

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada laporan proyek transformasi digital berjudul peningkatan dan pengawasan kinerja terhadap karyawan pemasaran menggunakan strategi *cloud based* dalam peningkatan penjualan di universitas multimedia nusantara bahwa penerapan *cloud* dalam digitalisasi *4DX* dapat mempercepat *cash collection* setiap bulan. Peningkatan *cash collection* disebabkan karena adanya pengawasan yang ketat dengan menggunakan *4DX* yang sudah dicoba dalam waktu 3 bulan. Dengan adanya sistem cloud maka *4DX* akan digunakan secara *real time* dan dapat mengawasi kinerja karyawan setiap harinya. Data yang terintegrasi akan menjadi acuan karyawan pemasaran dalam meningkatkan kinerja yang terpantau oleh manajerial.

Dalam transformasi digital ini perubahan tidak hanya terjadi dalam pengawasan tetapi juga dalam laporan kerja harian karyawan yang dapat dilakukan melalui digital dan dapat dibaca langsung oleh atasan, dengan begitu akan terjadi pemotongan waktu dalam pemberian hal umpan balik dari atasan kepada karyawan dan karyawan akan bekerja lebih cepat jika dibandingkan tanpa menggunakan digitalisasi. Perubahan penggunaan digital dalam keseharian bekerja karyawan disertakan dengan *reward and punishment* yang sudah disepakati oleh manajerial demi mendukung terciptanya

penggunaan digitalisasi dalam peningkatan mahasiswa khususnya untuk mengukur kinerja marketing.

Pada penelitian terkait penggunaan *cloud* dengan berdasarkan *4DX*, terlihat terjadi *GAP* antara keadaan saat ini dalam kinerja pemasaran UMN dengan harapan pimpinan untuk memajukan UMN dalam hal pengawasan kerja pemasaran. *GAP* yang terjadi berdasarkan hasil penelitian dengan responden 30 karyawan tidak termasuk dengan manajerial dan wawancara dengan bapak Arief Setyadi S.T, M.M selaku dari *General Manager Marketing and Business Development UMN* dengan menggunakan 8 dimensi yaitu *organizational culture, performance management, failure analysis, planning and scheduling of preventive maintenance activities, computerized maintenance management software, standardization and document control, human resources management, dan result management.*

Teknologi *cloud* dengan memadukan *4DX* dalam penerapannya memiliki beberapa fitur yang dapat menyelesaikan permasalahan dan menampilkan data yang akurat serta *real time* secara pergerakan data. Selain itu terdapat fitur yang dapat memudahkan karyawan ketika berada di luar kota yaitu sistem absensi yang dapat terintegrasi dengan lokasi dan waktu bekerja karyawan saat itu. Fitur dan teknologi yang ada dapat dijadikan strategi atau jalan keluar dalam menghadapi *force majeure* seperti *pandemic* yang mengharuskan karyawan bekerja dirumah dengan tujuan agar proses bisnis tetap berjalan dengan normal.

Benefit yang ditimbulkan dari proyek ini antara lain :

- bagi *top management* terkait proyek DTP ini bertujuan untuk memudahkan pengawasan kinerja karyawan dalam pelaksanaan tugas harian, mingguan, bulanan, atau bahkan tahunan dengan harapan dapat memenuhi target yang sudah disepakati oleh manajerial. Pengambilan keputusan dapat jauh lebih cepat dengan memotong waktu tunggu dalam pengambilan keputusan sebanyak 4 hari menjadi 2 hari. Selain itu proyek ini bertujuan untuk menampilkan data real time pada analitik *dashborad* untuk manajerial dalam hal pengambilan keputusan secara strategis serta analisis data sebagai salah satu pengembangan dan keberlangsungan bisnis UMN.
- bagi karyawan adalah memudahkan segala bentuk aktifitas kerja yang dilakukan dalam setiap hari. Kemudahan dalam melakukan absesnsi dimanapun dan kapanpun dapat memudahkan pencatatan kehadiran kantor sehingga meminmalkan terjadinya tidak absensi dalam keseharian karyawan. Pelaporan kerja yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun serta kemudahan dalam mendapatkan keputusan manajerial dalam menjalankan tugas akan mempercepat pencapaian hasil kinerja karyawan. Efektifitas hari kerja karyawan bertambah menjadi 40% yang sebelumnya hanya 25%. Peningkatan pendapatan perusahaan akan berdampak pada peningkatan gaji dan kesejahteraan karyawan dalam menjalankan tugasnya. Reward and punishment yang berlaku akan

memacu karyawan dalam pelaksanaan tugas dalam pencapaian hasil yang diinginkan sehingga karyawan memiliki ambisi dalam menjalankan keseharian tugasnya.

- bagi UMN adalah peningkatan mahasiswa dan pendapatan akan mampu membawa UMN dalam bersaing didalam industri pendidikan bagi dalam negeri maupun internasional. UMN akan memiliki daya saing yang cukup kuat ketika menerapkan digitalisasi kinerja karyawan dalam hal peningkatan mahasiswa setiap tahunnya. Selain itu UMN juga akan tetap maju dalam mencerdaskan masyarakat Indonesia dalam hal pendidikan tinggi lanjutan, sehingga akan menjadikan universitas dengan skala internasional.

Secara analisa keuangan proyek ini memberikan nilai tambah positif dari *NPV* sebesar Rp 2.542.147.878 dan *IRR* bernilai 92% yang dimana lebih besar 20% dari imbalan harapan UMN. Proyek transformasi digital ini akan mengembalikan modal awal lebih cepat dari yang diharapkan yaitu pada 1 tahun 9 bulan. Secara keseluruhan proyek ini layak untuk dijalankan lebih lanjut dengan harapan setelah 3 tahun terjadi perubahan.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki beberapa batasan salah satunya peneliti hanya berfokus pada penelitian terkait digitalisasi kinerja divisi *marketing and business development*

UMN, sehingga belum mewakili keseluruhan dari setiap divisi di Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengukur divisi selain *marketing and business development* UMN dengan berdasarkan 8 dimensi DMM yang digunakan sebelumnya agar tercipta digitalisasi pengawasan kinerja untuk keseluruhan karyawan UMN dimasa depan. Digitalisasi pengawasan kinerja akan berdampak pada peningkatan kinerja karyawan sehingga Universitas Multimedia Nusantara dapat mampu bersaing dengan universitas yang ada di Indonesia atau internasional.