#### 2 Fungsi ekspresi

Fungsi ini digunakan untuk mengkomunikasikan perasaan, emosi dan ekspresi diri kepada orang lain. Memungkinkan orang untuk berbagi dan ungkapan kegembiraan, kesedihan, kemarahan, atau frustrasi mereka dengan orang lain.

#### 3 Fungsi sosialisasi

peran penting dalam fungsi sosialisasi yaitu dalam pembentukan dan pembelajaran norma, nilai, dan aturan masyarakat. Melalui komunikasi, orang belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, memahami norma-norma sosial dan menciptakan hubungan sosial yang sehat.

- 4 Komunikasi juga digunakan sebagai sarana hiburan dan rekreasi. Kegiatan dalam komunikasi seperti bercerita, musik, film, dan hiburan lainnya maka membantu menghilangkan stres dan memberikan hiburan.

### **2.1.2.3 Peran Komunikasi**

Komunikasi adalah segala bentuk aktivitas manusia dan merupakan aspek terpenting dari suatu organisasi dalam rangka menyebarluaskan atau menerima informasi melalui berbagai media. Tanpa komunikasi, tidak ada organisasi. Karena komunikasi menghubungkan individu dan bagian dari suatu organisasi, atau bertindak sebagai arus yang dapat memotivasi berbagai pihak untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan. Sebagai saluran untuk tindakan, saluran untuk menerima pengaruh, dan pendorong motivasi, komunikasi memainkan peran penting dalam kemampuan organisasi untuk mencapai tujuannya.

Semua anggota harus mengusahakan kejelasan saat menyampaikan pesan, ide, dan konsep agar peran penting komunikasi dalam organisasi berfungsi secara efisien dan efektif. Ketidakmampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam suatu organisasi dapat memiliki pengaruh negatif tidak hanya pada hubungan kerja tetapi juga pada produktivitas. Kesimpulannya, ada tiga fungsi penting komunikasi dalam organisasi: Mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang erat antara pemimpin dan karyawan, serta antar karyawan. Menghubungkan individu dan komponen organisasi, dan menginspirasi mereka untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan.

#### **2.1.2.4 Tujuan Komunikasi**

Nugroho 2004 dalam (Khairul, 2022) mengatakan komunikasi bertujuan untuk membangun pemahaman bersama, mengubah sikap dan perilaku. Menurut (Katz dan Khan, 1987) tujuan utama dari komunikasi ialah berbagi informasi dan makna dari sistem sosial dan organisasi. Setiap individu harus bisa melakukan interaksi satu sama lain secara efektif agar mencapai tujuan bersama. Dalam berkomunikasi komunikator memiliki tujuan tertentu. Tujuan dari komunikasi tersebut terbagi menjadi empat yaitu, yang pertama mengubah sikap seseorang, kedua mengubah perspektif pandangan seseorang, ketiga mengubah perilaku seseorang, keempat mengubah struktur masyarakat atau sosial seseorang.

#### **2.1.2.5 Informasi**

Kita sering menerima informasi dari mana saja dan dari siapa saja. Informasi merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi individu. Informasi berasal dari data yang telah diubah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya. Informasi mencakup berbagai data dan arsip tercetak dan tidak tercetak, serta beberapa media rekaman. Informasi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat membantu kita dalam memperoleh pengetahuan yang kita cari (Haris Budiman, 2017). Informasi dianggap berharga jika manfaatnya lebih besar dari pada biaya untuk mendapatkannya, dan sementara sebagian besar informasi tidak dapat diukur secara tepat dalam bentuk nilai moneter, keasliannya diperkirakan (Pautina, 2017).

Dalam mempertimbangkan informasi ada ciri ciri yang harus diperhatikan menurut (Burch & Stater, 2008) dalam (Fendini et al., 2020) sebagai berikut :

1. Keandalan (*Reliability*), informasi yang kredibel adalah informasi yang benar, didukung oleh fakta dan informasi yang valid, serta berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Keandalan informasi dapat dipastikan dengan referensi yang jelas.
2. Kebaruan (*Currency*), informasi terkini atau informasi yang diperbarui secara berkala. Penting untuk memperhatikan tanggal publikasi atau sumber informasi agar informasi yang digunakan tetap relevan dan tidak ketinggalan zaman.
3. Keseimbangan (*Bias*), penting untuk memastikan keseimbangan dalam penyampaian informasi, informasi perlu untuk dicek agar tidak mengandung kesalahan atau pandangan yang dapat mempengaruhi objektivitas informasi tersebut.
4. Kejelasan (*Clarity*), Informasi yang jelas dan mudah dipahami memudahkan penerima untuk memahami dan menafsirkan dengan benar. Kejelasan dapat dipastikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, struktur yang teratur, dan penyajian informasi yang teratur.
5. Relevansi (*Relevance*), Informasi yang relevan adalah informasi yang sesuai dengan kebutuhan atau konteks yang dibicarakan. Penting untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan relevan dengan topik yang sedang dibahas.

#### **2.1.2.6 Penyebaran Informasi**

Penyebaran informasi merupakan salah satu spesialisasi atau kegiatan khusus komunikasi dan merupakan subdisiplin dari komunikasi massa. Seringkali istilah diseminasi juga dikenal sebagai difusi. Asal usul istilah difusi adalah kata

bahasa Inggris "difusi." Difusi adalah bentuk komunikasi yang tidak biasa. Difusi adalah prosedur dimana suatu inovasi meluas ke seluruh anggota sistem sosial. Difusi menyelidiki pesan dalam bentuk konsep baru, sedangkan komunikasi menyelidiki semua jenis pesan.

Menurut (Rumata, 2017) penyebaran informasi adalah penyebaran komunikasi faktual (data yang sesuai dengan kenyataan). Selain itu, penyebaran informasi merupakan kegiatan komunikatif satu arah atau lalu lintas komunikasi satu arah, namun penerapannya telah mengalami modifikasi atau perubahan yang disesuaikan dengan kepentingan dan tujuan penyebaran informasi. Difusi adalah proses dimana suatu inovasi menyebar ke seluruh populasi sistem sosial. Kajian komunikasi dalam bentuk gagasan atau informasi baru dikenal dengan kajian difusi. Karena pesannya "baru" dalam kasus difusi, penerimanya berisiko. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perilaku antara menerima inovasi dan menerima pesan biasa.

#### **2.1.2.7 Media Baru**

Menurut (McQuail, 2011) media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang memungkinkan adanya digitalisasi dan cakupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Hadirnya media baru dalam kehidupan membuat proses komunikasi dapat dilakukan dengan efektif kapan saja dan dimana saja (Luik, 2020). Penggunaan media baru kerap diartikan sebagai media yang interaktif yang menggunakan perangkat komputer yang terhubung kedalam jaringan internet. Pada saat ini media komunikasi merupakan hasil revolusi komunikasi yang berbentuk teknologi yang mampu menyampaikan pesan

komunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Internet atau media baru merupakan awal mula perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akhir abad ke 20 yang nerubah sifat dasar medium komunikasi (Puspita, 2015).

Media baru memiliki karakteristik menurut Nicholas dan David dalam (Sazali et al., 2023) dapat disebut sebagai media baru apabila menggunakan jaringan (*network*), adanya penyebaran informasi (*information*), memiliki banyak fitur tampilan (*interface*), terdapat penyimpanan digital (*archive*), adanya interaksi (*interactivity*), adanya kemampuan menciptakan realitas yang dibayangkan (*simulation*). Keberadaan media baru (*new media*) menciptakan kehidupan manusia lebih dinamis, efektif dan efisien (Indrawan et al., 2020).

Media baru mengacu pada “media digital yang interaktif”, menggabungkan komunikasi dua arah atau lebih dan melibatkan beberapa bentuk komputerisasi. Marshall McLuhan dalam (Indrawan et al., 2020) keberadaan media baru sebagai identitas dunia modern dan internet sebagai wadah komunikasi virtual, atau “*global village*”. Dengan terus berkembangnya teknologi digital kemungkinan media baru mempengaruhi pola komunikasi dan budaya.

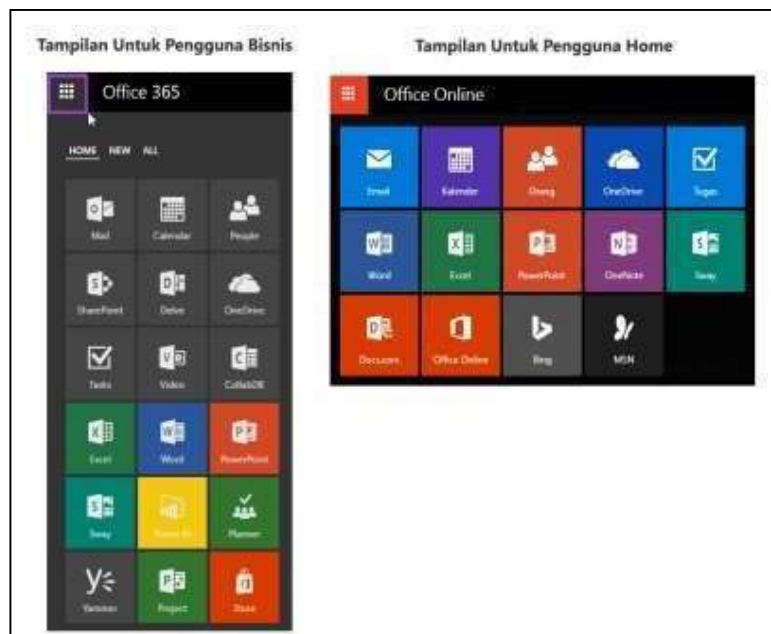
### 2.1.3 Microsoft Teams



**Gambar 2.3** Logo Microsoft Teams  
(Sumber: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com))

Microsoft Teams merupakan aplikasi kolaborasi yang dibuat untuk pekerjaan hibrid, sehingga para pekerja dan timnya akan tetap terhubung didalamnya satu sama lain. Bentuk kegiatan pekerjaan online yang dibuat dalam bentuk Microsoft Office 365 merupakan gabungan dari berbagai program seperti *Microsoft Office*, *Microsoft Share Point Online*, *Microsoft Exchange Online* dan *Microsoft Lync Online*, yang selalu terhubung dengan layanan *cloud*. *Cloud Computing* sendiri merupakan layanan awan, atau *cloud-based computing*, yang berarti memadukan penggunaan teknologi informasi secara online dengan perkembangan internet (*cloud*), yang memang menjalankan program atau aplikasi melalui jaringan komputer, namun tidak semuanya terkoneksi dengan internet melalui layanan *cloud*.

Platform ini memudahkan penggunaannya dalam melakukan kerja sama. Dengan aplikasi ini para klien dapat melakukan kunjungan teks, panggilan suara, video, sehingga memungkinkan kerja sama tersebut berkelanjutan diantara rekan kerja apapun wilayah geografisnya. Sorotan utama dari Microsoft Teams menggabungkan saluran, yang memungkinkan grup untuk mengatur diskusi dan data ke dalam subjek yang eksplisit, pertemuan rahasia, untuk korespondensi satu dalam satu dengan kolega lain, serta panggilan video yang memiliki kualitas tinggi dalam pertemuan virtual (Situmorang, 2020). Selain digunakan untuk upaya yang terkoordinasi di dalam asosiasi, Microsoft Teams juga dapat digunakan untuk bekerja sama dengan kaki tangan luar dan klien melalui fitur pengunjung yang memungkinkan individu di luar asosiasi untuk bergabung dengan grup tertentu (Widiyarso & Utama, 2021).



**Gambar 2.4** Tampilan Microsoft Office 365  
(Sumber: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com))



Microsoft Office 365 menyertakan beberapa program berbasis cloud seperti *Outlook, One Drive, Word, Excel, PowerPoint, One Note, Share Point, Teams, Classnote, Sway, dan Forms*. Office 365 adalah layanan berlangganan berbasis cloud dengan alat terbaik yang memungkinkan semua orang bekerja dengan cara fleksibel dan modern. Microsoft berupaya menyediakan komunikasi jarak jauh yang bersifat pribadi, menarik, dan terhubung secara sosial. Microsoft Teams memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan saling membantu melalui obrolan dan merasa seolah-olah mereka bertemu langsung. Ada beberapa fitur Microsoft yang dapat dimanfaatkan oleh para penggunanya, sebagai berikut :

1. Obrolan

Aplikasi Microsoft Teams berfokus pada obrolan pribadi atau grup, riwayat obrolan disimpan kesaluran bersama. Seperti aplikasi chatting lainnya pada obrolan Microsoft Teams ini para pengguna juga dapat mengirim stiker dan emotikon.

2. Panggilan suara dan video

Dengan Microsoft Teams, Anda dapat dengan cepat beralih dari obrolan grup ke rapat audio atau video. Konferensi video menawarkan fitur standar seperti catatan rapat, berbagi layar, rekaman rapat, dan pesan instan.

3. Ruang meeting

Pengguna dapat menjadwalkan rapat baru di Microsoft Teams, lalu rapat terjadwal otomatis dari outlook. Outlook akan mengirimkan pemberitahuan mengenai jadwal rapat. Jika ingin menjadwalkan rapat

baru dengan pengguna eksternal, maka pengguna dapat mengundang orang dari luar organisasi dengan memasukkan alamat email mereka saat membuat rapat baru di Microsoft Teams.

4. File

Memungkinkan penggunanya menemukan dan menampilkan file dengan cepat di *OneNote*, *OneDrive*, dan Microsoft Teams (disimpan ke situs *SharePoint*).

5. Live event

Aplikasi microsoft teams dapat menyelenggarakan rapat secara langsung seperti webinar, konferensi besar, acara perusahaan, presentasi dan dapat menampung hingga ratusan peserta bahkan sampai ribuan.

6. Integrasi aplikasi pihak ketiga

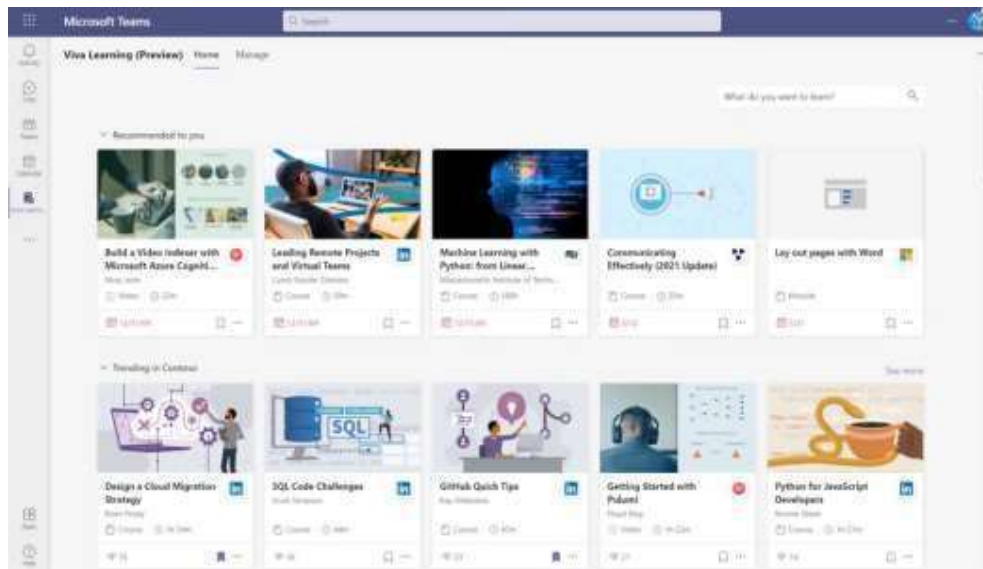
Team menjunjung tinggi berbagai macam aplikasi pihak luar. Klien bisa mengoordinasikan perangkat yang mereka gunakan secara konsisten seperti Trello, Asana, GitHub, dan itu baru permulaan untuk tetap terhubung dan berguna dalam satu panggung.

7. Bot dan automasi

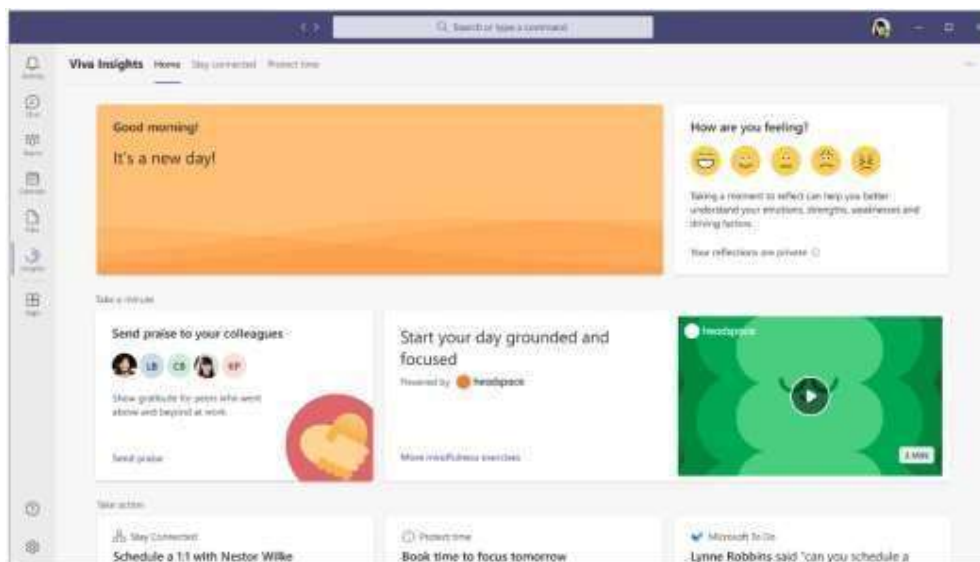
Bot didukung dalam Teams dan dapat membantu berbagai tugas, seperti penjadwalan, memberikan informasi penting, dan mengotomatiskan kegiatan tertentu. Bot ini dapat membantu mempercepat proses kerja dan mengurangi beban pekerjaan manual bagi rekan kerja.

Microsoft Teams yang dijadikan sebagai media perantara dimana manfaat yang dapat dirasakan oleh para pengguna Microsoft Teams ini, sebagai berikut:

1. Aplikasi Microsoft Teams dapat meningkatkan produktifitas kerja. Dengan demikian pengguna dapat berkolaborasi dan berdiskusi untuk menemukan solusi lebih cepat.
2. Memungkinkan pengguna dalam melakukan kolaborasi dokumen secara real time. Mulai dari merubah dokumen, mengatur, serta menghapus secara bersamaan
3. Kemampuan untuk menjadwalkan pertemuan. Microsoft Teams memberi pengguna gambaran umum rapat terjadwal, seperti waktu aktivitas, topik aktivitas, dan daftar anggota rapat.
4. Tergabung aplikasi Microsoft lainnya, seperti *Word, Excel, dan Power point*.
5. Dan Microsoft Teams juga mendukung produktivitas lainnya, dimana pada aplikasi terintegrasi dengan aplikasi-aplikasi internal perusahaan seperti melakukan *Approvals, Viva Insights, Viva Learning*.



**Gambar 2.5** Microsoft *Viva Learning*  
(Sumber: news.microsoft.com)



**Gambar 2.6** Microsoft *Viva Insights*  
(Sumber: news.microsoft.com)



**Gambar 2.7** Konferensi video  
(Sumber: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com))

Adanya fitur-fitur tersebut akan memudahkan proses kerja para pengguna. Jika dulunya para pekerja memerlukan beberapa aplikasi untuk menjawab seluruh kebutuhan pekerja, maka sekarang ini para pengguna cukup mengeksplornya sendiri dan banyak para pembisnis mengandalkan aplikasi ini untuk mengkomunikasikan pekerjaan bahkan aplikasi Microsoft Teams juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan saat sekarang ini. Ada beberapa keunggulan Microsoft Teams (Yen & Nhi, 2021) yaitu:

1. Integrasi dengan Ekosistem Microsoft

Salah satu manfaat terbesar dari Microsoft Teams ialah area kekuatan yang serius untuk aplikasi dan administrasi Microsoft lainnya. Hal tersebut memungkinkan klien beralih diantara grup dan aplikasi lain dilingkungan Microsoft 365, mempercepat proses kerja dan memperluas efektivitas.

## 2. Kemudahan penggunaan

Teams memiliki titik koneksi yang mudah dan alami, memungkinkan klien baru untuk mendominasi perangkat dengan cepat. Sebagian besar elemen tidak sulit untuk dijangkau dan dipahami, sehingga mengurangi waktu persiapan dan pengarahan ekstra.

## 3. Kolaborasi terpusat

Pengguna dapat mengakses berbagai alat kolaborasi dengan tim, hal tersebut memastikan bahwa semua informasi yang berhubungan dengan proyek dan komunikasi dapat diakses dari satu lokasi dan menghilangkan kebutuhan untuk beralih diantara berbagai aplikasi.

## 4. Keamanan

Microsoft Teams menempatkan keamanan sebagai perhatian utama. Platform ini memiliki pengaturan keamanan tingkat lanjut yang memungkinkan administrator mengontrol akses dan izin, serta data dienkripsi dengan baik saat melakukan pertukaran.

Dari berbagai kelebihan yang dimiliki, tentunya *platform* Microsoft Teams ini memiliki sedikit kekurangan seperti berikut.

1. Fitur yang sama. Dengan kecanggihannya, Microsoft Teams memiliki berbagai fitur yang mirip. Seperti *OneDrive* dengan *Share points* sebagai fitur penyimpanan. Beberapa pengguna mungkin kebingungan harus menggunakan yang sama.

2. Memakan ruang cukup besar. Semua orang yang tercabung di dalam saluran Microsoft Teams dapat membuat kelompok timnya sendiri-sendiri. Hal ini tentunya membutuhkan space penyimpanan yang cukup besar.
3. Peningkatan resiko keamanan. Karena bisa terhubung dalam bentuk kolaborasi, maka memungkinkan seseorang bisa mengakses apa saja dan apabila tanpa sengaja menggunggah file yang confidential, maka dapat tersebar ke seluruh anggota.
4. Notifikasi yang bertumpuk. Intergarsi memang membuat pekerjaan lebih cepat selesai, akan tetapi juga mengakibatkan notifikasi menumpuk. Meski demikian para pengguna tetap bisa memfilter notifikasi mana yang hendak ingin dibisukan.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya dasar yang dijadikan sebagai sumber acuan yang mana berisikan teori-teori yang ditemukan melalui hasil penelitian sebelumnya. Sehingga dalam melakukan penelitian penulis mendapatkan sumber yang dapat memperkaya teori yang didapatkan pada penelitian sebelumnya. Dimana penulis menjadikan penelitian sebelumnya sebagai referensi dalam bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berupa jurnal atau tesis terkait dengan penelitian penulis lakukan.

### **2.2.1 Efektifitas Penggunaa Microsoft Teams Saat WFH di PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume 5 No.4, Desember 2021Pissn. 2614-6509. EISSN. 2620-5156**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan Microsoft Teams selama WFH di PT Bali Animation Solusi Ekakarsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informasi diperoleh dari direktur perusahaan melalui teknik wawancara. Wawancara dilakukan secara bertahap secara online melalui Google Meet. Meski perusahaan terkena kebijakan WFH (Work From Home) setelah pandemi Covid-19, banyak perusahaan yang menerapkan kebijakan WFH untuk membantu pemerintah melawan virus corona. Dan saat itu, perusahaan memanfaatkan Microsoft Teams saat WFH. Perusahaan ini memiliki jumlah karyawan sekitar 100 orang, saat itu dapat terus berkomunikasi satu sama lain untuk membuat animasi, meski bekerja dari rumah. Fitur Microsoft Teams membuat proses komunikasi menjadi lebih mudah dan pekerjaan mereka lebih efektif dan efisien.

**2.2.2 Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Blended Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Microsoft Teams. Jurnal Ilmu Kependidikan. Vol 10 No.2 Desember 2021 p-ISSN : 2088-3331, e-ISSN : 2655-5603**

Studi ini mengeksplorasi blended learning menggunakan Microsoft Teams. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, 36 mahasiswa jurusan biologi, fisika dan kimia diwawancarai. menyebarkan kuesioner dengan membagikan tautan survei, yang diselesaikan oleh 47 mahasiswa jurusan biologi, fisika, dan kimia. Hasil survei ini diperoleh dari 47 responden dengan total 34 pertanyaan, bahkan 77,5% siswa menyatakan sangat



setuju, 10,0% siswa, 9,0% tidak setuju dan 3,2% siswa tidak setuju dengan hasil pembelajaran blended learning.

**2.2.3 Strategi Komunikasi Melalui Penggunaan Whastapp Dalam Menyebarkan Informasi Kepada Pegawai Di Kecamatan Peninjauan. Jurnal Massa. Vol.3 No.1, Juni 2022 ISSN: 2775-9016**

Penelitian ini mengkaji strategi komunikasi menggunakan WhatsApp untuk berbagi informasi dengan pekerja di lapangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Untuk mendapatkan sumber data, peneliti melakukan observasi, wawancara mendalam dengan responden dan dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan WhatsApp tidak efektif dalam menyebarkan informasi ke kecamatan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ketika baterai ponsel mati tentu sangat mengganggu karena menghambat komunikasi yang meningkatkan resiko lambatnya respon karyawan.

**2.2.4 Peningkatan Kinerja Profesionalisme Guru Pada Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pelatihan Pengembangan Microsoft Teams di SMP Negeri 42 Surabaya. Communnity Development Journal Vol.2, No.2 Juni 2021, Hal.459-469 P-ISSN 2721-4990. E-ISSN 2721-5008**

Penelitian ini mengkaji profesionalisme guru pada masa pandemi Covid-19 tahun ajaran 2020/2021 tentang pelatihan Microsoft Teams di SMP Negeri 42 Surabaya. Pendekatan penelitian ini fenomenologi kualitatif deskriptif. Pokok bahasan penelitian ini adalah penerapan supervisi akademik kepala sekolah dalam pengembangan kompetensi profesional guru. objek penelitian ini adalah seluruh

staf pengajar SMP Negeri 42 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 33 orang guru. Teknik pengumpulan data penelitian meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelumnya para guru mengalami kendala terutama dengan platform Microsoft Teams yang masih tergolong baru, namun berkat solusi yang diberikan oleh direktur PGK SMP Negeri 42 Surabaya, pembelajaran Microsoft Teams dinilai sangat efektif bagi para guru dan siswa karena dapat menggunakan fungsi program yang ada.

**2.2.5 Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi, Partisipasi Manajemen dan Kemampuan Teknik Pemakai Sistem Informasi Akuntansi Pada Kinerja Individu Karyawan PT. Batamec. Measurement, Vol.13 No.2 : 156-163 Desember 2019 P-ISSN 2251. E-ISSN 2714-7053**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan memiliki 51. PT. Batamec terletak di kota Batam di Kepulauan Riau. Beberapa uji regresi linier digunakan sebagai teknik pengujian data yaitu uji t, uji f dan uji R<sup>2</sup>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompleksitas teknologi informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu, sehingga H1 dan H2 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan teknis pengguna sistem informasi akuntansi berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu, sehingga H3 diterima. Hasil uji F menunjukkan bahwa pengguna sistem informasi akuntansi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu, sehingga H4 diterima. Hasil uji R<sup>2</sup> menunjukkan bahwa teknologi

informasi mempengaruhi kinerja individu sebesar 20,3%, dan sisanya 70,7% merupakan bagian dari variabel lain yang tidak diperhitungkan disini.

**2.2.6 Pemanfaatan Media Sosial Dalam Penyebaran Informasi Program Pemerintah (Studi Kasus Sekretariat Daerah Kabupaten Pangandaran).  
Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. Volume 11, No. 1, Januari-Juni 2020, p. 48-59. p-ISSN : 2086-1303. e-ISSN : 2657-0521**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sekda Kabupaten Pangandara menggunakan beberapa media sosial seperti Whatsapp Group, Instagram, Youtube dan Facebook sebagai sarana komunikasi, diskusi dan kerjasama antar pegawai internal, eksternal bahkan publik. Sekda maupun masyarakat memanfaatkan media sosial dengan harapan masyarakat mengetahui apa yang dilakukan. Meskipun media sosial memiliki kelebihan dan kekurangan, Instagram adalah media paling populer untuk pekerjaan ini. Hal itu terlihat dari jumlah followers dan tanggapan di kolom komentar setiap kegiatan yang dipublikasikan di Instagram.

**2.2.7 Pemenuhan Kebutuhan Informasi Karyawan PT Antavaya Melalui Program Acara Celebraty on VacationTrans TV. Journal of Soytheast Asian Cpmunication, Vol2 No.1 ISSN 2721-1495**

Tujuan dari penelitian ini mengukur pengaruh program televisi terhadap pemenuhan kebutuhan informasi bagi karyawan PT. Antavaya Tour and Travel. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tidak signifikan, artinya tidak saling mempengaruhi. Hal ini terlihat pada hasil analisis deskriptif variabel Selebriti Berlibur (X) dengan persentase 96,6% untuk kriteria sangat baik.

Pemenuhan kebutuhan informasi dengan variabel (Y) berbanding terbalik hasilnya. 11,18% dengan kriteria sangat buruk. Hasil uji korelasi kepuasan kebutuhan informasi yang diberikan oleh program mencapai 0,272 dan  $t_0$ ; 0,399. Hal ini disebabkan durasi program yang singkat, yang menyebabkan kurangnya informasi yang tersedia untuk publik.

**2.2.8 Pengaruh Aplikasi Whatsapp Terhadap Penyebaran Informasi Kepada Pegawai Dinas Pekerjaan Umum Kecamatan Medan Kota (Studi Kasus di Unit Pelayanan Tugas Pekerjaan Umum Medan Kota). Jurnal Network Media. Vol 2, No.2, Agustus 2019. ISSN : 2569-6446**

Penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data adalah kuesioner. Populasi dalam penelitian ini seluruh pegawai Dinas Pekerjaan Umum Kecamatan Medan Kota, dengan jumlah sampel 48 pegawai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa whatsapp memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyebaran informasi kepada pekerja konstruksi publik di kota Medan. Nilai  $R^2$  sebesar 0,452/45,2%, proporsi aplikasi whatsapp dalam komunikasi karyawan dan 64,8% merupakan pengaruh variabel lain.

**2.2.9 Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Applications in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. Journal of Physics : Conference Series 2020. doi:10.1088/1742-6596/1842/1/012016**

The purpose of this study is to find out the perceptions of FKIP students about using the Microsoft Teams application for online learning during the COVID-19 pandemic. The sample of this study was 176 FKIP students who were divided into

five study programs. These are physical education, chemical education, biological education and elementary teacher education. The present research is a qualitative research where the data collection techniques are questionnaire and analyzed according to Likert scale. The results showed that FKIP UNIPA students had a good understanding of using Microsoft Teams. Students hope that this application will continue to be used during online learning with some improvements to make learning through this application more effective and efficient.

**2.2.10 The Use Of Social Media, Email and Instant Messaging As The Predictors Of An Employee's Work Performance. Journal Of Academia UiTM Negeri Sembilan 5, (2017) 127-136**

This study provides better information and insights on how to improve employee performance through instant messaging and social networking. The study was conducted in one of Malaysia's public sectors with a total of 200 employees. Simple random sampling is used to select respondents in the sampling frame. This is a cross-sectional study in which data is collected once in the wild. 132 questionnaires returned. Data are analyzed using multiple regression. The results showed that there was a significant relationship between the use of instant messages *and the use of social networks and activities, while the results of using email showed the opposite.*

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

| No | Penulis & Judul   | Metode     | Hasil   | <i>State of the art</i>   |
|----|---|------------|---|---|
| 1. | I Made Prayoga;<br>Made Chandra<br>Mandira.<br>“Efektivitas<br>Penggunaan Microsoft<br>Teams Saat Wfh Di Pt.<br>Bali Animasi Solusi<br>Ekakarsa”  | Kualitatif | PT. Bali Animasi<br>Solusi Ekakarsa<br>merasakan beberapa<br>manfaat yang baik<br>dalam menggunakan<br>Microsoft Teams<br>bagi perusahaan<br>maupun karyawan.   | Penelitian<br>sebelumnya<br>membahas mengenai<br>efektivitas dari<br>penggunaan Teams.<br>Sedangkan pada pada<br>penelitian ini lebih<br>fokus kepada<br>penyebaran informasi<br>terhadap karyawan di<br>PT Schneider |
| 2  | Magdalena Letek Kari;<br>Yohanes Bare;<br>Oktavius Yoseph Tuta<br>Mago.<br>“Persepsi Mahasiswa<br>Terhadap<br>Pembelajaran<br>Berbasis <i>Blended<br/>Learning</i> Dengan<br>Memanfaatkan<br>Aplikasi Microsoft<br>Teams” | Kualitatif | dari 47 responden<br>dengan memberikan<br>34 butir pertanyaan,<br>sebanyak 77,5%<br>mahasiswa sangat<br>setuju, 10,0%<br>menyatakan setuju,<br>9,0% mahasiswa<br>tidak setuju, dan<br>3,2% sangat tidak<br>setuju dengan hasil<br>pembelajaran<br>berbasis <i>blended<br/>learning</i> dengan<br>menggunakan<br>Microsoft Teams | Penelitian<br>sebelumnya<br>membahas persepsi<br>dengan<br>memanfaatkan<br>aplikasi Microsoft<br>Teams.<br>Pada penelitian ini<br>membahas pengaruh<br>terhadap penggunaan<br>aplikasi Microsoft<br>Teams             |
| 3  | Dwi Intan Rahayu;<br>Hendra Alfani;<br>Darwadi<br>“Strategi Komunikasi<br>Melalui Penggunaan<br>Aplikasi Whatsapp<br>Dalam Menyebarakan<br>Informasi Kepada<br>Pegawai Di<br>Kecamatan<br>Peninjauan”                     | Kualitatif | Kurang efektifnya<br>penggunaan aplikasi<br>whatsapp dalam<br>menyebarkan<br>informasi kepada<br>pegawai kecamatan<br>peninjauan.<br>Disebabkan oleh<br>beberapa faktor,<br>salah satunya ialah<br>apabila terdapat salah<br>satu<br>anggota yang<br>kapasitas batrai habis   | Penelitian<br>sebelumnya lebih<br>fokus pada strategi<br>komunikasi.<br>Pada penelitian ini<br>lebih fokus ke bentuk<br>penyebaran informasi  |

|   |   |             |  |   |
|---|---|-------------|--|---|
| 4 | Nanik Irawati<br>“Peningkatan Kinerja Profesionalisme Guru Pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Pelatihan Pengembangan Microsoft Teams Di SMP Negeri 42 Surabaya”   | Kualitatif  | Sebelumnya para guru mengalami kendala dalam menggunakan Microsoft Teams karena masih tergolong baru, namun berkat solusi yang diberikan oleh direktur PGK SMP Negeri 42 Surabaya, pembelajaran dengan Microsoft Teams sekarang sangat efektif | Penelitian sebelumnya memfokuskan pada penerapan manajemen Kepala Sekolah terhadap peningkatan kinerja profesionalisme guru-guru. Sedangkan penelitian ini untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh aplikasi Microsoft Teams pada karyawan |
| 5 | Firdaus Hamta, Rini Safira Ade Putri<br>“Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi, Partisipasi Manajemen Dan Kemampuan Teknik Pemakai Sistem Informasi Akuntansi Pada Kinerja Individu Karyawan Pt Batamec” | Kuantitatif | Hasil uji R <sup>2</sup> menunjukan bahwa teknologi informasi mempengaruhi kinerja individu sebesar 20,3% dan sisanya 70,7% dari variabel lain yang tidak diperhitungkan   | Pada penelitian sebelumnya H1 dan H2 ditolak. Sedangkan pada penelitian ini hipotesisnya Ho ditolak dan Ha di terima  |
| 6 | Evi Novianti, Aat Ruchiyat Nugraha, Lukiati Komalasari, Kokom Komariah<br>“Pemanfaatan Media Sosial Dalam Penyebaran Informasi Program Pemerintah (Studi Kasus Sekretariat Daerah Kabupaten Pangandaran)”   | Kualitatif  | Sekda Kabupaten Pangandaran menggunakan beberapa media sosial sebagai sarana komunikasi dengan masyarakat  | Penelitian sebelumnya fokus terhadap manfaat yang dirasakan. Sedangkan penelitian ini fokus terhadap pengaruhnya  |

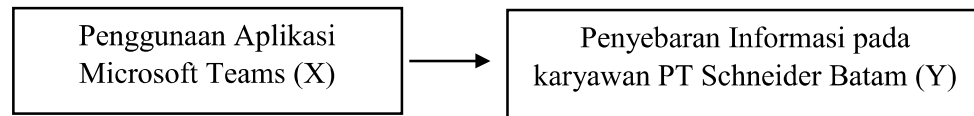
|   |   |             |  |  |
|---|---|-------------|--|--|
| 7 | Selly Christinaa, Sitinahb, Laurencia Steffanie Mega Wijaya Kurniawati, Fitriana Sandid, dan Rustono Farady Martae<br>“Pemenuhan Kebutuhan Informasi Karyawan PT Antavaya Melalui Program Acara Celebraty On Vacation | Kuantitatif | Analisis deskriptif variabel (X) program acara Celebrity on Vacation Trans TV dengan persentase 96,6% dalam kriteria sangat baik, beranding terbalik dengan variabel (Y) pemenuhan kebutuhan informasi dengan hasil 11,18% dalam kriteria sangat tidak baik dengan hasil uji korelasi mencapai $0,272 < 0,399$ | Penelitian sebelumnya lebih fokus pada variabel (Y) mengenai pemenuhan kebutuhan. Sedangkan penelitian ini fokus terhadap kedua variabel (X) dan (Y) |
| 8 | Suhendri Hidayat, Muya Syaro Iwanda Lubis<br>“Pengaruh Aplikasi Whatsapp Terhadap Penyebaran Informasi Kepada Pegawai Dinas Pekerjaan Umum Kecamatan Medan Kota”  | Kuantitatif | Aplikasi Whatsapp berpengaruh signifikan, nilai R sebesar 0,452/45,2% kontribusi aplikasi Whatsapp terhadap penyebaran informasi   | Penelitian sebelumnya mengenai pengaruh aplikasi Whatsapp, sedangkan pada penelitian ini pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Teams                |
| 9 | Kristina Nathalia Wea<br>“Of Using Microsoft Teams Applications In Online Learning During The Covid 19 Pandemic”  | Kualitatif  | The result showed that FKIP UNIPA students had good understanding of using Microsoft Teams   | The research aims to uncover problems and obstacles that occur in the field of study   |



|    |   |             |   |  |
|----|---|-------------|---|--|
| 10 | Aina Idayu Iskandar,<br>Ahmad Fadhly Arham,<br>Najiah Shohaim<br>“The Use Of Social<br>Media, E-Mail And<br>Instant Messaging As<br>The Predictors Of An<br>Employee’s Work<br>Performance” | Kuantitatif | The data was<br>analysed using<br>multiple regression.<br>Findings showed that<br>there is significant<br>relationship between<br>the use of instant<br>messaging and social<br>network with<br>performance, where<br>as the result for the<br>use of e-mail showed<br>otherwise. | Previous studies used<br>simple random<br>sampling. In this<br>study using<br>probability sampling |
|----|---|-------------|---|--|

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini digunakan untuk mempermudah jalan pemikiran terhadap masalah yang akan di teliti. Adapun kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini menggambarkan dalam diagram berikut.



**Gambar 2.8** Kerangka Pemikiran

Variabel independen dalam hal ini ("Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams") adalah variabel yang dianggap menjadi penyebab atau faktor yang mempengaruhi variabel dependen ("Penyebaran Informasi pada Karyawan di PT Schneider"). Artinya, penelitian akan berfokus pada bagaimana penggunaan aplikasi Microsoft Teams berdampak pada penyebaran informasi di kalangan karyawan di PT Schneider Batam.

## 2.4 Hipotesis

Dalam penelitian ini pengujian Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji -t (t test) untuk melihat sejauh mana variabel Independen (X), memberikan pengaruh terhadap variabel dependen (Y).

H<sub>a</sub>: Adanya pengaruh positif dan signifikan dari Penggunaan Microsoft Teams (X) terhadap penyebaran informasi (Y) pada Karyawan PT. Schneider Electric Batam

H<sub>0</sub>: Tidak adanya pengaruh positif dan signifikan dari Penggunaan Microsoft Teams (X) terhadap penyebaran informasi (Y) pada Karyawan PT. Schneider Electric Batam.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitiannya merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Tujuan dari metode ini digunakan untuk memperoleh data dari tempat penelitian (Sugiyono, 2016). Metode penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme. Metode pendekatan dengan menggunakan data berupa angka-angka atau mengumpulkan informasi dengan cara menganalisis fenomena dan menguji hipotesis. Hubungan antar variabel dianalisis dengan uji statistik dan teori objektif (Laut, 2020). Metode penelitian kuantitatif ini sering digunakan untuk meneliti sesuatu yang populasi cukup besar, dikarenakan instrumen penelitiannya meneliti pada populasi dan sampel tertentu.

#### 3.2 Variabel Operasional Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2016). (Kerlinger, 1973) dalam (Sugiyono, 2013) mengatakan variabel merupakan sifat yang akan dipelajari dari nilai yang berbeda.

**Tabel 3.1** Variabel Operasional

|   |  |  |                                    |
|---|--|--|------------------------------------|
| Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams (X) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kinerja karyawan</li><li>• Keterlibatan karyawan</li></ul> | Dapat memberikan wawasan seberapa efektif suatu aplikasi diantara pengguna | Pengisian kuesioner (skala likert) |
|---|--|--|------------------------------------|

|   |  |   |                          |
|---|--|---|--------------------------|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat keterlibatan</li> </ul>                                       |   |                          |
| Penyebaran Informasi pada karyawan PT Schneider Batam (Y) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Efektifitas</li> <li>• Partisipasi</li> <li>• Ketersediaan</li> </ul> | Mengukur sejauh mana informasi tersebar diantara karyawan | kuesioner (Skala likert) |

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan bagian generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan ciri-ciri tertentu yang kemudian peneliti tentukan dan ditari kesimpulan darinya (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian kumpulan dari unit analisis disebut populasi.

Wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajarikemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh karyawan PT. Schneider Elctric Batam.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan objek observasi atau sumber data. Jika populasi besar serta peneliti tidak mempelajari seluruh yang ada di populasi (keterbatasan dana, tenaga dan saat maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode probability sampling. Probability sampling ialah semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Penentuan ukuran

sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan margin errornya (5%) tolerir kesalahan. Penelitian ini memiliki sampel dengan jumlah 100 responden yaitu karyawan PT Schneider Batam.

**Rumus 3.1** Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidaktelitian

$$n = \frac{349}{1+(0.05)^2} = \frac{349}{1+0,0025} = \frac{349}{1+(2,5)} = \frac{349}{3,5} = 99.71$$

Dari hasil diatas, dibulatkan 100 untuk dijadikan sampel.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Kuesioner

Dalam pengumpulan data di penelitian ini dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Dimana responden diminta untuk menjawab serangkaian pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2016). Pengisian instrumen ini dianggap cukup efektif dan efisien dan fungsional serta cocok digunakan bila jumlah responden banyak. Sekumpulan pertanyaan yang disebrakan untuk memperoleh informasi mengenai masalah yang diteliti (Nugroho, 2018).

### 3.4.2 Studi Pustaka

Referensi yang dijadikan dalam penelitian ini berupa informasi dari buku, jurnal serta sumber yang berkaitan dengan penelitian.

## 3.5 Teknik Analisis Data

Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk memperoleh hasil penelitian. Ada beberapa teknik analisis dalam mengukur nilai dari penelitian ini dan olah data menggunakan SPSS.

### 3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik untuk menganalisis data pada suatu penelitian data yang terkumpul dideskripsikan secara sederhana tanpa menarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Statistik deskriptif ini menjelaskan bagaimana data dari responden dan juga variabel dari penelitian. Uji ini disajikan dengan perhitungan rata-rata dan juga dibandingkan dengan skala interval sehingga memperjelas informasi dari tiap variabel. Adapun rumus skala intervalnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Panjang Kelas (P)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

**Rumus 3.2** Rumus skala interval

Keterangan:

P = Rentang Skala

Rentang = Skor Tertinggi – Skor Terendah

Banyak Kelas = Jumlah Kelas Interval

$$\text{Panjang Kelas (P)} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Maka dari itu, hasil untuk nilai interval terendah (sangat rendah/ sangat tidak setuju) adalah:

Skor Terendah + P

$$= 1 + 0,75$$

$$= 1,75$$

Jadi, untuk nilai interval terendah yaitu 1 sampai 1,75 Nilai Interval Rendah/

Tidak Setuju.

$$= 1,75 + 0,01 \text{ sampai } 1,75 + 0,75$$

$$= 1,76 \text{ sampai } 2,50$$

Nilai interval tinggi/ Setuju

$$= 2,50 + 0,01 \text{ sampai } 2,50 + 0,75$$

$$= 2,51 \text{ sampai } 3,25$$

Nilai Interval Sangat Tinggi/ Sangat Setuju

$$= 3,25 + 0,01 \text{ sampai } 3,25 + 0,75$$

Berdasarkan pembahasan diatas, berikut hasil batas interval dan kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

| No | Batas Interval   | Kategori      |
|----|------------------|---------------|
| 1  | 1,00 sampai 1,75 | Sangat Rendah |
| 2  | 1,76 sampai 2,50 | Rendah        |
| 3  | 2,51 sampai 3,25 | Tinggi        |
| 4  | 3,26 sampai 4,00 | Sangat Tinggi |

**Tabel 3.2** Batas Interval  
Sumber: Sugiyono (2015)

### **3.5.2 Uji Asumsi Klasik**

#### **3.5.2.1 Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel yang kecil (Ghozali, 2013). Terdapat dua cara untuk dapat mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik. Metode analisis grafik adalah dengan melihat grafik histogram yang akan digunakan untuk membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati normal.

Distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal, dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas (Ghozali, 2013). Selanjutnya uji normalitas data dengan metode analisis statistik, dapat dilakukan dengan uji statistik nonparametrik Kolmogorov- Smirnov (K-S). Pengujian KS dilakukan memiliki keputusan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dengan arti data tersebut berdistribusi normal dan juga sebaliknya.

#### **3.5.2.2 Uji Multikolinieritas**

(Ghozali, 2013) menyebutkan bahwa uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel tidak orthogonal. Variabel orthogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol. Untuk mendeteksi



ada atau tidaknya multikolonieritas di dalam model regresi, dapat dilihat dari nilai tolerance dan lawannya Variance Inflation Factor (VIF). Nilai Tolerance yang rendah sama dengan VIF tinggi (Karena  $VIF = 1/\text{tolerance}$ ). Nilai cut off yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolonieritas adalah nilai tolerance  $\geq 0,10$  atau sama dengan nilai VIF  $\leq 10$ .

### 3.5.2.3 Uji Heterokedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pada uji ini tingkat probabilitas signifikansinya yang adalah 5%. Adapun dasar analisisnya, jika pola tertentu seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu secara teratur (bergelombang, melebur, kemudian menyempit) artinya telah terjadi heterokwdastisitas. Sebaliknya jika tidak ada pola yang jelas, serta ada titi-titik menyebar diatas dann dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

### 3.5.3 Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan ketika penelitian bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun bentuk umum persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

**Rumus 3.3** Linear Sederhana

Keterangan:

Y = Penyebaran informasi

$\alpha$  = Konstanta

b = Koefisien regresi linear

X = Penggunaan aplikasi Ms. Teams

$e$  = item error

### **3.5.4 Uji Hipotesis**

#### **3.5.4.1 Uji Parsial (Uji t)**

Menurut (Ghozali, 2016) uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen dalam menerangkan variabel dependen. (Ghozali, 2016) menjelaskan cara melakukan uji dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel atau melihat dari nilai signifikansi. Apabila nilai t hitung > tabel, dan nilai signifikansi < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen, berlaku juga sebaliknya.

#### **3.5.4.2 Uji Determinasi**

Menurut (Ghozali, 2013) koefisien determinasi atau  $R^2$  digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi dari variabel terikat. Nilai koefisien determinasi ada diantara nol dan satu. Nilai dari  $R^2$  yang kecil artinya adanya kemampuan dari variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu variabel-variabel bebas memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk melakukan prediksi.

$$R^2 = r^2 \cdot 100\%$$

**Rumus 3.4** Koefisien Determinasi

Keterangan:

$R^2$  = koefisien determinasi

$r^2$  = koefisien korelasi

### 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan agar dapat mengukur apakah kuisisioner yang ada dalam penelitian adalah benar atau valid. Kuisisioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan yang ada pada kuesioner tersebut mampu untuk dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai rhitung dengan nilai rtabel, untuk *degree of freedom* (df) = n-2, dalam hal ini n merupakan jumlah sampel dan alpha ( $\alpha$ ) merupakan signifikansi didapat dari r tabel. Jika rhitung > rtabel dan nilai positif maka butir pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid (Ghozali, 2013).

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

**Rumus 3.5** Regresi Linear

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$N$  = Banyak data

$\sum X$  = Skor item

$\sum Y$  = Skor total

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Ghozali, 2016) uji reabilitas adalah alat yang dapat digunakan dalam mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Kuesioner dapat dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan bersifat konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha  $>0,60$  (Ghozali, 2016).

$$r = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

**Rumus 3.6** alpha cronbach

Keterangan:

$r$  = koefisien reliabilitas instrument

$k$  = banyak soal pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah pertanyaan

$\sigma_t^2$  = varian totat

### 3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

#### 3.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di perusahaan Schneider Electric Manufacturing Batam Gedung (PEL) Lot 208, Kawasan Industrial Muka Kuning, Kepulauan Riau, Kota Batam.

#### 3.7.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan lebih kurang empat bulan lamanya, dimulai Februari 2023 sampai Agustus 2023.

**Tabel 3.3** Jadwal Penelitian

| No | Jadwal penelitian   | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul | Agu |
|----|---------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | Penyusunan proposal |     |     |     |     |     |     |     |
| 2  | Seminar proposal    |     |     |     |     |     |     |     |
| 3  | Revisi proposal     |     |     |     |     |     |     |     |
| 4  | Pengajuan judul     |     |     |     |     |     |     |     |
| 5  | Penulisan BAB I     |     |     |     |     |     |     |     |
| 6  | Penulisan BAB II    |     |     |     |     |     |     |     |
| 7  | Penulisan BAB III   |     |     |     |     |     |     |     |
| 8  | Observasi           |     |     |     |     |     |     |     |
| 9  | Wawancara           |     |     |     |     |     |     |     |
| 10 | Penulisan BAB IV    |     |     |     |     |     |     |     |
| 11 | Hasil               |     |     |     |     |     |     |     |