

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Populasi karyawan kantor pusat Santika Indonesia <i>Hotels & Resorts</i>	33
Tabel 3.2	Jumlah Sampel karyawan kantor pusat Santika Indonesia <i>Hotels & Resorts</i>	35
Tabel 3.3	Hasil <i>Test</i>	38
Tabel 3.4	Hasil <i>Retest</i>	39
Tabel 3.5	Variabel X	39
Tabel 3.6	Variabel Y	41
Tabel 4.1	Divisi Responden	60
Tabel 4.2	Jenis Kelamin Responden	60
Tabel 4.3	Usia Responden	61
Tabel 4.4	Masa Kerja Responden	61
Tabel 4.5	Ingin mendapatkan informasi mengenai kebijakan korporat	62
Tabel 4.6	Ingin mendapatkan informasi aktifitas unit Kompas Gramedia	62
Tabel 4.7	Ingin mendapatkan informasi aktifitas unit Santika Indonesia	63
Tabel 4.8	Motif Kognitif	64
Tabel 4.9	Ingin meningkatkan kepercayaan diri dalam memberikan informasi tentang perusahaan	63
Tabel 4.10	Ingin mendapatkan informasi yang menimbulkan inspirasi dalam perbaikan diri	64
Tabel 4.11	Ingin meningkatkan <i>sense of belonging</i>	65
Tabel 4.12	Motif Identitas Personal	65

Tabel 4.13	Ingin mendapatkan bahan pembicaraan dengan karyawan lain	66
Tabel 4.14	Ingin mempererat hubungan dengan sesama karyawan	66
Tabel 4.15	Ingin bertukar informasi dengan sesama karyawan	66
Tabel 4.16	Motif Interaksi Sosial	67
Tabel 4.17	Ingin mendapatkan hiburan	67
Tabel 4.18	Ingin melepaskan diri dari rutinitas kerja	68
Tabel 4.19	Ingin mengisi waktu luang	68
Tabel 4.20	Motif Hiburan	68
Tabel 4.21	Setelah membaca Infokita, mendapatkan informasi mengenai kebijakan korporat	69
Tabel 4.22	Setelah membaca Infokita, mendapatkan informasi aktifitas unit Kompas Gramedia	70
Tabel 4.23	Setelah membaca Infokita, mendapatkan informasi aktifitas unit Santika Indonesia <i>Hotels & Resorts</i>	70
Tabel 4.24	Kepuasan Kognitif	71
Tabel 4.25	Setelah membaca Infokita, meningkatkan kepercayaan diri dalam memberikan informasi	71
Tabel 4.26	Setelah membaca Infokita, mendapatkan inspirasi perbaikan diri ..	72
Tabel 4.27	Setelah membaca Infokita, meningkatkan <i>sense of belonging</i>	72
Tabel 4.28	Kepuasan Identitas Personal	73
Tabel 4.29	Setelah membaca Infokita, mendapatkan bahan pembicaraan dengan karyawan lain	73
Tabel 4.30	Setelah membaca Infokita, dapat mempererat hubungan dengan sesama karyawan	74

Tabel 4.31	Setelah membaca Infokita, dapat bertukar informasi dengan sesama karyawan	74
Tabel 4.32	Kepuasan Interaksi Sosial	75
Tabel 4.33	Setelah membaca Infokita, mendapatkan hiburan	75
Tabel 4.34	Setelah membaca Infokita, dapat melepaskan diri dari rutinitas kerja	76
Tabel 4.35	Setelah membaca Infokita, dapat mengisi waktu luang	74
Tabel 4.36	Kepuasan Hiburan	77