

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan pembahasan dari data tentang “Pengaruh Kompensasi, Penempatan Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT Dinamika Anak Muda Nasional” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kompensasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Memberi arti bila kompensasi ditingkatkan, maka kinerja karyawan akan meningkat.
2. Penempatan Kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Memberi arti bila penempatan kerja lebih baik maka kinerja karyawan akan meningkat.
3. Pelatihan Kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Memberi arti bila pelatihan kerja lebih banyak maka kinerja karyawan akan lebih meningkat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa “Pengaruh Kompensasi, Penempatan Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT Dinamika Anak Muda Nasional” Maka diajukan saran-saran sebagai pelengkap hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dalam hal kompensasi PT Dinamika Anak Muda Nasional, hendaknya memiliki suatu program dalam mengupayakan adanya untuk peningkatan kompensasi tidak langsung (*fringe benefit*) seperti berupa biaya perawatan, tabungan hari tua, tabungan kredit pemilikan rumah (kpr), dan sebagainya.
2. Dalam hal Penempatan Kerja PT Dinamika Anak Muda Nasional hendaknya perlu memperhatikan spesifikasi pegawai dalam Kemampuan sesuai dengan keahlian, Jika penempatan SDM atau juga tenaga kerja sesuai dengan keahliannya, maka pekerjaannya akan lebih efektif karena dia menyukai pekerjaan tersebut dan kerjanya pun lebih enak dan hasilnya pasti memuaskan.
3. Dalam hal Pelatihan kerja PT Dinamika Anak Muda Nasional ini di peruntukan untuk menjadi suatu kegiatan sebelum melakukan pekerjaan di tempat kerja. Hendaknya perusahaan lebih memberikan perhatian terhadap

kesesuaian pemberian pelatih/instruktur terhadap karyawan, Agar bisa lebih di mengerti atau dipahami dan bisa memberikan motivasi .

