

MANAJEMEN STRATEGIK DI ERA DISRUPSI

MENGAPA MANAJEMEN HARUS FLEKSIBEL?

Dengan berjalannya waktu, kiat-kiat (*the art of*) manajemen dari waktu ke waktu terus menerus berubah.

Perubahan terutama karena Teknologi yang terus menerus mengalami perubahan, perkembangan dan kemajuan, demikian pula dengan perubahan sosial budaya.

Akibatnya terjadi berbagai perubahan berkaitan dengan masalah global dan domestik seperti politik, sosial, demografi dan pandemi.

Semua ini merupakan factor pendorong bagi manajemen perusahaan/institusi/bisnis untuk lebih fleksibel dalam perencanaan dan implementasinya.

Beberapa terminologi yang berkaitan dengan Manajemen Adaptabilitas akan dibahas secara lebih terelaborasi dan pada topik2 Webinar mendatang:

Manajemen Perubahan

Adaptasi

Inovasi

Kreativitas

Teknologi Digital

Disrupsi

Kompleksitas

Agilitas

Kepemimpinan

Pergeseran (Shifting)

New Wave

Rev Industri 4.0

Pertumbuhan

Eksponensial

Konektivitas

Dst.

Dengan terjadinya perubahan dan implikasinya maka implementasi manajemen memerlukan fleksibilitas. Bentuk fleksibilitas disesuaikan dengan kondisi adalah:

- Adaptasi yang perlu dilakukan agar proses bisnis bisa berlanjut dan *sustainable*
- Memicu Kreativitas dan Inovasi untuk mengatasi stagnasi dalam pembentukan nilai perusahaan (*value creation*)
- Peningkatan efisiensi, kualitas, CRM, dst. sesuai perubahan dalam PESTEL (Political, Ekonomi, Sosial, Teknologi, Environmental (Lingkungan) dan Legal (Peraturan/Perundang-undangan):
- Sebagai contoh, manajemen pemasaran mengalami evolusi dari marketing 1.0, 2.0, 3.0, 4.0 dan sekarang 5.0 (*digital marketing*).

***Flexible Management* adalah keluwesan (*Flexibility*) dalam proses manajemen sesuai dengan perubahan-perubahan yang berlangsung dinamis.**

Proses manajemen suatu institusi (termasuk bisnis) senantiasa berlangsung mengikuti perubahan ekosistemnya. Ekosistem atau lingkungan bisnis ditentukan oleh berbagai factor a.l. PESTEL

P

- Government policy
- Political stability
- Corruption
- Foreign trade policy
- Tax policy
- Labour law
- Trade restrictions

E

- Economic growth
- Exchange rates
- Interest rates
- Inflation rates
- Disposable income
- Unemployment rates

S

- Population growth rate
- Age distribution
- Career attitudes
- Safety emphasis
- Health consciousness
- Lifestyle attitudes
- Cultural barriers

T

- Technology incentives
- Level of innovation
- Automation
- R&D activity
- Technological change
- Technological awareness

E

- Weather
- Climate
- Environmental policies
- Climate change
- Pressures from NGO's

L

- Discrimination laws
- Antitrust laws
- Employment laws
- Consumer protection laws
- Copyright and patent laws
- Health and safety laws

Analisis PESTEL

Politik

Situasi politik/pemerintahan - apakah mendukung? Perdagangan, fiscal, perpajakan, promosi, dsb.

Ekonomi

Faktor ini menentukan performa ekonomi yang berdampak langsung terhadap perusahaan dan memiliki efek jangka panjang. Misalnya: kenaikan pada inflasi memengaruhi pengaturan harga produk dan jasa perusahaan. Faktor ekonomi termasuk tingkat inflasi, suku bunga, nilai tukar rupiah, dan lain-lain.

Sosial - Masyarakat, demografi, dsb.

Faktor ini meneliti dengan cermat lingkungan sosial pangsa pasar, termasuk tren kultural, demografik, analisis populasi, dan lain-lain. Contohnya: tren pembelian untuk negara barat seperti Amerika Serikat meningkat permintaannya pada musim liburan, masa normal baru pasca pandemic Covid

Teknologi

Faktor ini menyinggung inovasi pada teknologi yang memengaruhi operasi dari industri bisnis secara baik maupun buruk. Faktor ini mencakup otomatisasi, riset, dan pengembangan jumlah kesadaran akan teknologi yang dialami oleh pasar

Environmental – Lingkungan Hidup

Mencakup semua pengaruh yang dipicu oleh lingkungan sekitar, seperti: iklim, cuaca, kondisi geografis, pergantian iklim global, kerusakan lingkungan, dan lain-lain.

Legal – Kaitan dengan peraturan/perundangan

Faktor ini memiliki sisi internal dan eksternal. Ada aturan tertentu yang memengaruhi lingkungan bisnis pada negara tertentu sementara ada juga aturan-aturan yang dibuat dan dipertahankan oleh bisnis itu sendiri. Analisis legal termasuk aturan konsumen, standar keselamatan, aturan pekerja, dan lain-lain

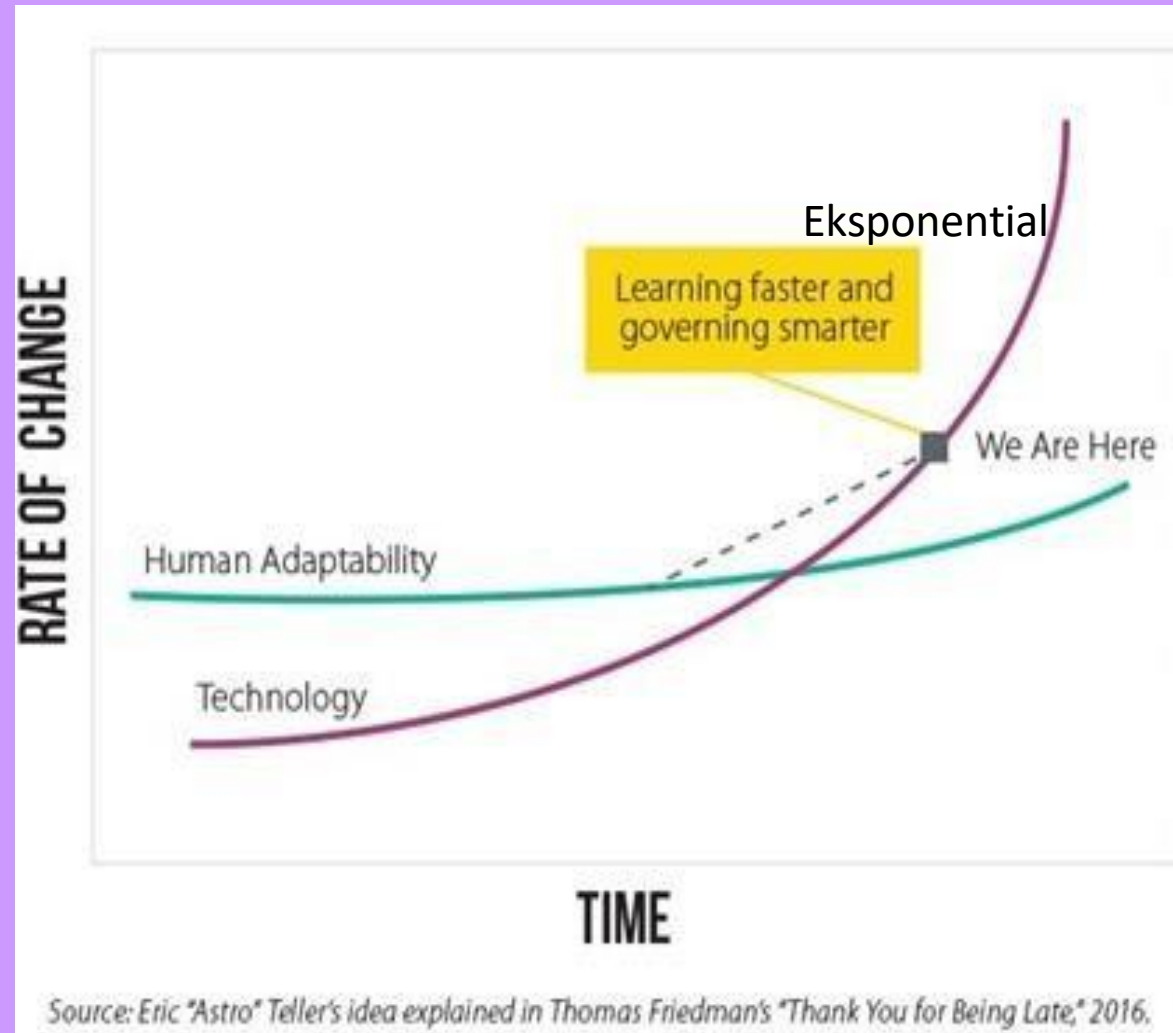
Everything changes – but change.

Heraclitus ca. 500 BCE

Semua berubah – kecuali perubahan.

(yang tidak berubah).

Perubahan teknologi berlangsung sangat cepat (mengikuti pola eksponensial) sehingga manusia sendiri sebagai pencipta cenderung ketinggalan mengimplementasikannya dalam kehidupannya.

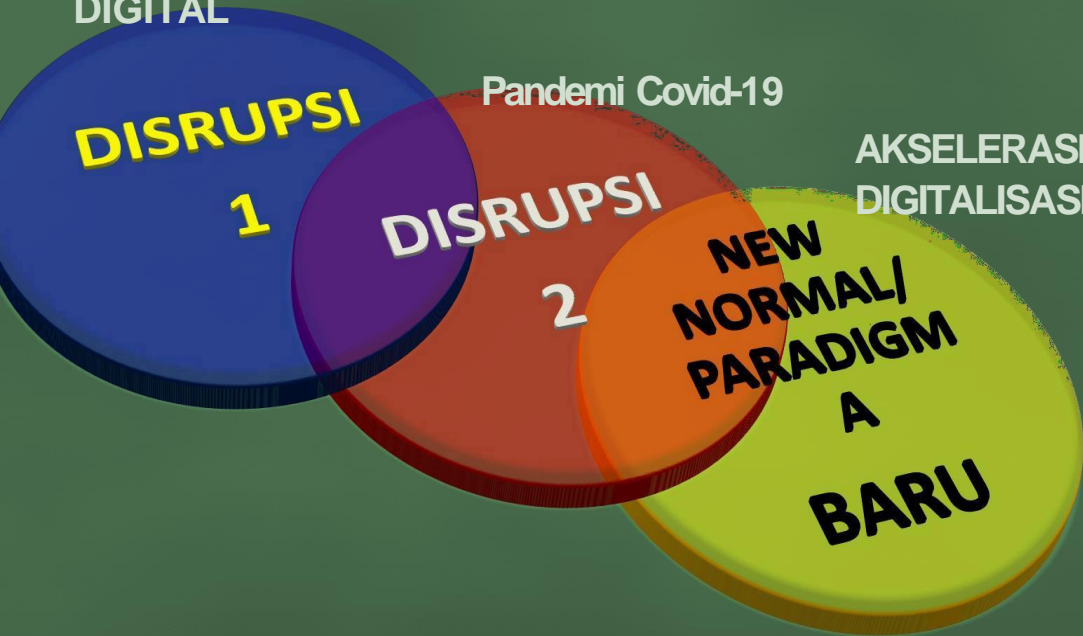


TERJADI PERUBAHAN oleh DISRUPSI

- **Industrial Revolution 4.0 –**
- **Covid-19 Pandemy**

*keduanya mempercepat proses DIGITALISASI → NEW
NORMAL*

Revolusi Industri 4.0 DIGITAL



Sejak Rev. Indust. 4.0 (2010) terjadi disrupsi pertama, fenomena digitalisasi yang merebak dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti medsos, smart phones, drones, transfer uang *online* dan elearning (PJJ)

Awal tahun 2020, DISRUPSI-2 muncul dalam bentuk wabah (epidemi) Covid-19, yang mempersyaratkan kita hidup dengan protokol baru agar kita tidak menjadi penyebar dan/atau terpapar virus Covid. Kini kita berada pada era NEW NORMAL -- kita menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di mana Pandemi Covid-19 yang dalam skala global masih aktif sampai saat ini masih ada di tengah2 kita.

PANDEMI COVID TELAH MEMACU
DIGITALISASI

“MENGANTISIPASI MASA DEPAN” YANG SUDAH TIBA, PENGETAHUAN, KEPAKARAN DAN KETRAMPILAN JUGA BERUBAH -- DIPERLUKAN FLEKSIBILITAS DENGAN ‘UPSKILLING’ KARENA POLA PEKERJAAN PASTI “AKAN” BERUBAH – SEKARANG MULAI KITA RASAKAN.

Keahlian yang diperlukan pada tahun 2020-an menurut World Economic Forum (2018)

2022 Skills Outlook

Growing

1. Analytical thinking and innovation
2. Active learning and learning strategies
3. Creativity, originality and initiative
4. Technology design and programming
5. Critical thinking and analysis
6. Complex problem-solving
7. Leadership and social influence
8. Emotional intelligence
9. Reasoning, problem-solving and ideation
10. Systems analysis and evaluation

Declining

1. Manual dexterity, endurance & precision
2. Memory, verbal, auditory and spatial abilities
3. Management of finance, material resources
4. Technology installation & maintenance
5. Reading, writing, math and active listening
6. Management of personnel
7. Quality control and safety awareness
8. Coordination and time management
9. Visual, auditory and speech abilities
10. Technology use, monitoring and control



DAMPAK PANDEMI COVID-19 DALAM BERBAGAI ASPEK

#MulaiDariDesa



DECODING THE ECONOMICS OF COVID-19

POTENTIAL WINNERS & LOSERS IN THE SHORT TERM



Sumber: Dcode EFCAnalys



www.ditjenpdt.kemendesa.go.id

Direktorat Jenderal PDT

DitjenPDT

@DitjenPDT @ditpsdmpdt

@DitjenPDT @ditpsdmpdt

- Dari data jelaslah bahwa selang hampir dua tahun terakhir kita sudah memasuki era DIGITALISASI yang kini dipercepat dengan adanya Pandemi Covid-19.
- Ini berlaku juga bagi bisnis dan entrepreneurship baik perorangan maupun perusahaan bisnis besar: digitalisasi sudah menjadi keniscayaan.
- Perusahaan2 digital seperti Tokopedia, semua memulai bisnisnya dengan startup dan platform operasinya adalah DIGITAL/Internet.
- Apakah metari ajar yang kita berikan untuk mahasiswa kita masih sama dengan 20 tahun lalu? Jelas harus menyesuaikan dengan perubahan2.

MENGAPA DIGITAL?

Telah dikemukakan bhw kini kita mengalami DISRUPSI yaitu akibat cepatnya perkembangan Digitalisasi (dalam konteks Revolusi Industri 4.0) dan peri kehidupan masyarakat dunia yang mengalami perubahan berkaitan dengan Covid-19.

Bagi kita di NKRI data menunjukkan bahwa digitalisasi sudah merambah di banyak aspek kehidupan baik melalui sosmed, pendidikan, perdagangan, keuangan/perbankan dsb.

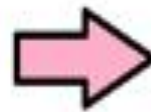
TOP 20 COUNTRIES WITH HIGHEST NUMBER OF INTERNET USERS - 2020 Q1

#	Country or Region	Internet Users 2020 Q1	Internet Users 2000 Q4	Population, 2020 Est.	Population 2000 Est.	Internet Growth 2000 - 2020
1	China	854,000,000	22,500,000	1,439,062,022	1,283,198,970	3,796 %
2	India	560,000,000	5,000,000	1,368,737,513	1,053,050,912	11,200 %
3	United States	313,322,868	95,354,000	331,002,651	281,982,778	328 %
4	Indonesia	171,260,000	2,000,000	273,523,615	211,540,429	8,560 %
5	Brazil	149,057,635	5,000,000	212,392,717	175,287,587	2,980 %
6	Nigeria	126,078,999	200,000	206,139,589	123,486,615	63,000 %
7	Japan	118,626,672	47,080,000	126,854,745	127,533,934	252 %
8	Russia	116,353,942	3,100,000	145,934,462	146,396,514	3,751 %
9	Bangladesh	94,199,000	100,000	164,689,383	131,581,243	94,199 %
10	Mexico	88,000,000	2,712,400	132,328,035	2,712,400	3,144 %
11	Germany	79,127,551	24,000,000	83,783,942	81,487,757	329 %
12	Philippines	79,000,000	2,000,000	109,581,078	77,991,569	3,950 %
13	Turkey	69,107,183	2,000,000	84,339,067	63,240,121	3,455 %
14	Vietnam	68,541,344	200,000	68,541,344	200,000	34,250 %
15	United Kingdom	63,544,106	15,400,000	67,886,011	58,950,848	413 %
16	Iran	67,602,731	250,000	83,992,949	66,131,854	27,040 %
17	France	60,421,689	8,500,000	65,273,511	59,608,201	710 %
18	Thailand	57,000,000	2,300,000	69,799,978	62,958,021	2,478 %
19	Italy	54,798,299	13,200,000	60,461,826	57,293,721	415 %
20	Egypt	49,231,493	450,000	102,334,404	69,905,988	10,940 %
TOP 20 Countries		3,241,273,512	251,346,400	5,233,377,837	4,312,497,691	1,289 %
Rest of the World		1,332,876,622	109,639,092	2,563,237,873	1,832,509,298	1,216 %
Total World		4,574,150,134	360,985,492	7,796,615,710	6,145,006,989	1,267 %

NOTES: (1) Top 20 Internet Countries Statistics were updated for Dec 31, 2019. (2) Growth percentage represents the increase in the number of Internet users between the years 2000 and 2020. (3) The most recent user information comes from data published by [Facebook](#), [International Telecommunications Union](#), official country telecom reports, and other trustworthy research sources. (4) Data from this site may be cited, giving the due credit and establishing a link back to www.internetworldstats.com. Copyright © 2020, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

Change your life from VUCA (lama) to VUCA PRIME

VUCA LAMA



VUCA PRIME



PENGGUNAAN INTERNET/KOMPUTER DI INDONESIA (Januari 2020)

✓ Pengguna internet (HP & komputer) di Indonesia, keadaan Jan 2020: 171.3 juta (62.5%) dari 273.5 juta penduduk.

✓ Namun dengan penggunaan internet yg demikian tinggi, pemanfaatan untuk e-economy (e-bisnis, e-learning dsb.) masih agak kurang dibandingkan negara2 lain di kelas yang sama.

PELUANG

DIGITAL /
INTERNET

TANTANGAN

VUCA (Volatility,
Uncertainty,
Complexity dan
Ambiguity)

KESIMPULAN

1. Kondisi dan situasi di Era New Normal merupakan peluang bagi perkembangan bisnis.
2. Disrupsi yang menyebabkan krisis ekonomi dan kemasyarakatan biasanya membangkitkan kreativitas untuk pengembangan berbagai inovasi
3. Untuk berhasil kita perlu mengatasi ancaman² yang muncul dengan mengadopsi manajemen yang fleksibel termasuk kurikulum yang menyesuaikan dengan perubahan PESTEL.
4. VUCA-Prime: mengubah mindset, mengadopsi teknologi terkini/digital, fleksibel, kerjasama dalam ekosistem yang menguntungkan, akuntabel dan bersungguh-sungguh (*passionate*), tingkat *adversity* yang tinggi.
5. Kurikulum dan materi ajar perlu menyesuaikan dengan perubahan² yang berlangsung, untuk menjamin bahwa bekal pengetahuan yang diberikan kpd anak didik adalah sesuai antisipasi.