

## ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah pemberian mutasi, *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap kinerja karyawan di PT. Temprina Media Grafika. Selain itu untuk mengetahui dan menganalisis variabel manakah diantara mutasi, *reward* dan *punishment* yang dominan mempengaruhi kinerja karyawan di PT. Temprina Media Grafika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dimana sumber data yang disuguhkan dalam bentuk angka. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil menyebarkan kuisioner kepada 56 orang responden yang merupakan karyawan PT. Temprina Media Grafika. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model regresi linier berganda yang digunakan untuk uji statistik. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana pemberian mutasi, *reward* dan *punishment* yang ada di PT. Temprina Media Grafika dan bagaimana hubungannya dengan kinerja karyawan. Hasil uji hipotesis menunjukkan: (1) Mutasi adalah variable yang paling dominan berpengaruh terhadap kinerja, hal ini dibuktikan dengan  $P_{value}$  signifikansi 0,016. (02) *Reward* berpengaruh terhadap kinerja, hal ini dibuktikan dengan  $P_{value}$  signifikansi 0,005. (3) *Punishment* berpengaruh terhadap kinerja, hal ini dibuktikan dengan  $P_{value}$  signifikansi 0,048.

Kata Kunci: Mutasi, *Reward*, *Punishment*, Kinerja.

## **ABSTRACT**

*The objectives of the study was to find out whether giving mutations, rewards and punishments had effects on the performance of employees at PT. Temprina Media Grafika. And analyze which variables between mutations, rewards and punishments that becomes mainfactor the performance of employees at PT. Temprina Media Grafka. The type of research is quantitative approach, where data sources are presented in the form of numbers. As the result of samples questionnaires to 56 respondents whom are employees of PT. Temprina Media Grafika. The analytical method used in this study is a multiple linear regression model used for statistical tests. This research is focused on how the provision of mutations, rewards and punishments in PT. Temprina Media Grafika and how it relates to employee performance. Hypothesis test results show: (1) Mutations are most dominant variables to employee performance, it is proved by  $P_{value}$  of significance 0.016. (02) Reward have an effects on performance, it is proved by  $P_{value}$  0.005. (3) Punishment have an effects on performance, it is proved by  $P_{value}$  of significance 0.048.*

*Keywords: Mutations, Rewards, Punishment, Performance.*