

BAB V

KESIMPULAN SARAN

Kesimpulan rangkuman dari rencana pelaksanaan transformasi *digital* di perusahaan, hasil dan dampaknya terhadap perusahaan.

5.1 Kesimpulan

Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung dan menjaga serta meningkatkan tingkat produktifitas karyawan di generasi-generasi saat ini adalah dengan memanfaatkan sistem gamifikasi dalam pekerjaan. Gamifikasi merupakan konsep tentang cara merancang ulang aktivitas seseorang di dalam lingkungan perusahaan seperti halnya di dalam sebuah permainan yang bersifat interaktif dan memiliki tujuan untuk meningkatkan antusiasme, semangat dan pengalaman yang dikemas dengan cara yang menarik (Simpson & Jenkins, 2015). Gamifikasi sendiri dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan karyawan dalam melakukan setiap pekerjaan dan akan menghasilkan *work engagement* yang tinggi. Melalui gamifikasi, setiap pekerjaan juga dapat dinilai secara objektif dengan sistem penilaian yang diterapkan menyesuaikan dengan bobot pekerjaan yang dikerjakan. Gamifikasi dapat memberikan rekognisi bagi karyawan yang dapat menjaga produktifitasnya dan mendapatkan *rewards* dari pekerjaan yang tercapai dengan baik.

Perancangan ini diawali dengan melakukan pendalaman penilaian mengenai kesiapan perusahaan untuk melakukan transformasi digital melalui penilaian kapabilitas digital perusahaan dengan menggunakan metode *Digital Maturity Model* (DMM). Perancangan ini terdiri dari prototipe sistem teknologi *digital* berbasis gamifikasi sebagai solusi dari permasalahan perusahaan untuk

membangun kapabilitas *digital* untuk mendukung bisnis atau menyelesaikan permasalahan yang ada di perusahaan saat ini. Sistem *digital* berupa *project management tools* yang mengadopsi sistem gamifikasi dengan berbagai fitur seperti manajemen proyek, automasi tugas, *employee dashboard* yang terdiri dari nilai pencapaian bulanan karyawan, *balance point check and redeem point feature* untuk karyawan atas hasil kinerja dan kontribusi yang dilakukan untuk perusahaan yang dapat mendukung proses dalam menyelesaikan pekerjaan di perusahaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme serta *engagement* bagi karyawan di perusahaan. Perancangan ini dibuat dalam bentuk aplikasi/*platform* yang berperan sebagai *role-playing work game dashboard* yang akan dinamakan sebagai MetaGO!. Aplikasi ini berfungsi sebagai *project management tool* serta dasbor karyawan dalam melakukan pekerjaan keseharian mereka di perusahaan dengan pengalaman yang lebih menyenangkan.

Sebagai penutup dari kesimpulan perancangan ini adalah hal yang penulis banggakan dari proyek ini bahwa proyek perancangan transformasi ini mampu memberikan solusi yang komprehensif dan yang paling dibutuhkan perusahaan di situasi saat ini dan merupakan hasil dari analisa, ide dan pemikiran dari penulis sendiri dalam merancang proyek transformasi *digital* ini. Harapan untuk perancangan ini, semoga solusi yang telah dibuat mampu memberikan dampak yang positif dan signifikan secara langsung di dalam perusahaan secara menyeluruh. Di sisi lain tantangan untuk tetap menjaga kultur atau *working environment* yang sudah baik merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam prosesnya serta resiko terbesar yang berpotensi muncul akibat dari penerapan proyek ini di dalam perusahaan yaitu adanya kemungkinan penolakan dari karyawan yang ada (*resistence group*) terkait dengan implementasi transformasi *digital* ini.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan dibutuhkan waktu yang cukup panjang untuk menganalisa, melakukan observasi dan melakukan proses pengumpulan data-data di lapangan serta proses wawancara di perusahaan. Nilai investasi yang perlu perusahaan sediakan juga terbilang tidak sedikit. Dengan berdasarkan pertimbangan tersebut, sistem teknologi berbasis gamifikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi yang dibutuhkan oleh perusahaan dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan karyawan di perusahaan dan sistem yang digunakan ini dapat dikembangkan secara lebih luas lagi, baik itu secara fitur maupun kapasitas sistem dibandingkan dengan yang ada saat ini. Aplikasi yang dibuat harus terus dikelola, dievaluasi dan dimutakhirkan oleh karyawan dan perusahaan menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan perusahaan di masa yang akan datang.

Dalam proses berjalannya perancangan transformasi *digital* ini, perusahaan juga disarankan untuk melakukan komunikasi, sosialisasi dan pelatihan kepada karyawan di seluruh departemen perusahaan agar proyek dapat diimplementasikan dengan baik agar dapat mentransformasi proses bisnis secara menyeluruh dan dapat meningkatkan produktivitas serta kinerja karyawan di PT Meta Karya Kreativindo. Penulis juga berharap adanya kesempatan yang lebih terbuka lagi di masa yang akan datang untuk pengembangan sistem lebih lanjut.