

Transformasi Kerja: *Office Automation* Pada Gen-Z di Era Society 5.0

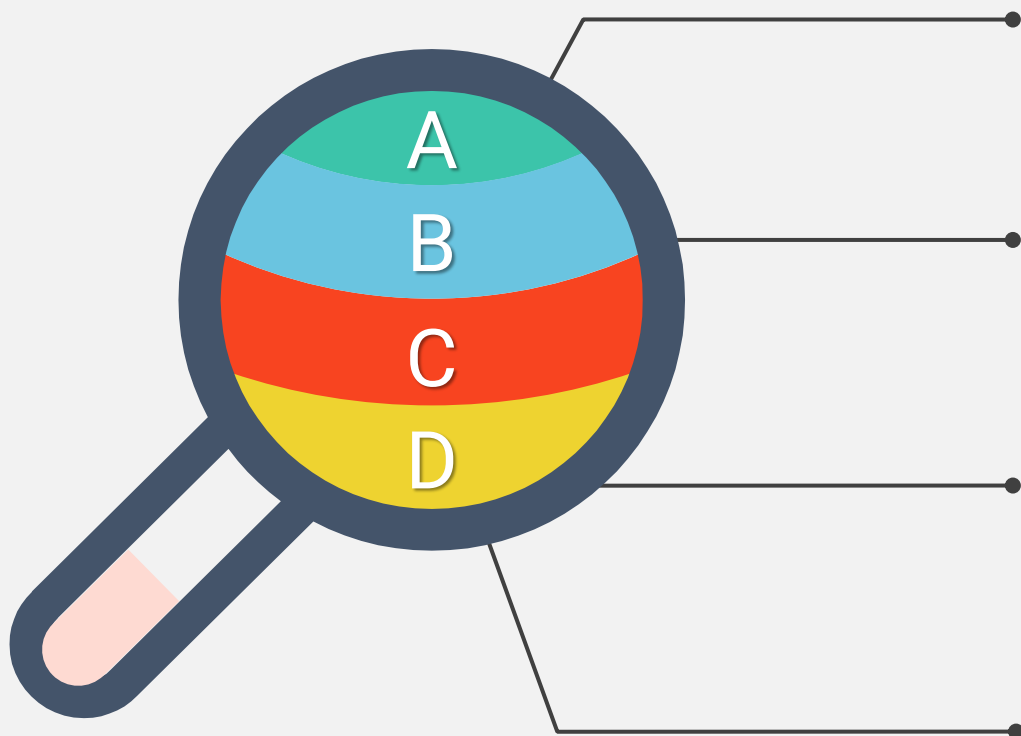
Oleh:
Arwan Nur Ramadhan, M.Pd.
(Dosen Jurusan Pendidikan Administrasi FE UNY)

*Disampaikan dalam Webinar Administrasi Perkantoran
(MAGIC SV UNS) pada Senin, 23 Mei 2022 secara daring*

 <https://bit.ly/CV-ArwanUNY>
 085643514510



Outline Topik Diskusi

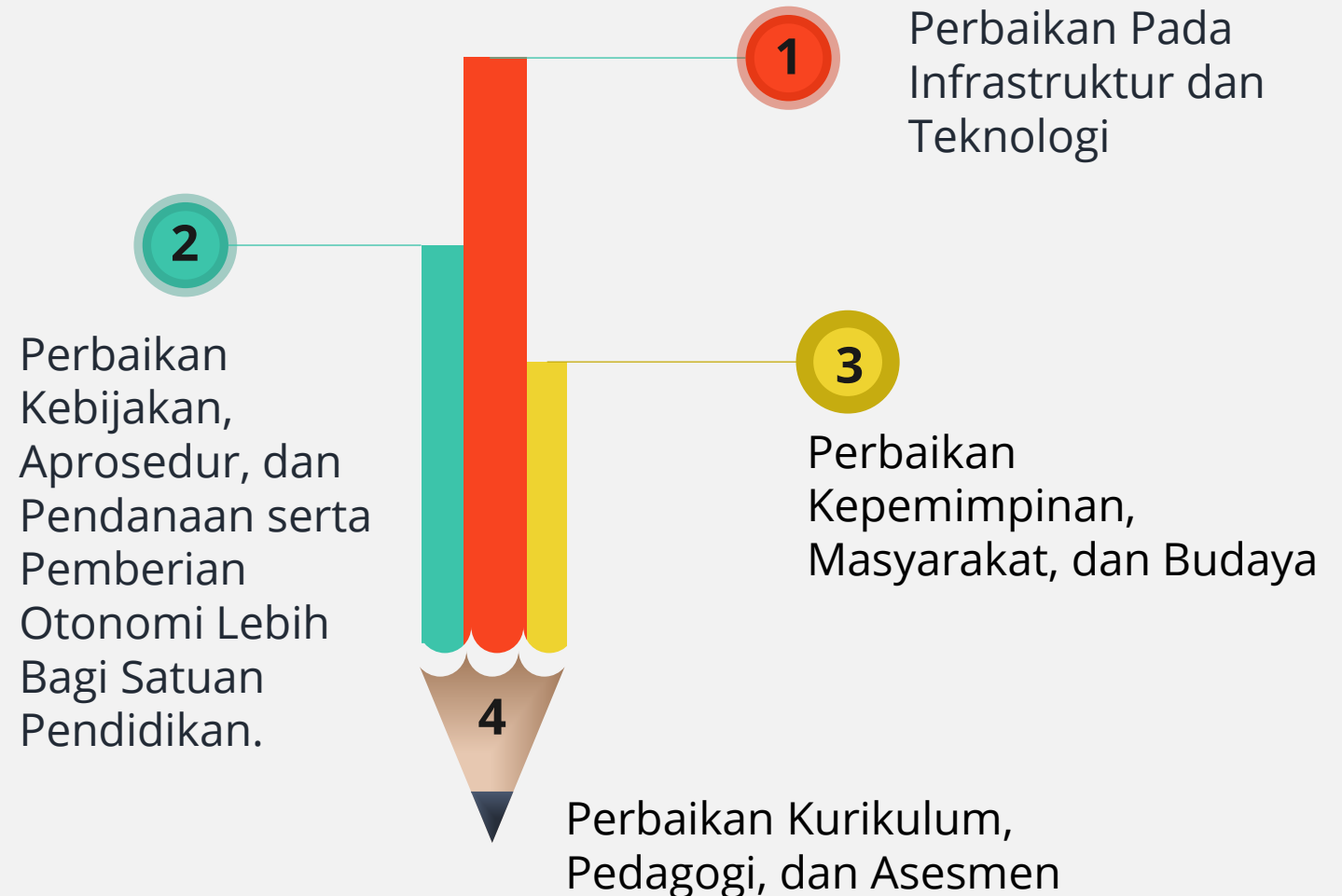


- 01 **Transformasi Pendidikan Tinggi dan Vokasional**
- 02 **Transformasi Digital di Bidang Administrasi Perkantoran**
- 03 **Transformasi Kerja di Bidang Administrasi Perkantoran**
- 04 **Skills Forecasting di Bidang Administrasi Perkantoran**

Transformasi Pendidikan

Kampus Merdeka
INDONESIA JAYA

“Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar”, “Lembaran baru pendidikan Indonesia berarti transformasi” (Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021)





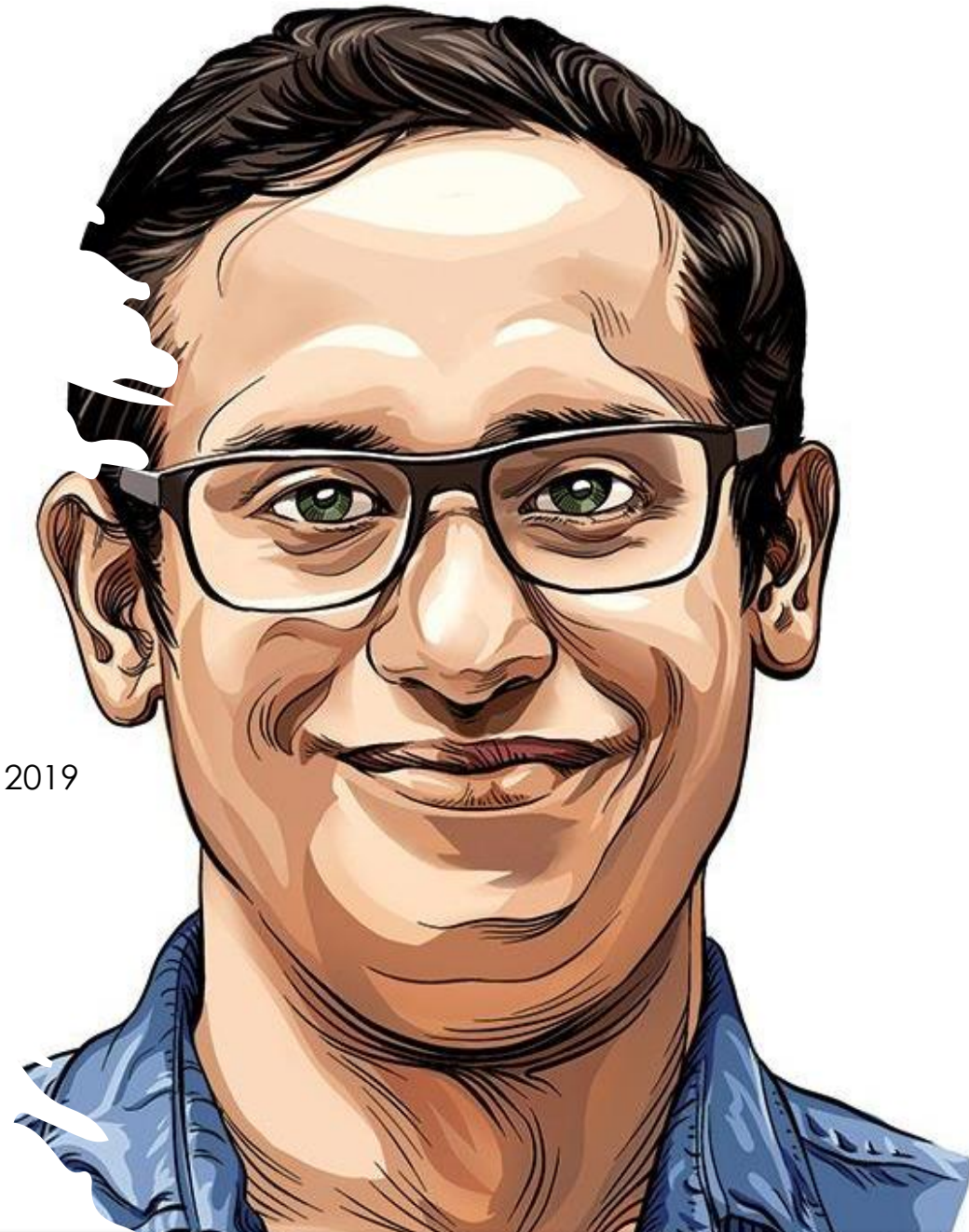
Prioritas utama di perguruan tinggi (begitu juga Kementerian) dalam 5 tahun ke depan adalah penciptaan **SDM unggul pemimpin masa depan**.



Proses utamanya adalah pembinaan, pembelajaran, pencetakan karakter mahasiswa perguruan tinggi.

- **Nadiem Makarim**, Serah Terima Jabatan Rektor UI, 4 Desember 2019

Transformasi Pendidikan



Tujuan Pendidikan Tinggi

Manusia yang beriman **dan bertakwa** kepada Tuhan Yang Maha Esa, **berakhlak mulia**, sehat, berilmu, cakap, **kreatif**, mandiri, terampil, **kompeten**, dan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab (mahasiswa **cinta Indonesia dan Pancasila**), dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.

SISTEM DAN PROSES PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN TINGGI





Transformasi Pendidikan

Terjadi Pergeseran Paradigma Dunia Pendidikan di Abad 21

Tradisional

Modern
(Terbuka/Digitalisasi)

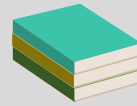
Tantangan untuk lebih kreatif dan inovatif

Transformasi Pendidikan

Pendidikan lebih bersifat terbuka di era digitalisasi sehingga membuat Guru/Dosen menjadi:

**03**

Lebih *update* pada perkembangan teknologi dan tren masa kini

**01**

Lebih kreatif dan berupaya meningkatkan Kualitas & Mutu Pembelajaran

**02**

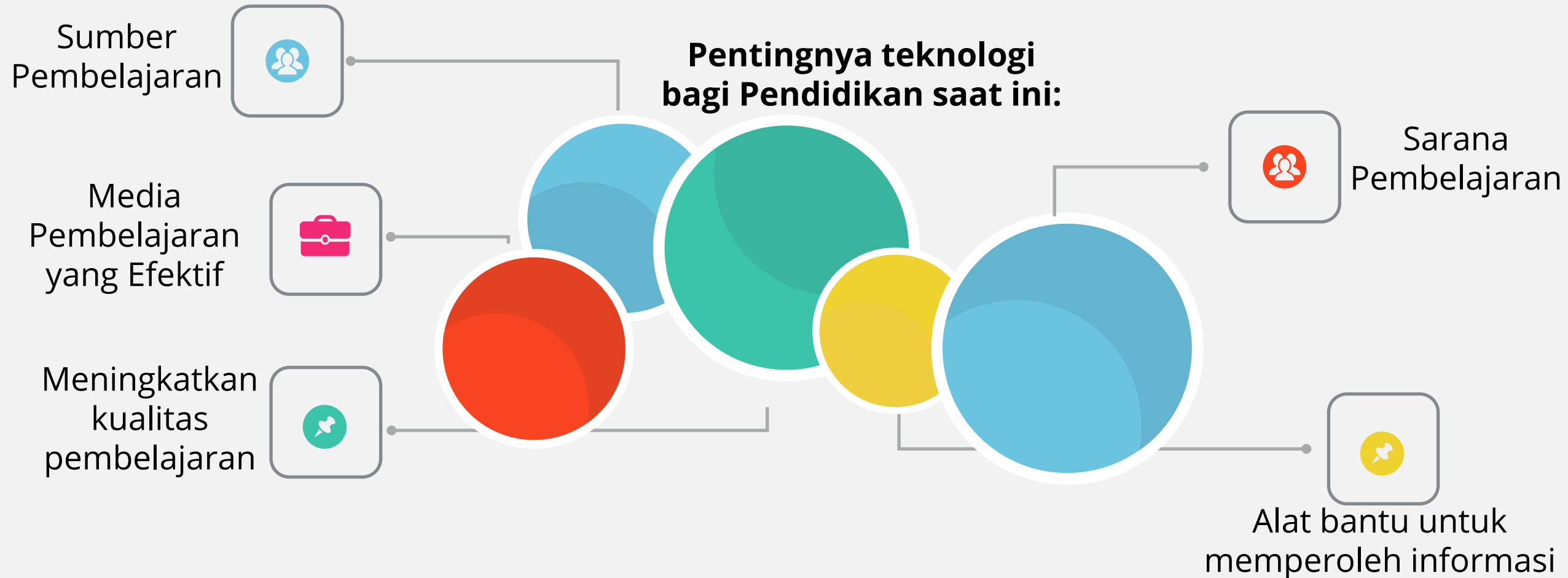
Mendapatkan kemudahan dalam mengakses sumber informasi pembelajaran

**04**

(Sebagian) Stress dan tidak produktif karena kesulitan mengikuti perkembangan teknologi

Transformasi Pendidikan

**Pentingnya teknologi
bagi Pendidikan saat ini:**



Wajib
Membaca
!!!



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

SALINAN

PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 68 TAHUN 2022

TENTANG

REVITALISASI PENDIDIKAN VOKASI DAN PELATIHAN VOKASI

Teori Generasi

Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall

Tradisional (1922-1945),

Terlahir pada zaman the great depression akibat krisis ekonomi global.

01

Baby Boomers (1946-1964),

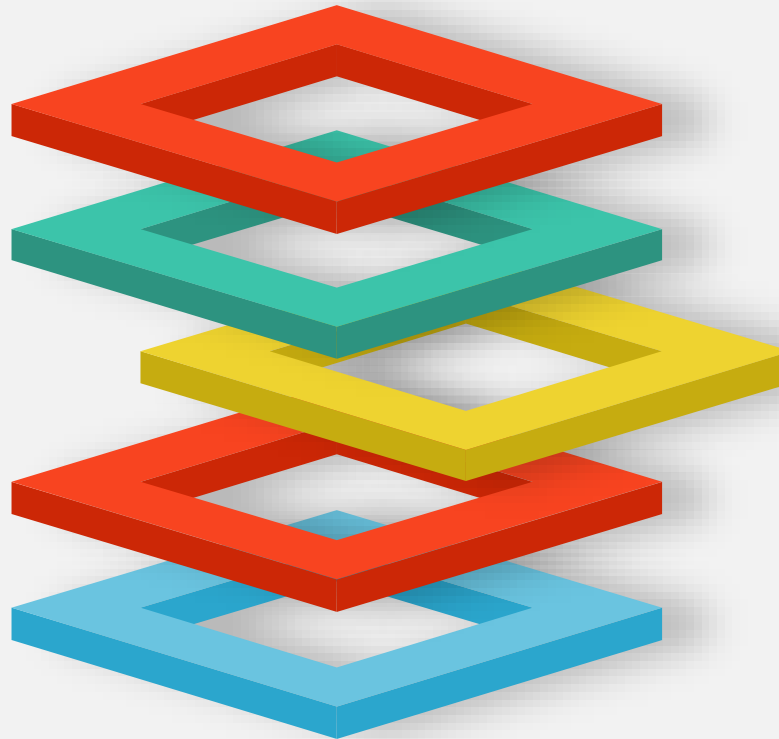
Dikatakan baby boomer karena angka kelahiran yang sangat besar seperti boom setelah berakhirnya PD II

02

Generasi X (1965-1980),

sudah mulai mengenal computer dan video game dengan versi sederhana

03



04

Milenial (1981-1994),

Mengalami transisi dari segala hal yang bersifat analog ke digital, **pembawaan lebih demokratis**

05

Generasi Z (1995-2010),

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mereka tak bisa lepas dari gadget dan aktivitas media sosial.

06

Alpha (Setelah 2010),

Sudah familiar dengan teknologi sejak usia balita.

Karakteristik Gen-Z

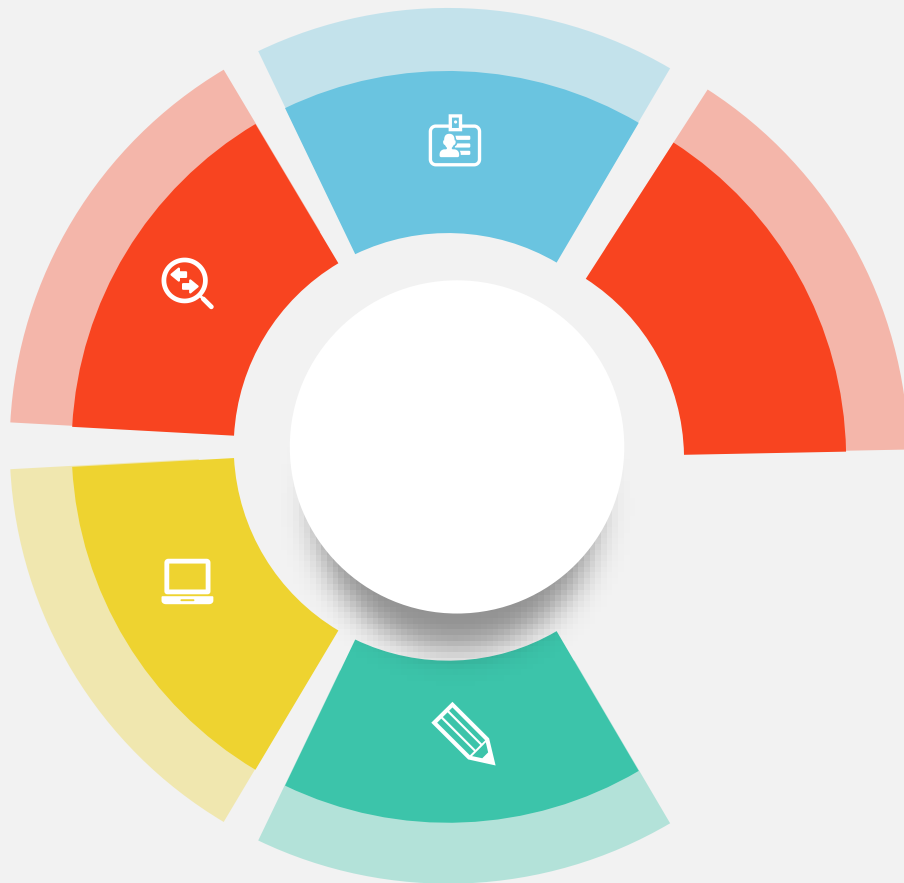


— Transformasi
— Pendidikan

Perkembangan teknologi menghasilkan generasi hiper kognitif, mengumpulkan referensi dari banyak sumber informasi dan mengintegrasikan pengalaman virtual dengan kehidupan nyata.

[More Info](#)

Karakteristik Gen-Z



Transformasi Pendidikan

1. Berambisi besar untuk memperoleh kesuksesan.
2. Menyukai hal-hal yang praktis dan instan (termasuk memecahkan masalah & menemukan solusi).
3. Menginginkan kebebasan dalam berpendapat & tidak suka peraturan yang mengikat
4. Memiliki rasa percaya diri/optimis yang tinggi.
5. Menyukai hal-hal yang lebih rinci dan detail.
6. Biasanya ingin mendapatkan pengakuan.
7. Memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang teknologi.
8. Realistis.
9. Toleran & Menghargai perbedaan.

[More Info](#)

Transformasi Pendidikan

Garis Besar Isi PP No. 68 Th 2022

Meningkatkan akses, mutu, dan relevansi dengan kebutuhan pasar kerja

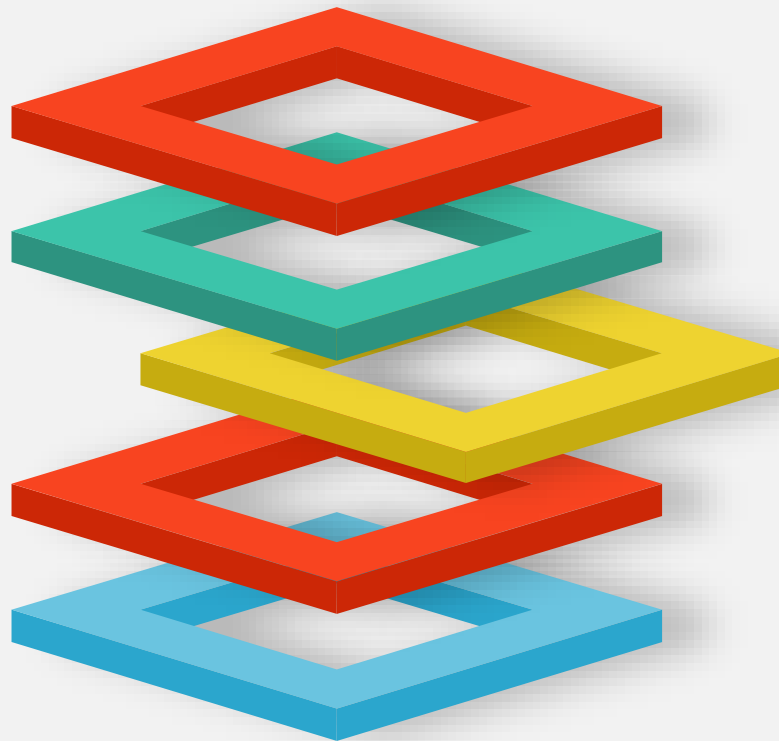
01

Mendorong pembangunan keunggulan spesifik sesuai potensi daerah dan kebutuhan pasar kerja

02

Penguatan sinergi antar pemerintah pusat, pemerintah daerah, dunia kerja dan pemangku kepentingan

03



04

Membekali sumber daya manusia/tenaga kerja dengan kompetensi untuk bekerja dan/atau berwirausaha

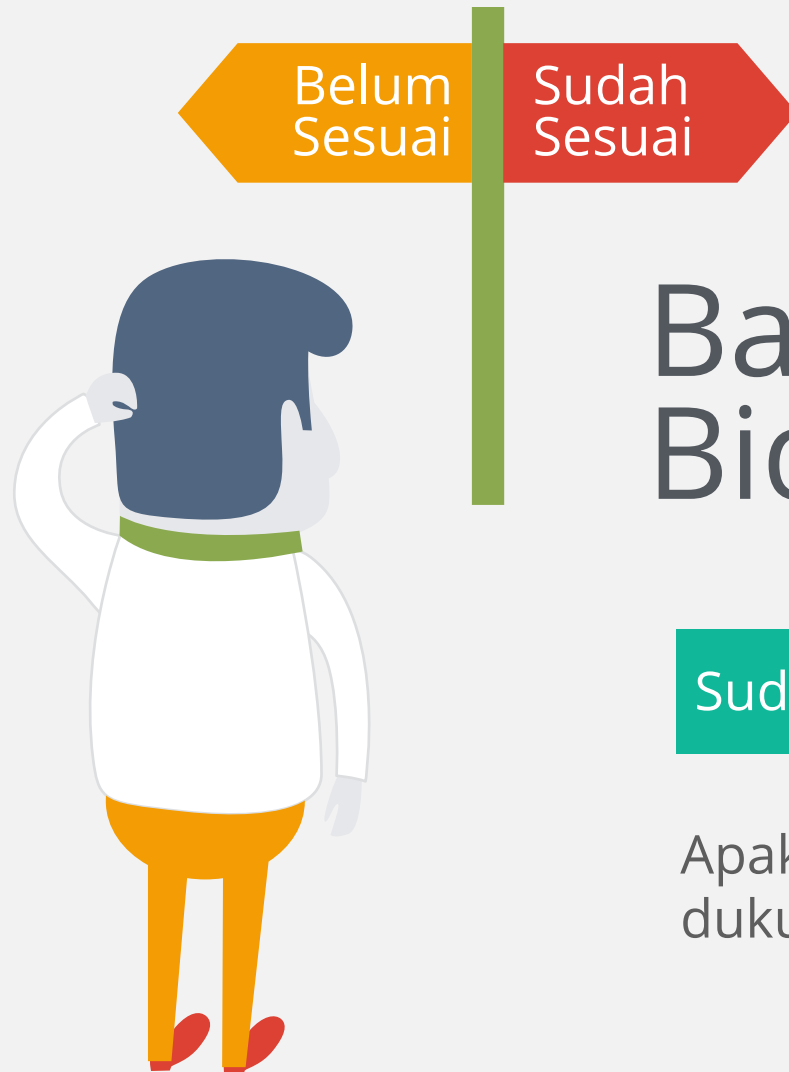
05

Mendorong Partisipasi dunia kerja dalam rangka pelaksanaan pendidikan dan pelatihan

06

Pembenahan Pendidikan dan pelatihan vokasi secara menyeluruh, berkesinambungan, terintegrasi, dan terkoordinasi

Transformasi Pendidikan



Bagaimana Pendidikan di Bidang Administrasi?

Sudah/Siap Bertransformasi?

Apakah mahasiswa memiliki daya juang dan daya dukung untuk siap bertransformasi?



Transformasi Pendidikan

Studi kasus pada tahun 2014, Ketika awal pertama kali saya menjadi dosen di Administrasi Perkantoran FE dengan menerapkan gaya mengajar dosen PTI/FT

“Kami mahasiswa perkantoran, BUKAN MAHASISWA TI, mengapa harus belajar **PEMROGRAMAN & OLAH DATA?**”

“Kami mahasiswa perkantoran seharusnya **fokus** mempelajari **bidang administrasi perkantoran saja**”

Haruskah kita mendekat ke Teknologi?

Lini Masa

Tahap-Tahap Revolusi Industri

1800

1900

2000 now



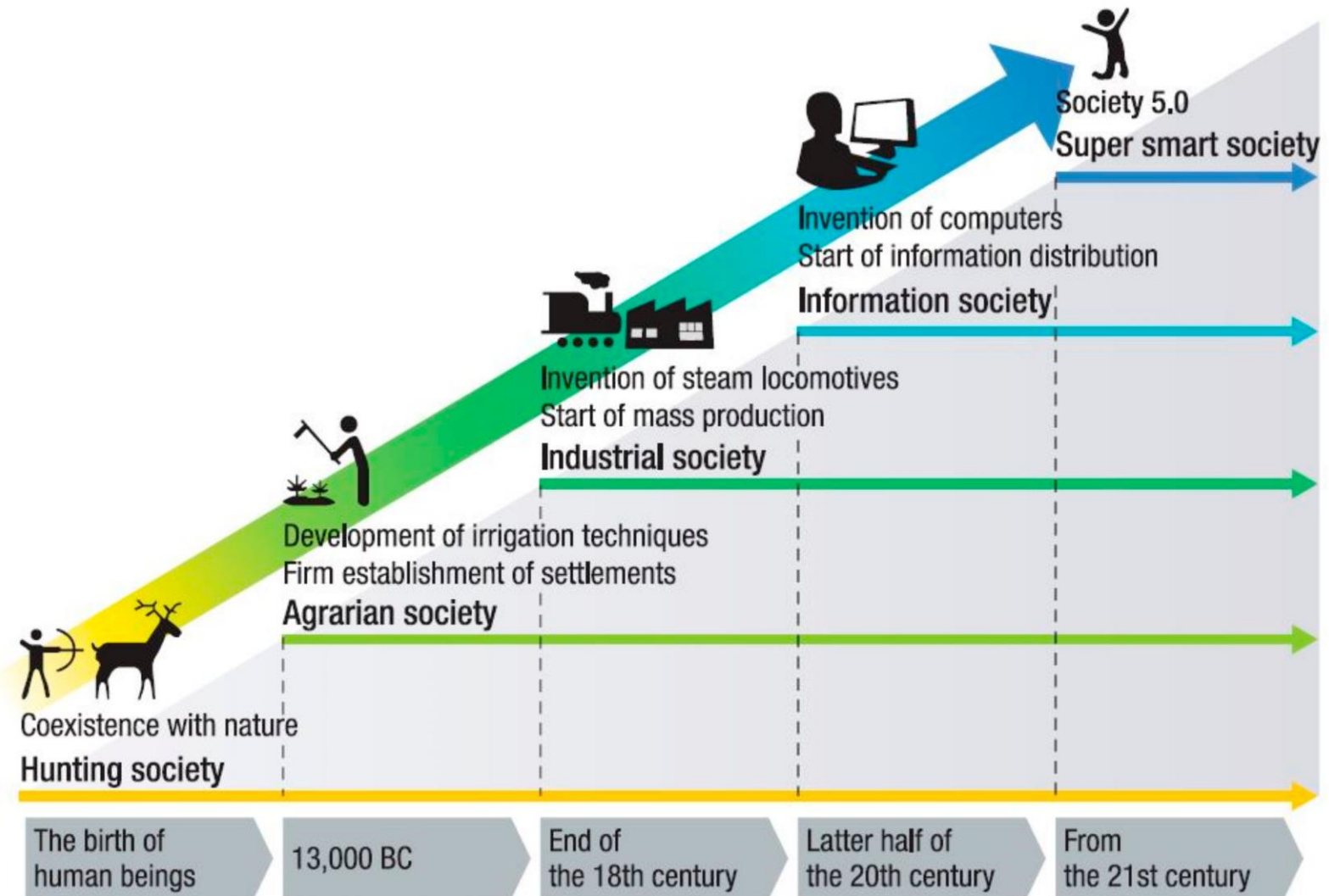
Fase periode **Revolusi Industri** membutuhkan masa yang semakin singkat dari waktu ke waktu

Transformasi Digital

Era Society 1.0

Society 1.0 didefinisikan sebagai sekelompok orang yang berburu dan meramu dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam.

Economic and social innovation by deepening of Society 5.0



<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/5/1893>

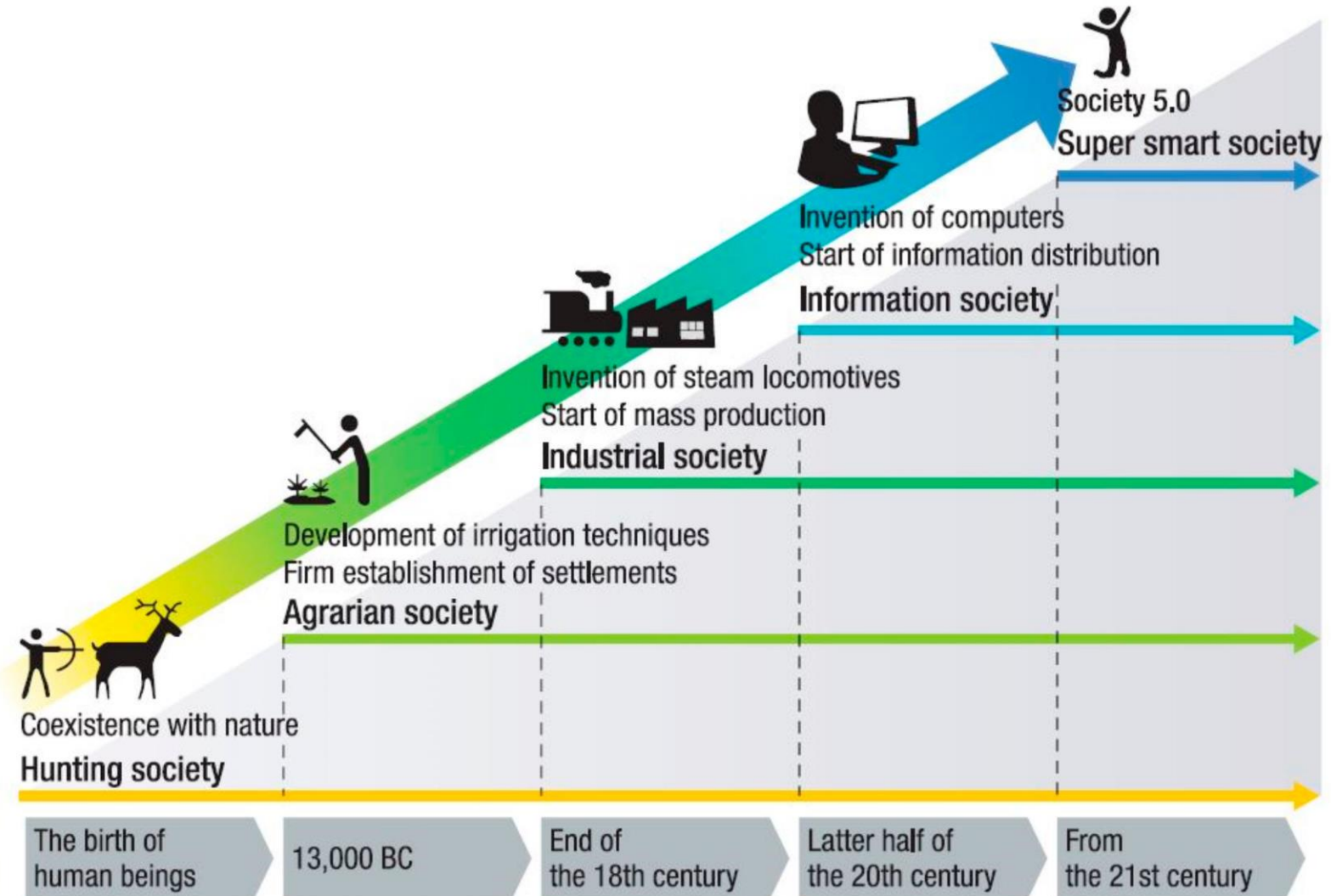
Source: Prepared by the author based on material from the Japan Business Federation (Keidanren) "Japan's initiatives — Society 5.0"; Y. Harayama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society", Hitachi Review, vol. 66, no. 6, 2017, pp. 556–557

Transformasi Digital

Era Society 2.0

Society 2.0 membentuk kelompok berbasis budaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa.

Economic and social innovation by deepening of Society 5.0



<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/5/1893>

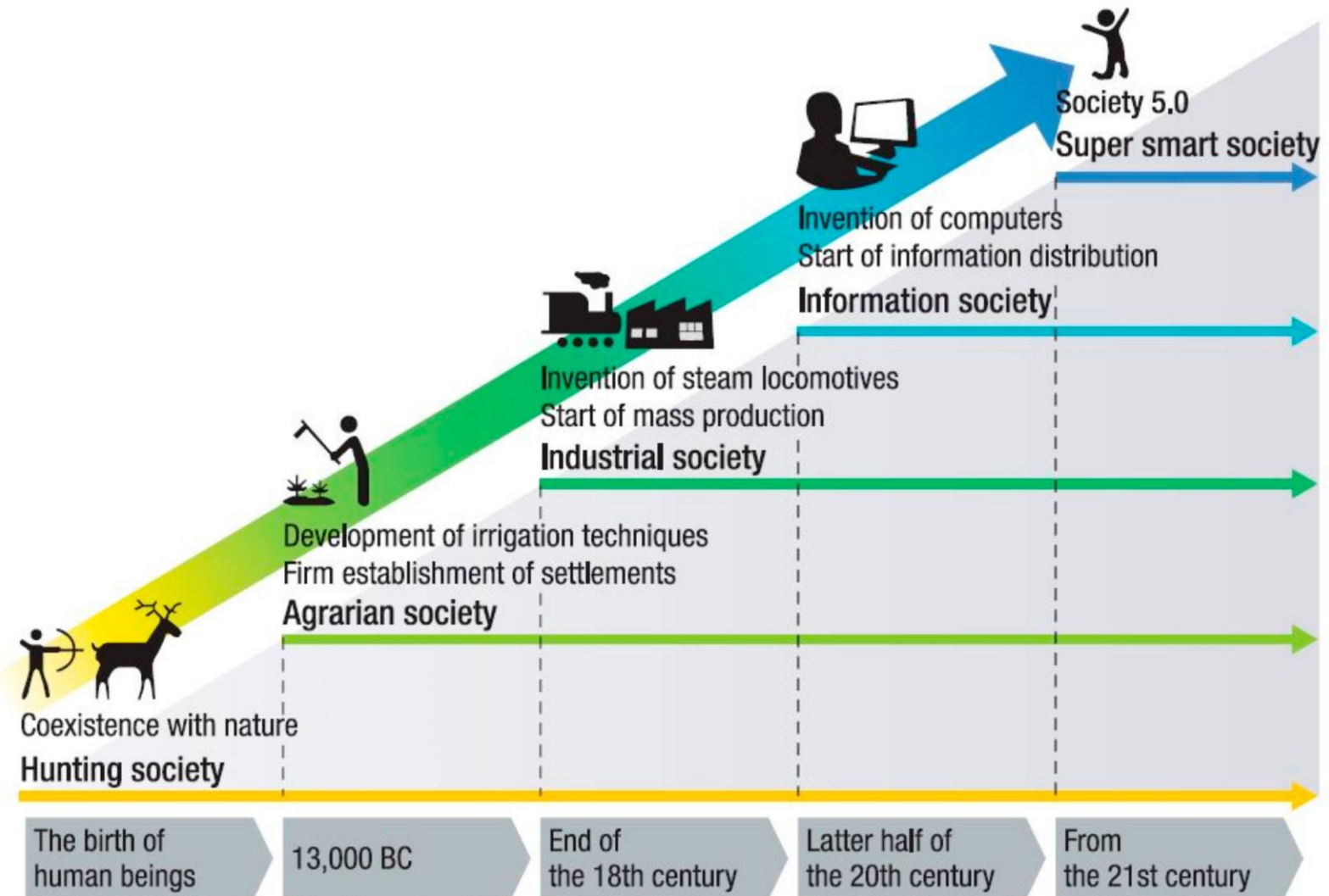
Source: Prepared by the author based on material from the Japan Business Federation (Keidanren) "Japan's initiatives — Society 5.0"; Y. Harayama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society", Hitachi Review, vol. 66, no. 6, 2017, pp. 556–557

Transformasi Digital

Era Society 3.0

Society 3.0 adalah sekelompok masyarakat yang mendorong industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal.

Economic and social innovation by deepening of Society 5.0



<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/5/1893>

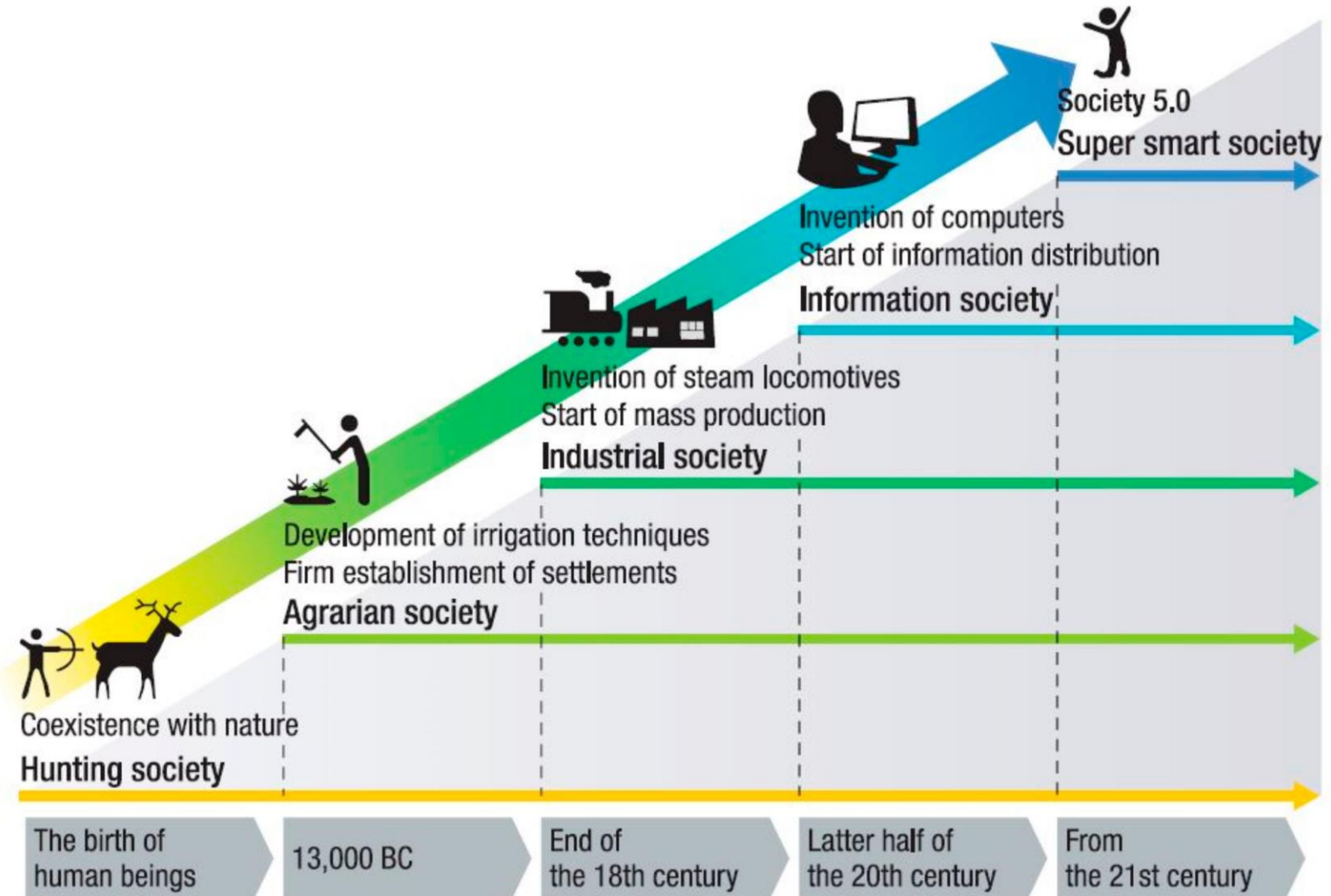
Source: Prepared by the author based on material from the Japan Business Federation (Keidanren) "Japan's initiatives — Society 5.0"; Y. Harayama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society", Hitachi Review, vol. 66, no. 6, 2017, pp. 556–557

Transformasi Digital

Era Society 4.0

Society 4.0 adalah masyarakat informasional yang mewujudkan peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi.

Economic and social innovation by deepening of Society 5.0



<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/5/1893>

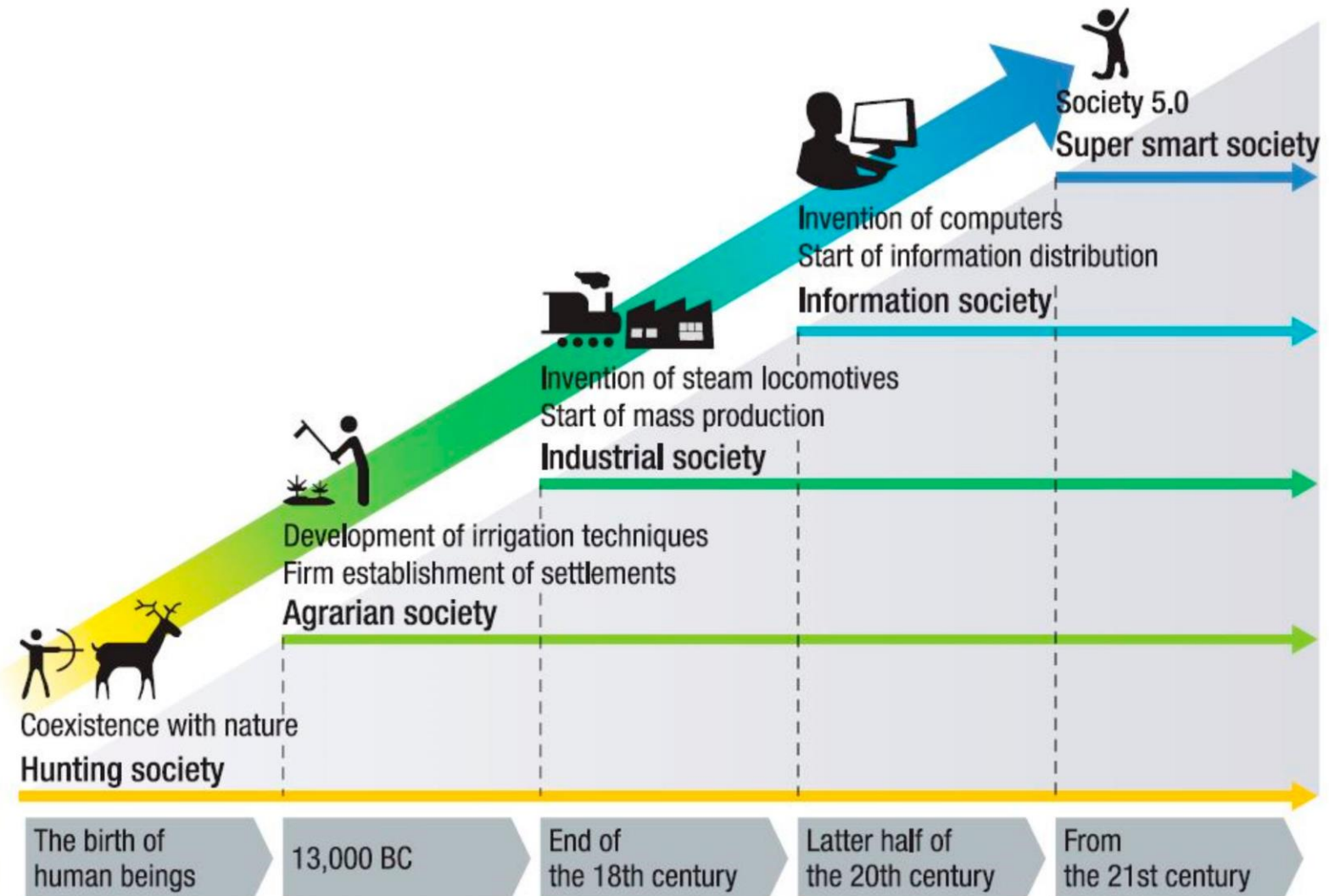
Source: Prepared by the author based on material from the Japan Business Federation (Keidanren) "Japan's initiatives — Society 5.0"; Y. Harayama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society", Hitachi Review, vol. 66, no. 6, 2017, pp. 556–557

Transformasi Digital

Era Society 5.0

Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang mendefinisikan bahwa teknologi dan manusia akan hidup berdampingan dalam rangka meningkatkan kualitas taraf hidup manusia secara berkelanjutan.

Economic and social innovation by deepening of Society 5.0

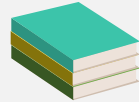


<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/5/1893>

Source: Prepared by the author based on material from the Japan Business Federation (Keidanren) "Japan's initiatives — Society 5.0"; Y. Harayama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society", Hitachi Review, vol. 66, no. 6, 2017, pp. 556–557

Disrupsi Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0

Sebagian besar perusahaan menggunakan teknologi untuk menjual produk mereka secara *online*.



Indonesia perlu meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital.



Memahami cara kerja mesin dan penerapan teknologi (*Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles*).



Wajah Kegiatan **Ekonomi Dunia** saat Ini



Saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan **internet dan dunia digital** sebagai wahana interaksi dan transaksi

Sharing economy



e-Education



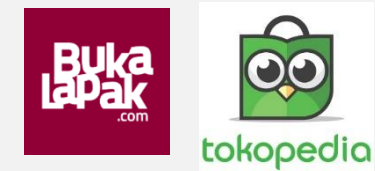
e-Government



Cloud Collaborative



Marketplace

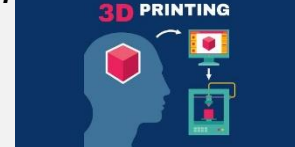


Online Health Services



Smart

Manufacturing



Smart City



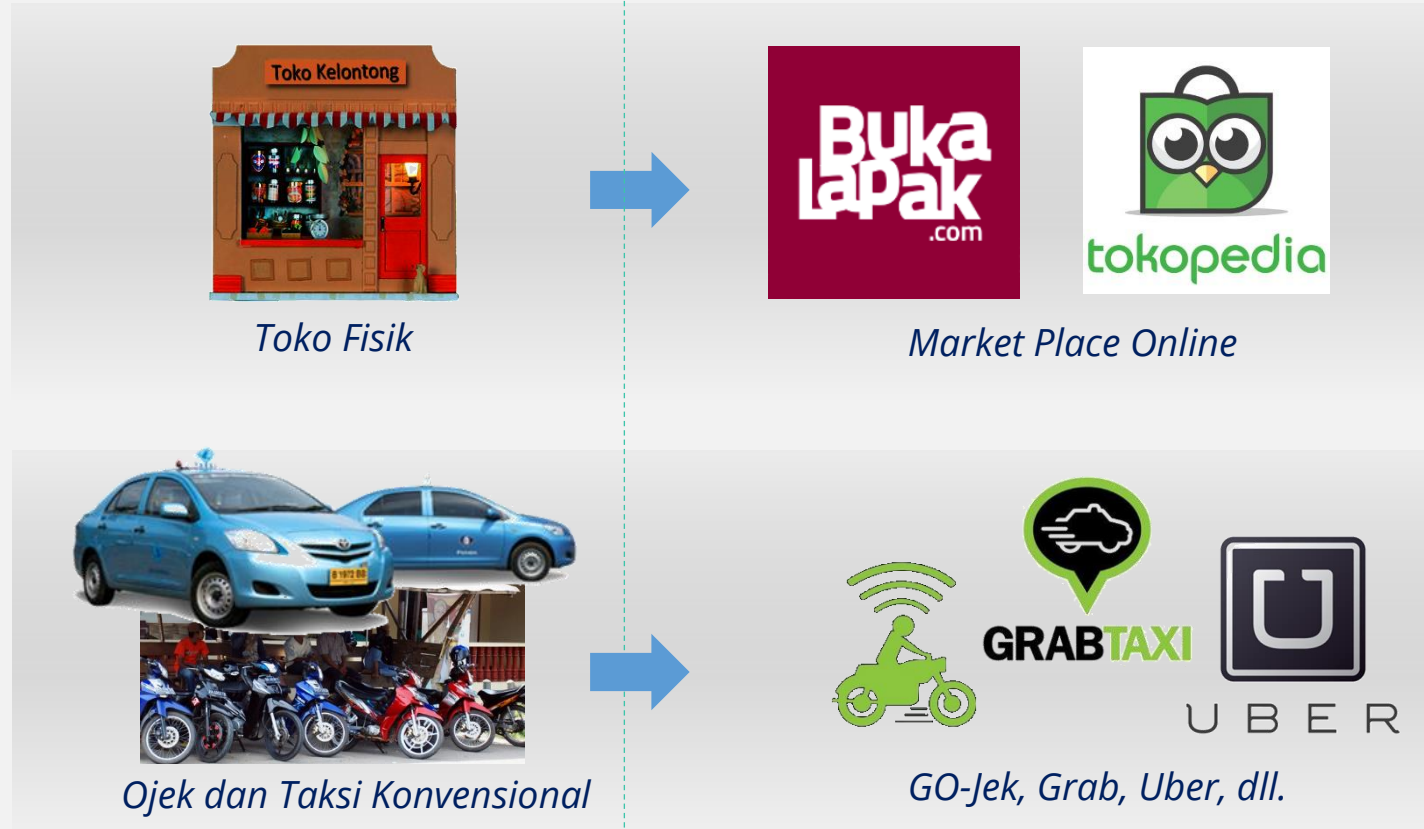
Smart Appliances



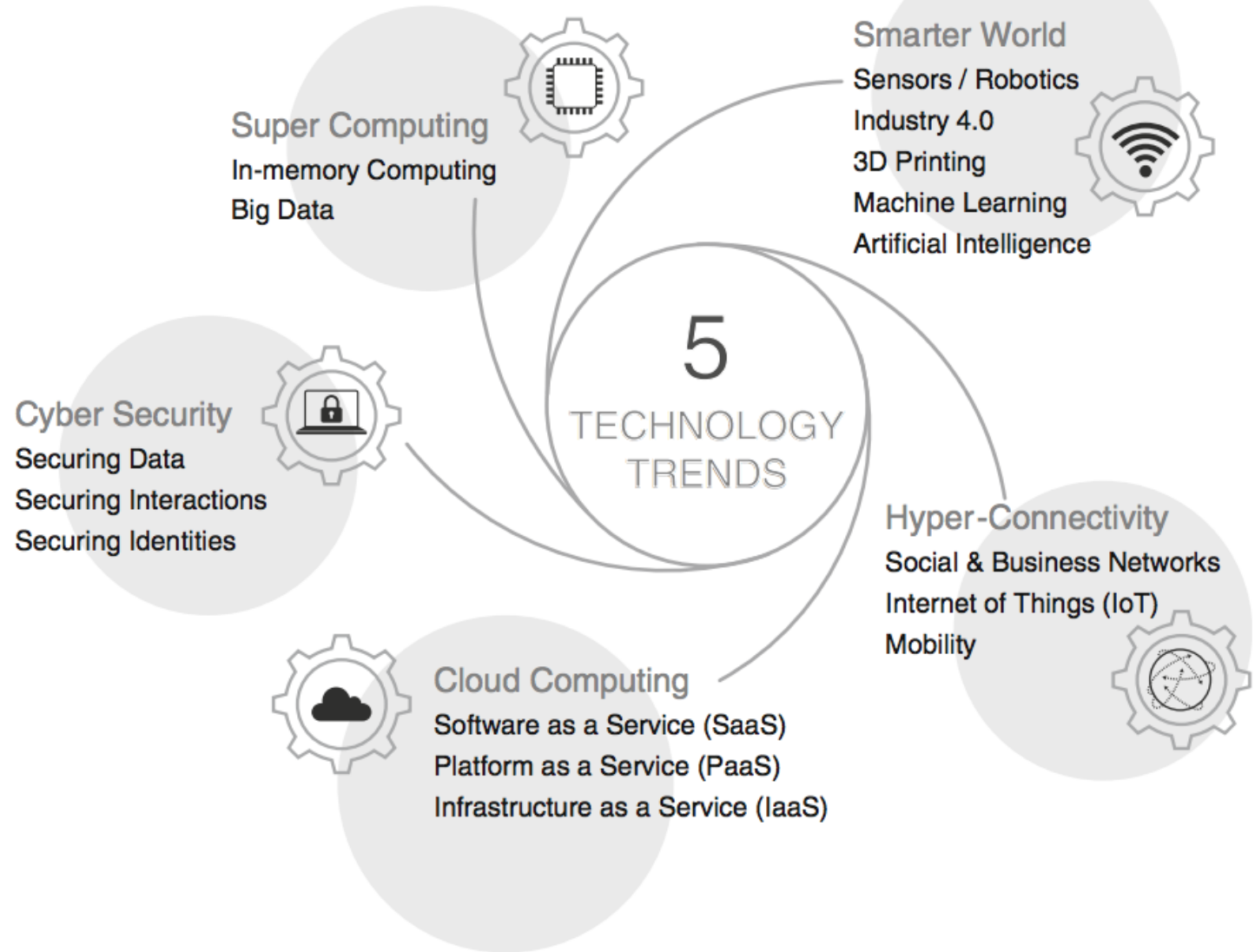
Gejala-Gejala Transformasi di Indonesia

Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi

- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis marketplace.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online

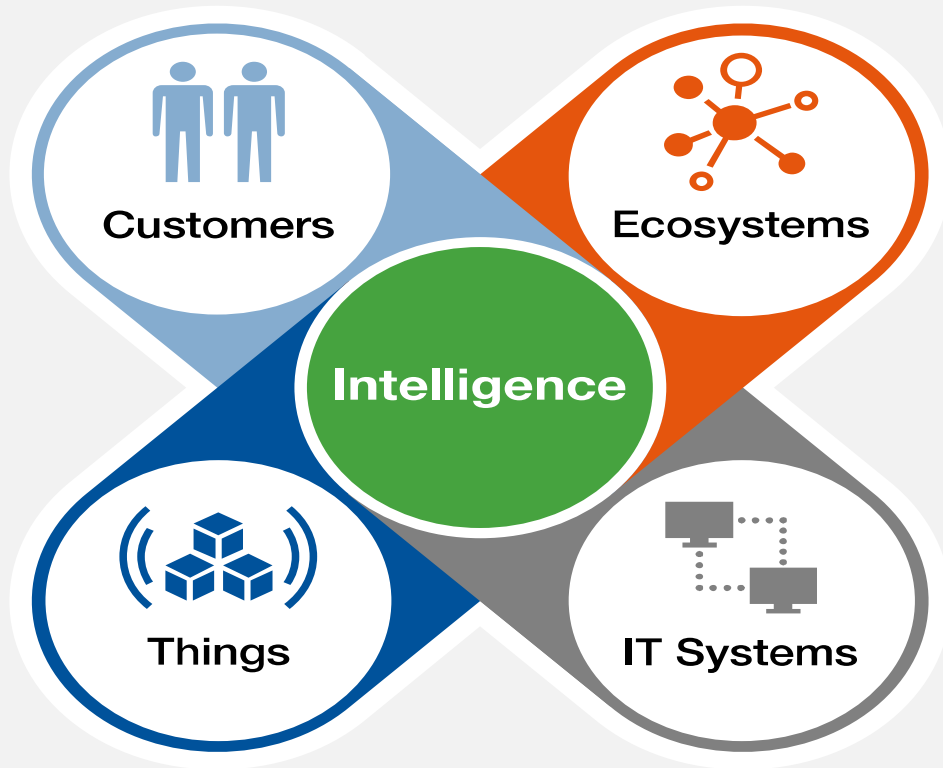


Tren Teknologi



Gerhard Oswald and Michael Kleinemeier. 2017, *Shaping the Digital Enterprise Trends and Use Cases in Digital Innovation and Transformation*, Springer (e-book)

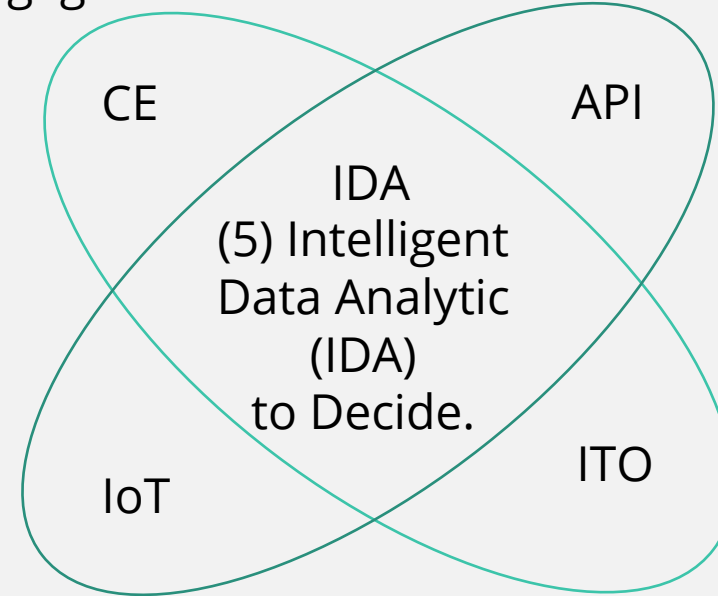
Digital Ecosystem



5 Pillars Digital Business Gartner provide framework to build digital enterprise business.

(3) Customer Experience (CE) to Engage Customers

(4) Apps Programming Interface (API) to connect and scale to Ecosystem



(2) Internet of Things (IoT) to sensors/monitors things

(1) IT Operation to Operate and Automate (ITO)

..... Transform business into digital native of people, process, partners and tools



Digitalisasi, didefinisikan sebagai proses perubahan dari bentuk analog ke digital, tidak dapat dihindari, tidak dapat diubah, sangat cepat, dan ada di mana-mana.

Digitalisasi

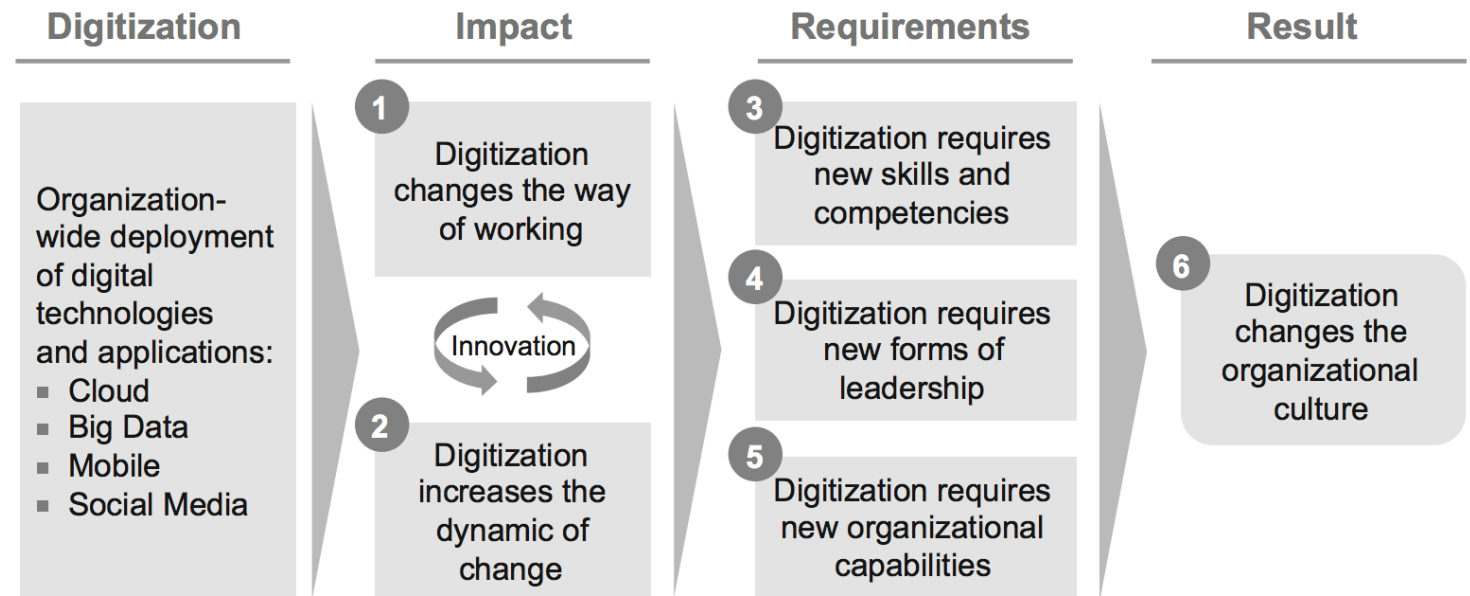
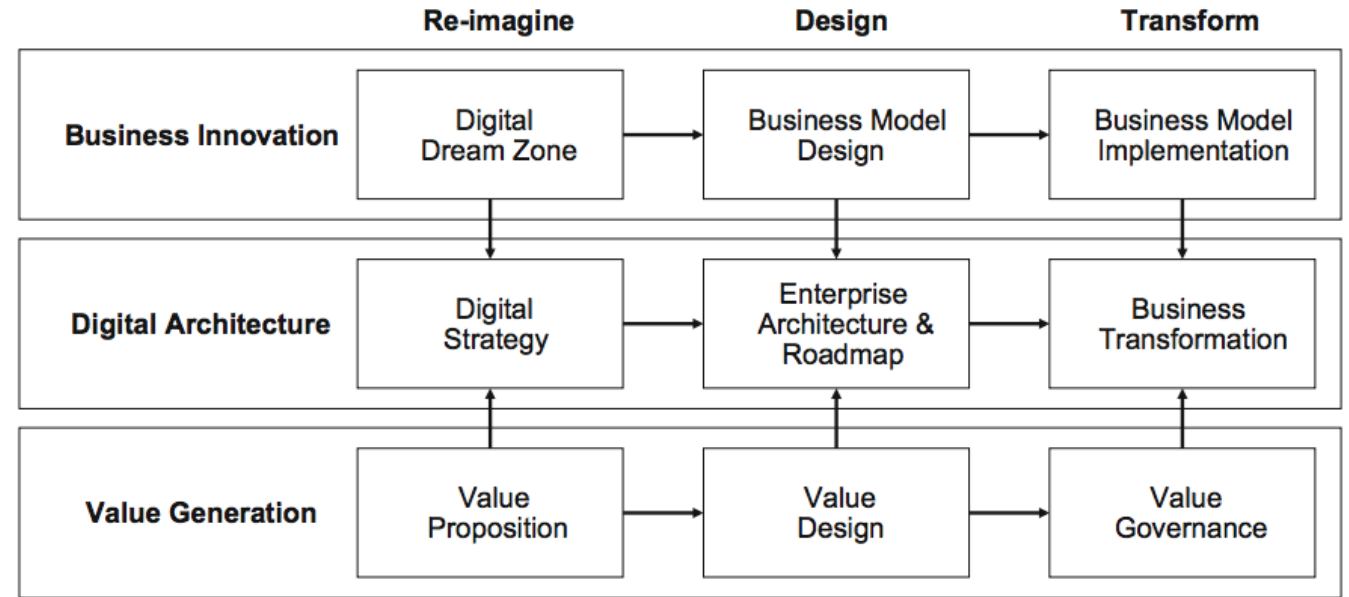
Digitalisasi, didefinisikan sebagai proses pindah ke bisnis digital, tidak lagi menjadi pilihan tetapi menjadi keharusan untuk semua bisnis di semua industri dan wilayah.



Dimensi pengutamaan pelanggan; kepemimpinan dan strategi; model bisnis, termasuk penawaran (produk dan layanan); proses, struktur dan tata kelola; orang dan keterampilan; budaya; dan landasan teknologi dapat menjadi orientasi digitalisasi.

Pendorong digitalisasi termasuk terobosan teknologi digital; perubahan dalam perilaku, sikap dan harapan orang; hambatan masuk yang relatif rendah; dan ketersediaan modal ventura dalam jumlah besar.

Objek digitalisasi adalah proses dan pekerjaan; produk dan layanan; dan model bisnis.



Digitalisasi Tugas di Perkantoran



Era Baru Industrilisasi Digital



Ancaman:

- Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (Gerd Leonhard, *Futurist*);
- Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*).

Peluang:

- Era digitalisasi berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada tahun 2025
- Terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (World Economic Forum).

Kantor Saat Ini & Masa Depan,



Saat ini, banyak perusahaan tidak lagi menggunakan gedung sebagai kantor, fungsi berubah sebagai kegiatan produksi/operasional/gudang karena karyawan bekerja secara *full online* meskipun tidak semua sektor pekerjaan bisa dilakukan secara *online*

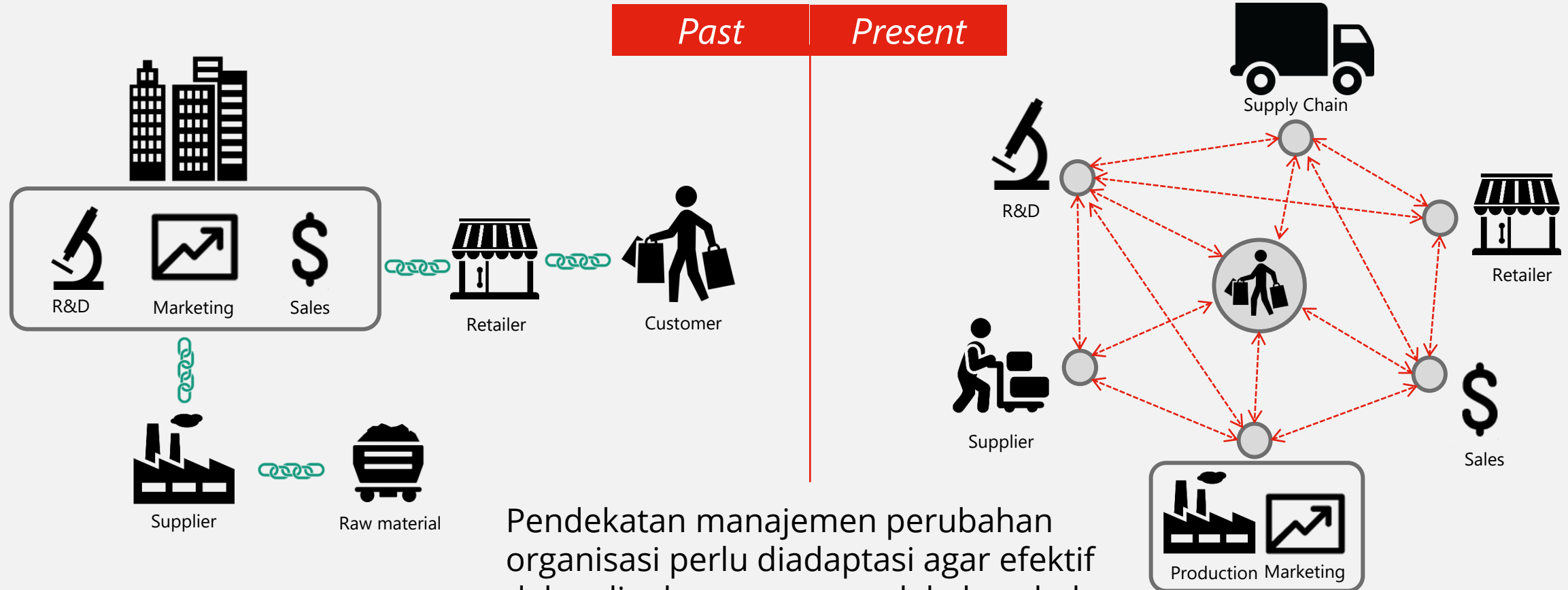
G^e_u-d^u_a ng

**Istilah kantor perlu di
definisikan ulang**

Disrupsi Kantor & Sektor Pekerjaan Bidang Perkantoran



Supply chain model bergeser ke pemusatan pelanggan
(customer (citizen) centric)



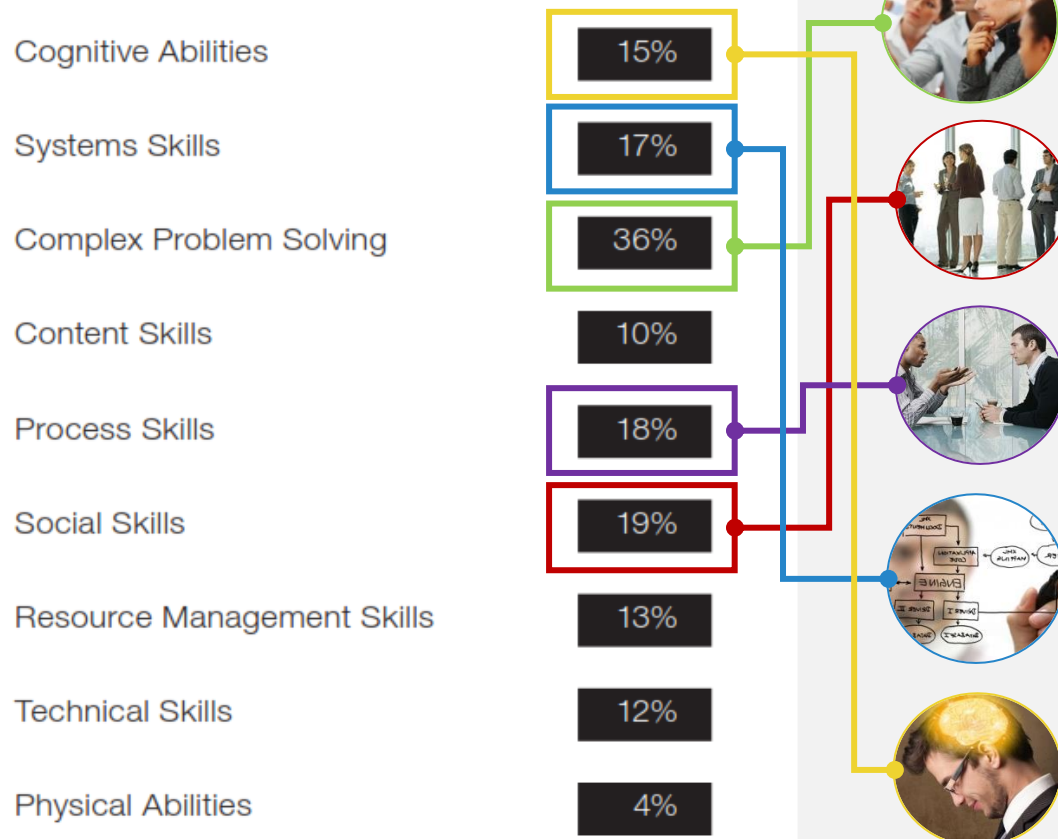
Pendekatan manajemen perubahan organisasi perlu diadaptasi agar efektif dalam lingkungan yang selalu berubah saat ini yang disebabkan oleh digitalisasi.

Tantangan-Tantangan

Skills di Industri Masa Depan

Skills

Scale of Skill Demand in 2020



(Share of jobs requiring skills family as part of their core skill set, %)

Complex Problem Solving

Kemampuan untuk memecahkan masalah yang asing dan belum diketahui solusinya di dalam dunia nyata.

Social Skill

Kemampuan untuk melakukan koordinasi, negosiasi, persuasi, *mentoring*, kepekaan dalam memberikan bantuan hingga *emotional intelligence*

Process Skill

Kemampuan terdiri dari: *active listening*, *logical thinking*, dan *monitoring self and the others*

System Skill

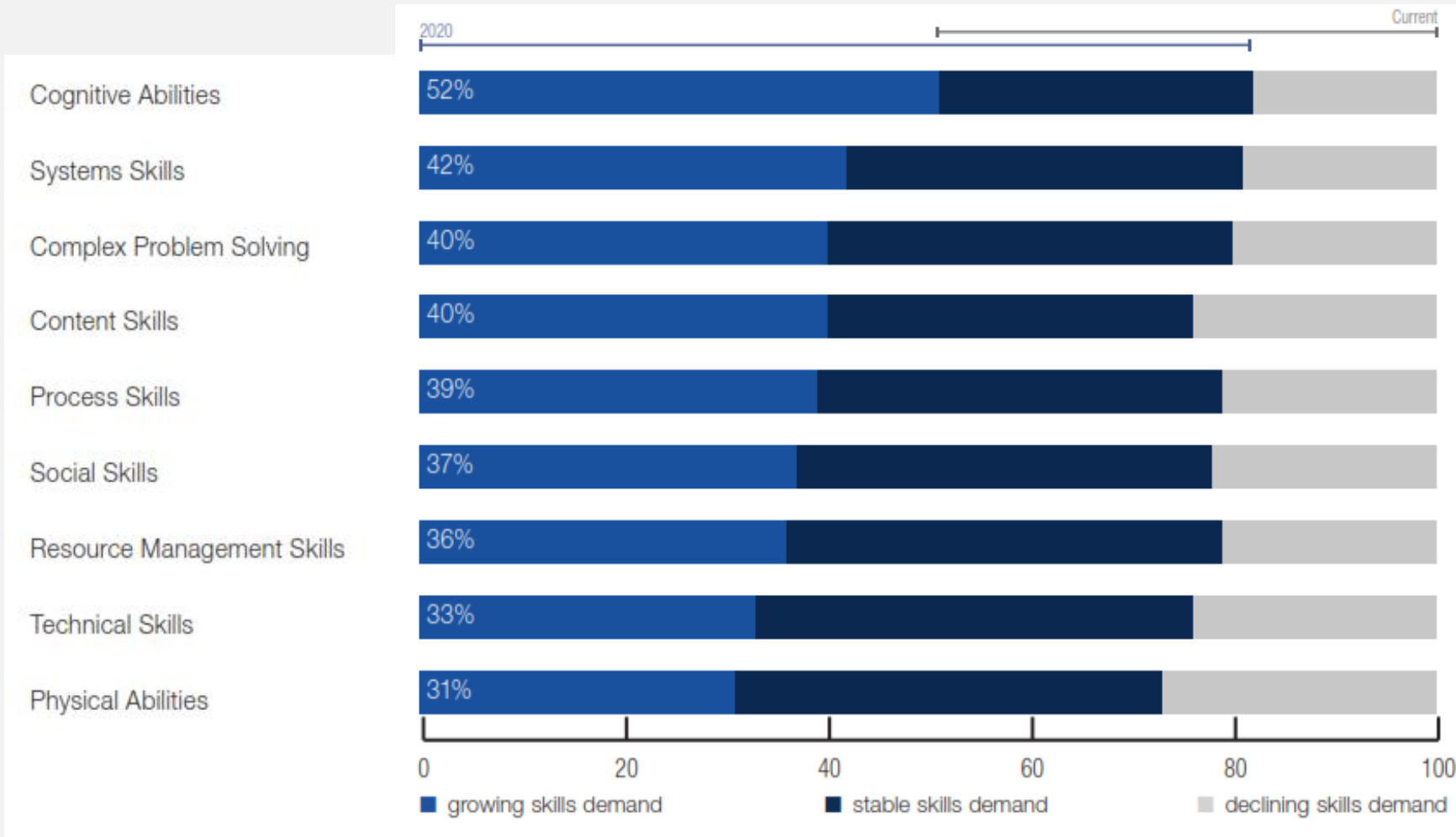
Kemampuan untuk dapat melakukan *judgement* dan keputusan dengan pertimbangan *cost-benefit* serta kemampuan untuk mengetahui bagaimana sebuah sistem dibuat dan dijalankan

Cognitive Abilities

Skill yang terdiri dari antara lain: *Cognitive Flexibility*, *Creativity*, *Logical Reasoning*, *Problem Sensitivity*, *Mathematical Reasoning*, dan *Visualization*.

Tantangan-Tantangan

Skills di Industri Masa Depan



- 1) Cognitive Abilities
- 2) System Skills
- 3) Complex Problem Solving
- 4) Content Skills
- 5) Process Skills

Merupakan 5 *skills* yang pertumbuhan permintaannya akan paling tinggi berdasarkan beberapa sektor industri, di mana sebelumnya sektor tersebut tidak banyak membutuhkannya

Sumber: *The Future of Jobs Report*, World Economic Forum, definisi skill berdasarkan O*NET Content Model, US Department of Labor & Bureau of Labor Statistics

5 PROFESI PALING DIBURU VERSI NADIEM MAKARIM

Analist

Adalah profesi yang tugas kerjanya adalah menerjemahkan angka-angka menjadi laporan yang dapat dengan mudah dimengerti oleh orang awam untuk kebutuhan pengambilan keputusan



Researcher

Sesuai namanya, profesi ini punya tugas mencari atau menemukan ide-ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bisnis

UX Designer

Secara umum, profesi ini bertanggungjawab menciptakan produk yang dapat menyesuaikan dengan perilaku, sasaran, motivasi dan kebutuhan pengguna atau konsumen



Software Engineer

Sesuai namanya, profesi ini punya tugas membangun produk perangkat lunak yang umumnya kita temukan sebagai aplikasi di layar handphone

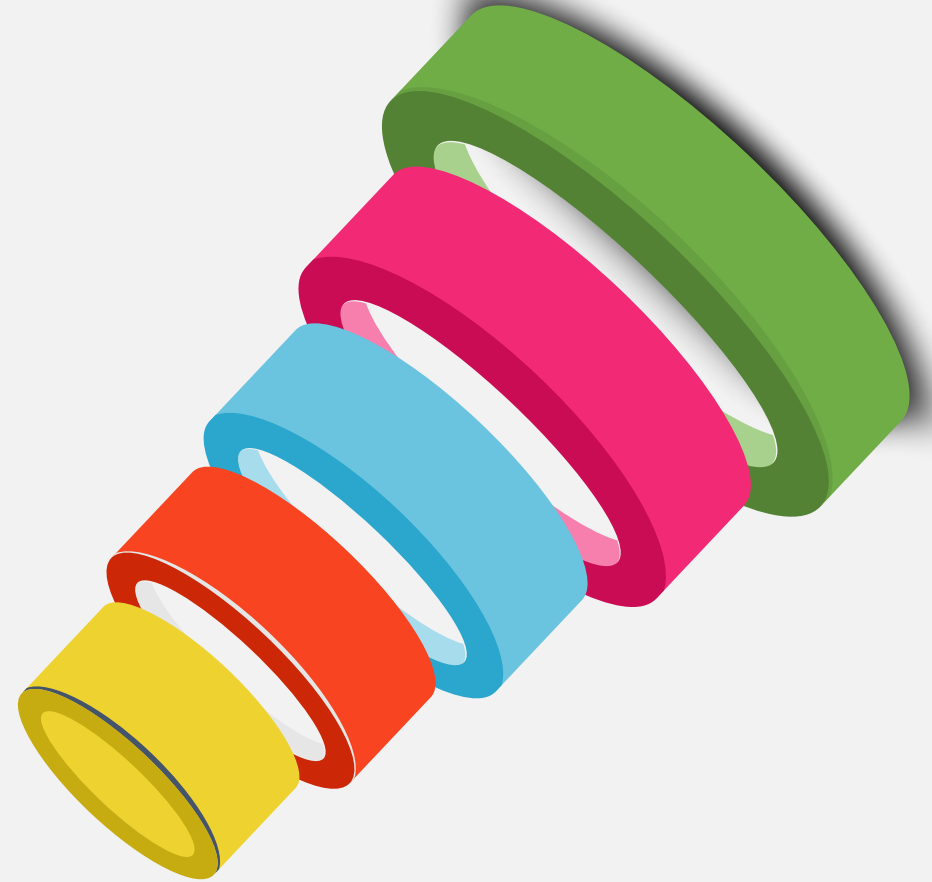


Product Manager

Profesi yang bertugas memimpin sebuah tim untuk membuat atau menciptakan produk baru yang dapat diterima pasar



Skills Forecasting



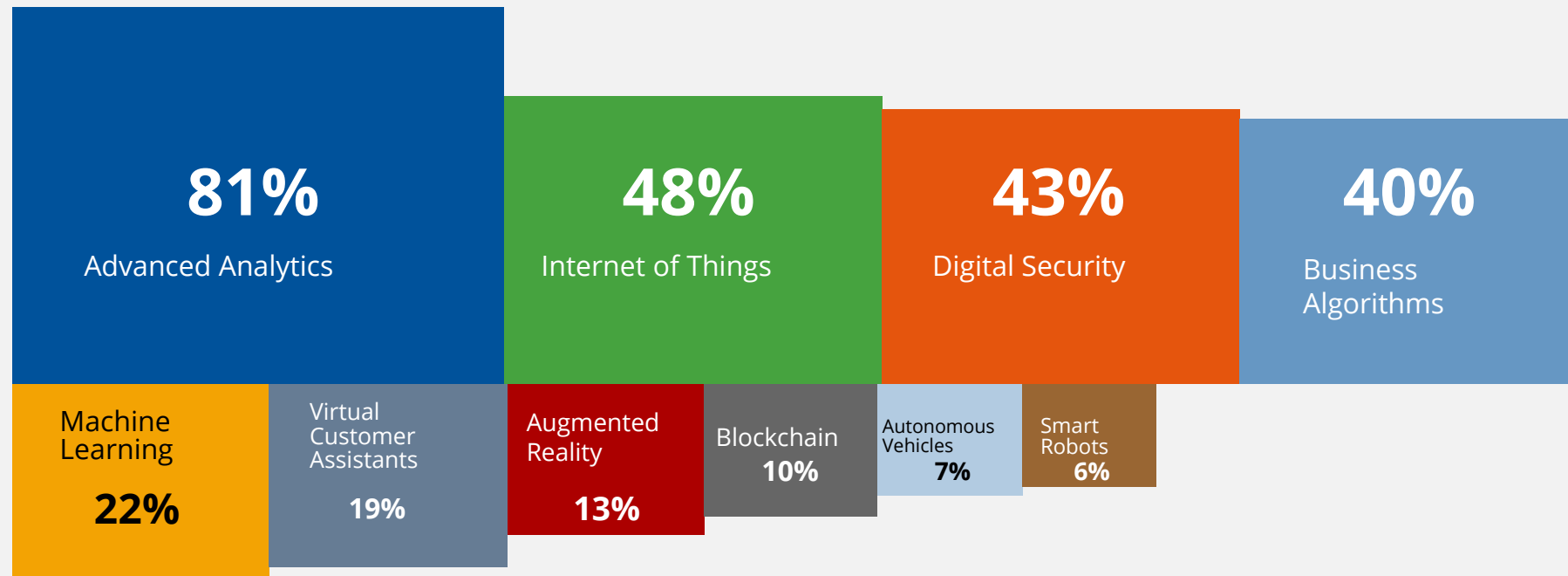
GENERIC COMPETENCES & PROFESI MASA DEPAN



1. *Communication (CONTOH IELTS 6,5 ATAU TOEFL 550)*
2. *Collaboration*
3. *Creative thinking*
4. *Critical thinking*
5. *Computation Logic*
6. *Compassion*
7. *Cultural Appreciation*
8. *Emotional Intelligence and*
9. *Psychological wellness.*
10. *Entrepreneurship*
11. *Global outlook*
12. *Healthy lifestyle*
13. *Interpersonal Effectiveness*
14. *Leadership*
15. *Life-Long Learning*
16. *Problem Solving*
17. *Social and National*
18. *Responsibility*
19. *Teamwork*



Transformasi Digital – Kapabilitas Sumber Daya Manusia



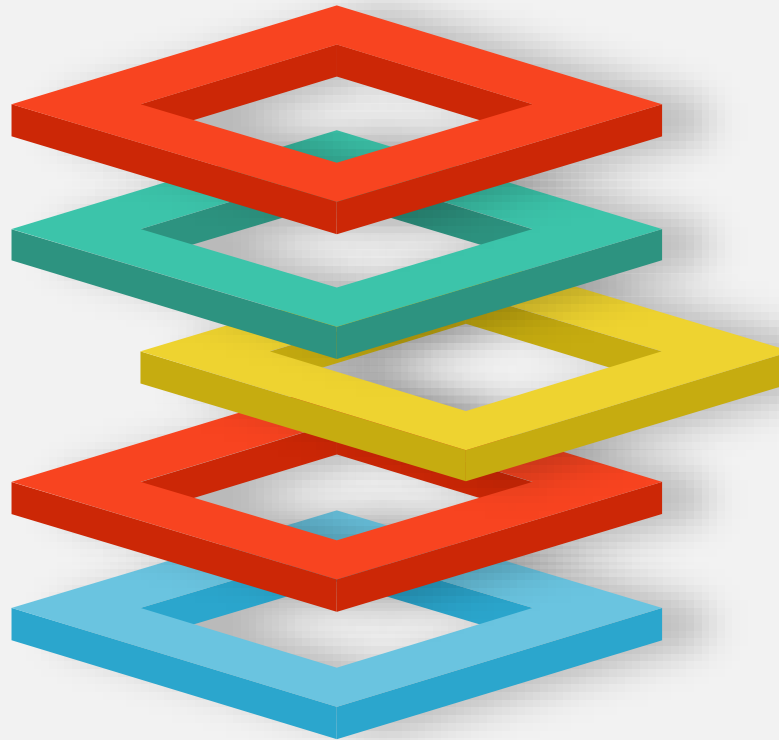
Percentage of respondents to select each technology in top three.

Kembangkan kompetensi yang diperlukan untuk bisnis digital (analitik, internet of things, keamanan digital, algoritma bisnis)

Bagaimana *Stakeholder* & Generasi Z siap untuk Merespon Masa Depan?

Komitmen peningkatan investasi di **pengembangan *digital skills***

01



02

Selalu mencoba dan menerapkan prototype teknologi terbaru, *Learn by doing!*

03

Menggali bentuk kolaborasi baru bagi **model sertifikasi** atau pendidikan dalam ranah peningkatan *digital skills*

04

Dilakukan **kolaborasi** antara dunia **industri, akademisi, dan masyarakat** untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan *skills* bagi era digital di masa depan

05

Menyusun **kurikulum** pendidikan yang telah memasukan materi terkait ***human-digital skills***

Bagaimana *Stakeholder* & Generasi Z siap untuk Merespon Masa Depan?

Tranformasi digital tidak hanya mengenai teknologi digital, namun merupakan pola pikir dari individu dan organisasi secara menyeluruh yang perlu dilakukan menjadi suatu budaya baru perusahaan dengan memanfaatkan teknologi digital

Fokus memberikan solusi terhadap permasalahan utama pelanggan dengan memanfaatkan teknologi dan bisnis model yang tepat.



Harus mampu memanfaatkan Data dan Informasi Pelanggan untuk melakukan inovasi produk dan layanan, disaat yang sama sekaligus menjaga kerahasiaan dan keamanan data pelanggan.

Penyiapan kompetensi sumber daya manusia dan lingkungan kerja yang fleksibel (agile) sesuai dengan tantangan dan perubahan lingkungan bisnis.

**Mohon maaf &
Terima Kasih**