



Manajemen SDM Digital Indonesia

PADA ERA DISRUPSI 4.0 DAN TRANSFORMASI DIGITAL

Fokus



PROBLEM TRIVIA DAN
IDENTIFIKASI



REQUIREMENT PADA ERA
DISRUPSI DAN TRANSFORMASI
DIGITAL



ECOSYSTEM DEVELOPMENT

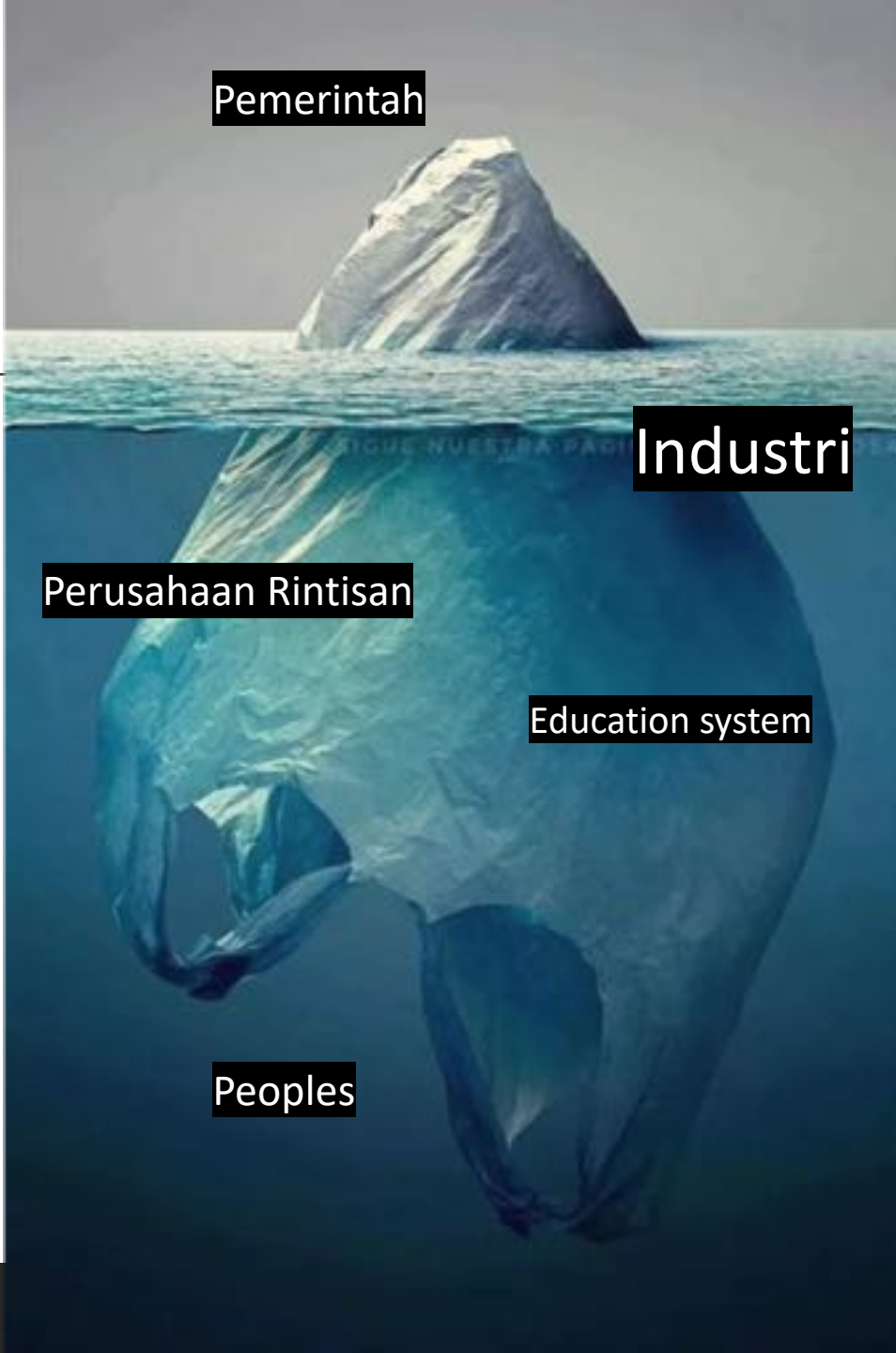
Trivia

Visualize
Problems

“Patern”
Problems

“Linked”
Problems

Deep Problems



Event, Activities,
Projects

Development &
ecosystem

Problem landscape

Government

- ❑ Roles
- ❑ Ecosystem → mostly on system
- ❑ Protection (BPJS, Tenaga Kerja, etc)
- ❑ Promoting
- ❑ Unsufficient cordination on program (Ministry, units, etc)
 - ❑ Kominfo Digital Talents
 - ❑ Kemendag
 - ❑ others...

Industry

- ❑ Industrial selfish
- ❑ High expectation on education system
- ❑ Close source
- ❑ Less approach
- ❑ Industrial standard pressure

*hasil riset awal "Identifikasi deep-problem pada eco-system collaborative pengembangan Start-Up,
Dukungan Riset: ERASMUS project 2019-2021

Problem landscape

Start Up

- ❑ High dream
- ❑ Disruptive for business but not for talents
- ❑ Less salary high skills
- ❑ Less development
- ❑ Very customise environment

Education

- ❑ Formal orientation
- ❑ Tight curriculum
- ❑ Un-upgraded lecturer
- ❑ Un-updated materials
- ❑ Close with science, far from riel need

*hasil riset awal "Identifikasi deep-problem pada eco-system collaborative pengembangan Start-Up,
Dukungan Riset: ERASMUS project 2019-2021

Problem landscape



TALENTS



INDIVIDUAL



SUPERHERO THINKS



LESS LEARNING PATHS



INSTANTS



APPLIED ORIENTATION,
VERY LOW IN BASICS



LESS SOFTSKILL

*hasil riset awal "Identifikasi deep-problem pada eco-system collaborative pengembangan Start-Up,
Dukungan Riset: ERASMUS project 2019-2021

Disrupsi pada Manajemen SDM

Tujuan disrupsi pada adalah mendapatkan manfaat dari masa depan yang tidak bisa diprediksi dan mendorong perubahan lebih baik di masa depan.



*Adaptasi Disrupsi Edukasi bidang MIPA dalam Era Industri 4.0, Tim Adhoc Disrupsi FMIPA UGM 2018

Profil Talenta di Era Industri 4.0

01	Kuat pada Keilmuan	<ul style="list-style-type: none">• Knowledge producer• Local Wisdom• Pembuktian teori dan terobosan
02	Inisiator	<ul style="list-style-type: none">• Founder, Owner, Worker• Enabler
03	Decision maker	<ul style="list-style-type: none">• Regulator• Policy Making• Science Diplomacy
04	Problem solver	<ul style="list-style-type: none">• Modeling Keadaan Tertentu• Modeling Berbasis Kompetensi
05	Challenger & Disruptor	<ul style="list-style-type: none">• Penguasaan Data Besar• Networking

*Adaptasi Disrupsi Edukasi bidang MIPA dalam Era Industri 4.0, Tim Adhoc Disrupsi FMIPA UGM 2018

Kemampuan Pendukung

*Adaptasi Disrupsi Edukasi bidang MIPA dalam Era Industri 4.0, Tim Adhoc Disrupsi FMIPA UGM 2018

1	ATTITUDE	<ul style="list-style-type: none">• Dari mental inferior menjadi petarung hebat• Berani mengambil risiko berdasarkan pengelolaan risiko• Percaya diri• Berlandaskan kejujuran dan pencerahan kepada masyarakat
2	KNOWLEDGE & UNDERSTANDING	<ul style="list-style-type: none">• Mampu melakukan abstraksi• Mampu melakukan proses analisis berbasis data besar (Big Data)• Mampu membangun <i>branding</i>• Mampu membuka <i>network/jejaring</i>
3	SKILLS	<ul style="list-style-type: none">• <i>Excellent</i> pada <i>core competence</i> nya• <i>State the art</i> pada ranah ilmiah• <i>Research based competencies</i>• <i>Problem Solving approach</i>

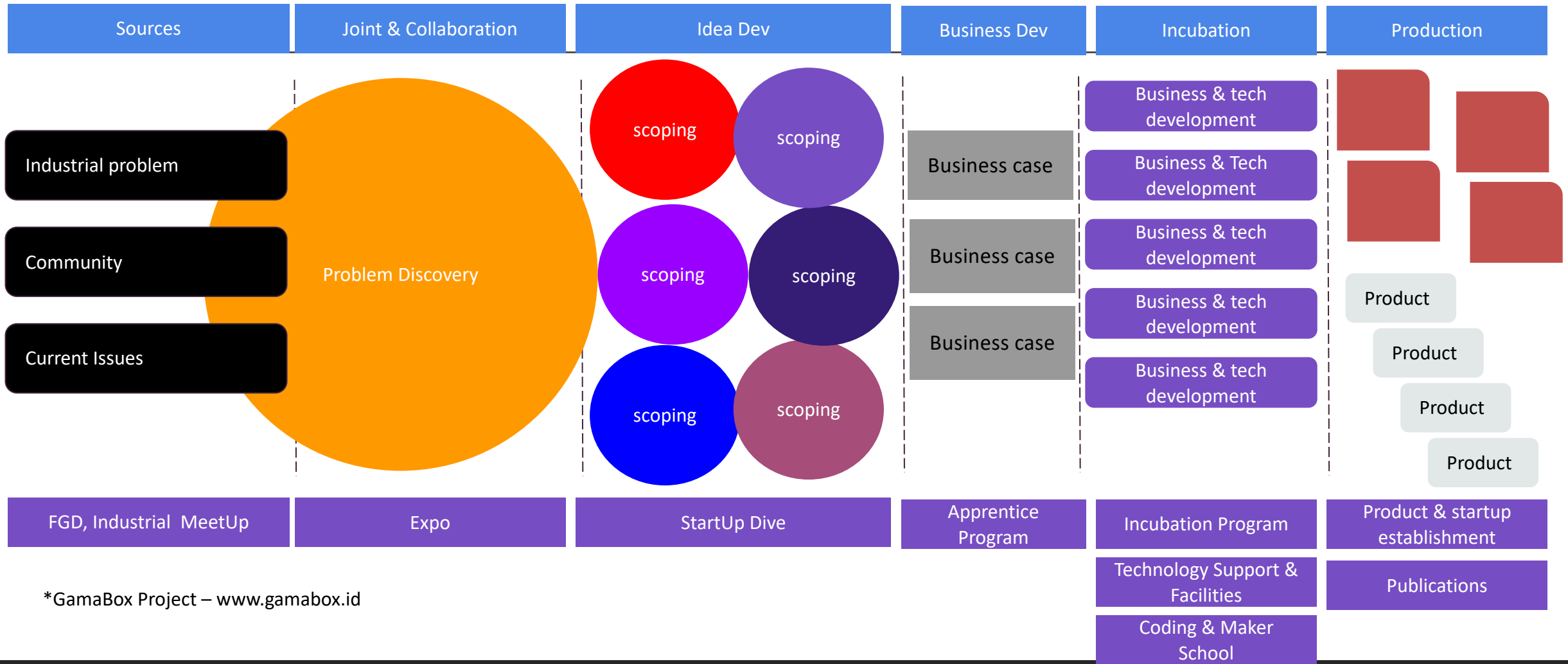
Model Manajemen Talenta



*Adaptasi Disrupsi Edukasi bidang MIPA dalam Era Industri 4.0, Tim Adhoc Disrupsi FMIPA UGM 2018

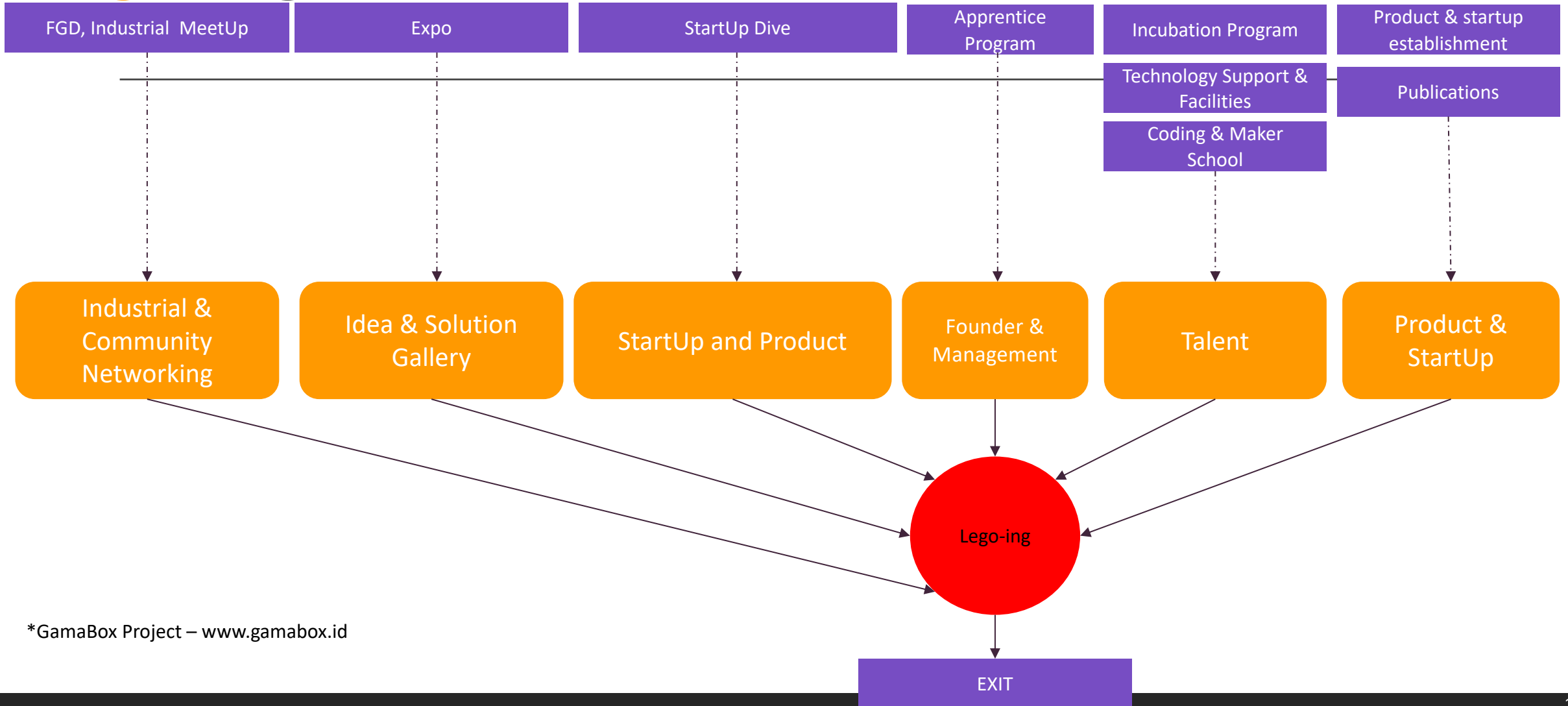
Eco system

Proses Eco-system



*GamaBox Project – www.gamabox.id

Lego-ing



*GamaBox Project – www.gamabox.id

Skj.mipa.ugm.ac.id
cloud.wg.ugm.ac.id
gamabox.id

TERIMA KASIH