



UNIVERSITAS INDONESIA MEMBANGUN

LEADERSHIP AND CHARACTER BUILDING

Sesi 14

E-LEADERSHIP

Ezra Karamang, S.E.,M.M



PENGERTIAN E-LEADERSHIP

— Kasali, 2008

E-Leadership adalah suatu istilah yang menyandingkan “e” sebagai simbol bagi hal-hal yang berkaitan dengan elektronik, internet, atau dunia digital dengan “*leadership*” (kepemimpinan) yang bermakna kemampuan seseorang untuk menggerakkan atau mempengaruhi orang-orang yang dipimpinnya dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

e-Leadership dapat secara bebas diartikan sebagai kepemimpinan yang memanfaatkan teknologi informatika untuk menggerakkan suatu tujuan tertentu dalam rangka menerapkan teknologi informatika dan komunikasi.

TINJAUAN E-LEADERSHIP

Menurut Budvytyte (2006) menyatakan bahwa *e-Leadership* terdiri dari 2 elemen dasar : teknologi dan kepemimpinan.

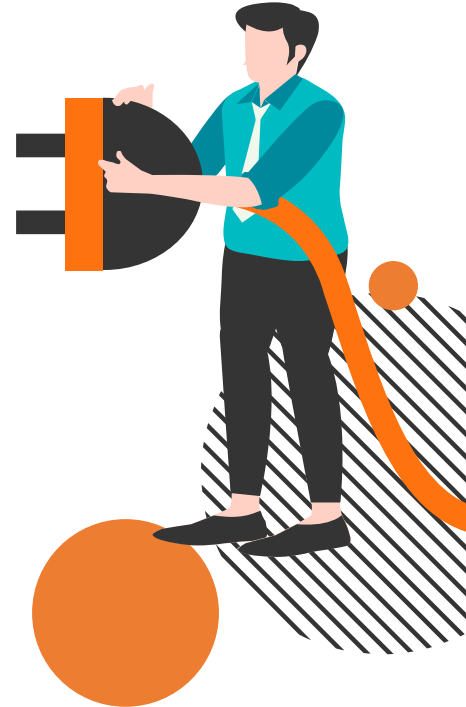
E-Leadership adalah kepemimpinan yang menggabungkan konsep yang telah ada pada saat ini yaitu kepemimpinan dengan perkembangan teknologi.

E-Leadership menjadi penting untuk dimasukkan dalam kriteria kepemimpinan masa depan karena teknologi informatika sudah berkembang luas. Hal ini seiring dengan pesatnya penetrasi teknologi informatika sehingga masyarakat tahu atau mempelajarinya.

PERAN E-LEADERSHIP

Menurut Burke (2008)

- + Visionary**
Memiliki kemampuan untuk melihat gambaran yang besar dan menterjemahkannya kepada anggota organisasinya
- + Convener**
Memiliki kemampuan untuk mengelola perbedaan anggota dan membawa organisasinya ke arah tujuan yang jelas dan pemecahan masalah.
- + Team sponsor**
Memiliki kemampuan untuk membentuk dan mengarahkan kelompok kerja nyata dan kelompok virtual.
- + Innovator**
Memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru untuk pekerjaan-pekerjaan di luar tugas pokok dan fungsinya.
- + Mentor**
Memiliki kemampuan untuk membimbing dan mengarahkan calon-calon pemimpin baru di lingkungan organisasinya.



URGENSI KEPEMIMPINAN DIGITAL (E-LEADERSHIP)

01

Perusahaan-perusahaan yang memiliki pemimpin digital merasakan tingkat kepuasan kerja karyawan yang lebih tinggi sebesar 87 % dari jumlah karyawan.

02

Terdapat 76% eksekutif yang termasuk dalam digital leader membawa perusahaannya memperoleh pendapat lebih besar dibandingkan dengan eksekutif lainnya.

03

Terdapat 80% persen pemimpin digital membuat keputusan berdasarkan data, dan menariknya 63% di antaranya menyampaikan bahwa perusahaan mereka mampu membuat keputusan secara real time.

04

Gaya kepemimpinan yang inklusi, mudah berbaur, struktur yang lebih dinamis membuat keinginan untuk bertahan di perusahaan tinggi sehingga tingkat *turn over* lebih rendah.



5 DIMENSI KEPEMIMPINAN DI ERA DIGITAL



Digital Literacy

Pemimpin harus melek digital mengikuti perkembangan teknologi digital. Demikian pula, mereka harus memastikan orang-orang yang bekerja untuk mereka juga melek digital.



Aplikasi Teknologi Sosial & digital

Pemimpin harus memahami bahwa teknologi sosial dan digital mengubah sifat pekerjaan, dan mengubah pendekatan mereka terhadap pengelolaan tenaga kerja.



Implikasi Teknologi Sosial & Digital

Pemimpin juga harus memahami bahwa teknologi sosial dan digital dapat dimanfaatkan secara internal untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi, meningkatkan inovasi, mengefektifkan operasional dan memperbaiki kinerja individu dan kelompok.



TRANSFORMASI DIGITAL

Pemimpin penting untuk meletakkan fondasi dan memfasilitasi transformasi digital.



Digitally-Savvy Leadership Style

Pemimpin harus menyesuaikan gaya kepemimpinan mereka untuk memenuhi tuntutan dan harapan yang berorientasi digital.

KARAKTER KEPEMIMPINAN DI ERA DIGITAL

Memiliki mental model yang rendah hati tetapi tetap kuat dalam menuntut hasil kerja yang maksimal serta dapat menyampaikan dan menjelaskan visi serta sasaran yang akan dicapai.

01

Bukan ingin menjadi pintar sendiri tetapi fokus pada pembelajaran team, yang artinya semua anggota dalam team akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas atau unggul

03

Credible activist, seorang pemimpin yang mampu bekerja dengan sungguh-sungguh pada bidang yang dikuasai dan berorientasi pada kontribusi yang maksimal.

02

Dapat menguasai dan memanfaatkan sistem manajemen dalam perusahaan supaya dapat memajukan perusahaan dalam mencapai visi, misi, nilai-nilai, strategi organisasi menuju organisasi yang efektif, produktif dan *profitable*.

04

ROADMAP MENUJU KEPEMIMPINAN MENUJU INDUSTRI 4.0

Menurut riset, akar masalah kepemimpinan yang tidak efektif dapat dibagi menjadi

2 faktor :

- Lemahnya kemampuan kepemimpinan
- Lemahnya kemampuan *soft-skill*.

5 Alasan mengapa *soft skill* semakin penting :

- Teknikal *skill* tanpa *soft skill* menjadi kurang bermanfaat.
- *Soft skill* lebih sulit dipelajari.
- Lingkungan kerja *modern* membutuhkan *soft skill*.
- Customer membutuhkan *soft skill*.
- Era digital membutuhkan *soft skill*.

DIGITAL LEADER HARUS BISA BERPIKIR, MENGAMBIL TINDAKAN, DAN BEREAKSI SECARA BERBEDA

Cognitive Transformation (Berpikir secara berbeda)	Behavioral Transformation (Bertindak secara berbeda)	Emotional Transformation (Bereaksi secara berbeda)
Membuat konsep tentang segala kemungkinan di dunia digital	Beradaptasi dengan penguasa dan orang yang berpengaruh yang silih berganti	Bertoleransi terhadap lingkungan yang penuh resiko dan ketidakjelasan
Menemukan cara untuk menangani kompleksnya pemikiran yang semakin meningkat	Berkolaborasi dengan tim yang berbeda dengan latar belakang yang berbeda pula	Tenang dan siap dalam menghadapi perubahan yang selalu terjadi
Mengambil keputusan secara cepat walaupun jika kita tidak mempunyai informasi	Memberikan banyak energi untuk sebuah keberhasilan (coba - gagal - coba lagi)	Memiliki kepercayaan diri untuk memimpin dan mendorong adanya perubahan

PERBEDAAN PEMIMPIN BIASA DENGAN PEMIMPIN DIGITAL

'Just' Leader

Pemimpin dipilih dan diidentifikasi berdasarkan pengalaman, senioritas, dan performa kerja.

Pemimpin harus memulai dari bawah dan perlahan-lahan menuju ke atas seperti menaiki tangga.

Pemimpin diharapkan tahu apa yang akan dia lakukan dan membawa penilaian serta pengalamannya dalam menghadapi tantangan bisnis.

Pemimpin dinilai dan dibentuk dari perilaku dan gaya kepemimpinan.

Pemimpin memimpin organisasi dan fungsi.

Digital Leader

Pemimpin dipilih dan diidentifikasi berdasarkan agility, kreativitas, dan kemampuan untuk menjembatani beberapa tim yang ada dalam organisasi.

Bisa menjadi pemimpin sejak dini dan mengembangkan jiwa kepemimpinan mereka sambil jalan.

Pemimpin diharapkan berinovasi, kolaborasi, dan menggunakan metode 'client teams', crowdsourcing, ataupun hackathon untuk menemukan solusi yang benar-benar baru.

Pemimpin dinilai dan dibentuk oleh pola pikir, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pemimpin memimpin sebuah tim, proyek, dan hubungan antar tim

TOKOH E-LEADERSHIP

- Tri Rismaharini, walikota perempuan pertama Surabaya sepanjang sejarah.
- Lahir di Kediri pada 20 November 1961.
- Risma telah melakukan banyak inovasi yang berkaitan dengan e-Government di Kota Surabaya. Dalam hal ini dibagi menjadi 2 aspek, yakni :
 1. GMRS (*Government Management Resources Sistem*) yang didalamnya terkait program e-procurement, Broadband Learning Center dan Surabaya Single Window.
 2. Mobile Smart Application yang didalamnya terkait dengan Pelayanan dan partisipasi masyarakat melalui Media Center, e-Wadul dan Surabaya Smart City. GMRS merupakan sebuah system yang dibangun oleh Pemerintah Kota Surabaya dalam menunjang seluruh pelayanan publik baik itu perijinan, pelatihan, dan transparansi publik, dimana dari yang manual beralih teknologi menjadi digital.



BIOGRAFI

Tri Rismaharini, walikota perempuan pertama Surabaya sepanjang sejarah. Lahir di Kediri pada 20 November 1961.

Pada masa kepemimpinannya di DKP hingga menjadi wali kota selama dua periode, Surabaya menjadi lebih asri dan tertata dengan baik dibandingkan sebelumnya, serta lebih hijau dan lebih segar. Pada tahun 2008, ia menjabat sebagai Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya.



E-LEADERSHIP ALA BU RISMA



VISIONARY

Walikota Surabaya, Tri Rismaharini mengungkapkan bahwa Pemkot Surabaya telah merintis penerapan e-government sejak tahun 2002, sebelum adanya peraturan mengenai sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik. Akhirnya, tahun 2003 lahir Keppres No. 80 tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah, yang mencantumkan sistem lelang elektronik.

- Pengelola keuangan daerah meliputi *e-budgeting*, *e-project*, *e-procurement*, *e-delivery*, *e-controlling*, dan *e-performance*.
- Pengelola masyarakat, disebut dengan e-sapawarga, yang meliputi *e-perijinan*, *e-musrenbang*, dan pengaduan secara elektronik. “dengan penerapan e-government kami bisa menghemat hingga 30 persen

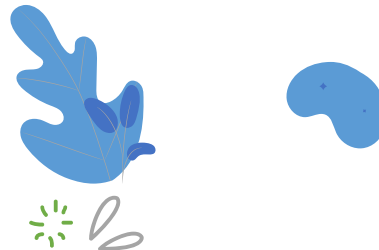


E-LEADERSHIP ALA BU RISMA



CONVENER DAN MANAJER

Setiap bulan dilakukan evaluasi, apa penyebab keterlambatan, apa masalahnya. Di akhir tahun ada *e-performance*, yakni kinerja masing-masing dinas. Membandingkan kinerja masing-masing, antara *planning* dan realisasi, sehingga akan ketahuan *performance*-nya. PNS juga wajib mengisi dengan *pass word* masing-masing, setiap hari.



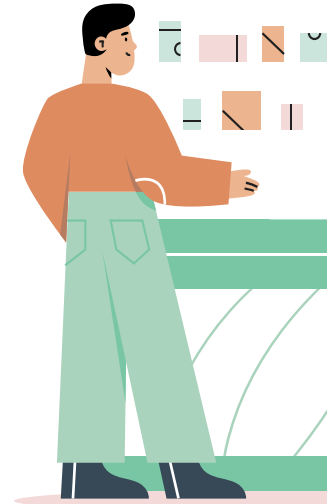
E-LEADERSHIP ALA BU RISMA



INOVATOR

E-sapawarga, Pemkot Surabaya memberikan fasilitas internet gratis seluruh RT-RW, sehingga seluruh program bisa diakses masyarakat. Perijinan untuk SIUP dan IUJK diberikan secara gratis, penduduk Surabaya cukup mengentri datanya, kemudian deverifikasi, apakah dia benar warga Surabaya atau bukan.

Dengan adanya jaringan internet yang bisa diakses seluruh masyarakat Surabaya, setiap awal tahun masyarakat dapat mengajukan usulan proyek Pelatihan.



E-LEADERSHIP ALA BU RISMA



MANAGER DAN MENTOR

Walikota Tri Rismaharini juga mengungkapkan, untuk menyusun sistem anggaran, dilakukan dengan e-budgeting. Di dalamnya mencantumkan berapa besar biaya perjalanan dinas, sampai kebutuhan straples di masing-masing SKPD.

Acuannya menggunakan SNI. Setiap dinas harus menggunakan *e-budgeting* dalam mengusulkan anggaran. Dulu angka-angka itu menggunakan hard copy (buku), sekarang dengan *e-budgeting*, tinggal klik.



THANK YOU ...

Do you have any Question?



UNIVERSITAS
INABA



Ezra for INABA 2021

 inaba.ac.id