



UNPAD

DETEKSI PRODUCTIVITY KILLER PADA KARYAWAN BGA MENGGUNAKAN MODEL EMPLOYEE GAP EXPECTATION (EGX)

Oleh:

- Prof. Yuyun Hidayat, MSIE., PhD.
- Dr. Titi Purwandari, MSIE

Departemen Statistika FMIPA-UNPAD

TUJUAN

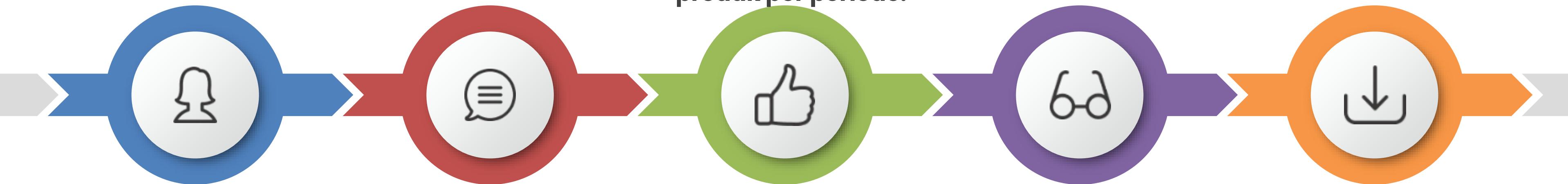
Hilangnya anxiety-naik productivity

Output Riset

Direct positive research result of EGX:

1 Dokumen Outstanding Human Capital Issues [anxiety] yang menjadi **productive killer**.

Documen ini digunakan sebagai Base Line Peta problem Human Capital BGA



Proses Solusi EGX

Dokumen EGX = input untuk proses solusi egx sebagai Navigasi pada kegiatan SolusiEGX: Continuous improvement focus on productivity atau Inovasi manajemen

[Structure, Policy, Facility, Personel],
Penetapan Target Line # Complaint terintegrasi Visi-Misi BGA

Output Solusi EGX

Outcome EGX hanya ada bila ada kegiatan Solusi EGX. Output dari kegiatan solusi EGX adalah **meningkatnya produk per periode**.

Outcome:

Possible good things resulted from output output solusi EGX adalah outcome dari EGX:

Peningkatan produk ini menimbulkan outcome:
peningkatan revenue

Impact:

Possible good things from outcome: Revenue

Akibat peningkatan Revenue : sustainability, Expandability Perusahaan Employee welfare, Happy People Inspire Growth. Employee can do much better and company get a lot more [increase productivity]

Justifikasi 1



Perusahaan mengalami peningkatan produktivitas yang tidak signifikan atau stagnan atau menurun [pra kondisi EGX]



Faktor manusia menjadi Penyebab utama masalah dalam Perusahaan

Penelitian menyoroti dampak perilaku manusia pada produktivitas organisasi (Panja, 2022; Mudhar, 2023; Pavlova, 2022; Abadi, 2021). Hubungan positif antara perilaku organisasi dan efektivitas perusahaan (Panja, 2022), begitu juga pengaruh budaya kerja dan kualitas sumber daya manusia pada produktivitas karyawan melalui komitmen organisasi (Mudhar, 2023). Sementara beban kerja dan kerja tim memengaruhi produktivitas organisasi (Abadi, 2021). Semua studi ini menekankan peran vital manusia dalam produktivitas organisasi..



Metode-metode konvensional gagal mengidentifikasi permasalahan karyawan secara comprehensive

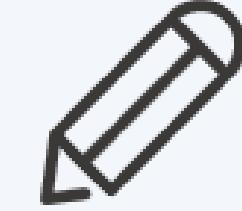


EGX berhasil mengidentifikasi keluhan-keluhan productive killer [TOP 3] yang tidak terdeteksi oleh metode-metode konvensional. EGX telah diakui dan didaftarkan dengan Surat Pencatatan Ciptaan Nomor:EC00202417604. [survey EGX BUMN, 2023 dan PDAM 2022]

[Link HAKI EGX:](https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=NjBjNTlhMzlhZmYwYmUyZGUxN2U1ZjAzMTI3OTY2OWYK) :<https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=NjBjNTlhMzlhZmYwYmUyZGUxN2U1ZjAzMTI3OTY2OWYK>

Justifikasi 2

Link HAKI EGX: <https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=NjBjNTlhMzlhZmYwYmUyZGUxN2U1ZjAzMTI3OTY2OWYK>



Analysis 01

EGX menganalisis problem karyawan secara multi-angle [home problem, office problem, social problem] dengan mengidentifikasi keluhan karyawan [anxiety] bersifat productive killer secara comprehensive detil dan terukur

Analysis 02

EGX berbeda dengan penelitian konvensional seperti Employee Satisfaction Survey, Organizational Climate Survey, Employee Opinion Survey dan sebagainya yang bersifat uni-angle. Sebagai contoh survey kepuasan karyawan akan lupa mengadress isu "anak sakit". Anak sakit menimbulkan ketidaktenangan merisaukan orang tua yang pada gilirannya berpengaruh pada kinerja

Analysis 03

Kelemahan tersebut diatasi oleh **Yuyun Method for Employee Problem Solicitation [EGX]** yang dikembangkan khusus untuk mendeteksi extra-official trauma sebagai isu sensitive dan outstanding complaint [anxiety]. Trauma ini tidak melulu disebabkan oleh masalah rumit karena bergantung pada ketahanan mental karyawan.

EGX telah diakui dan didaftarkan dengan Surat Pencatatan Ciptaan Nomor:EC00202417604

Analysis 04

EGX merupakan pendekatan multidisiplin yang mengintegrasikan 4 metoda: Force Field Model , Omni Angle Open Discussion, Semantic Analysis, Statistical Quality Control .

Force field model of productivity yaitu
Productivity =
 $K_1 * \text{Pushing Force} - K_2 * \text{Pulling Factors.}$

Productivity =
 $K_1 * \text{New Tech} - K_2 * \text{Anxiety}$
Anxiety menggerus Productivity

Analysis 05

Productivity dicapai oleh 2 cara: meningkatkan pushing factors [new tech] dan/atau menurunkan pulling factors [anxiety]. EGX terbukti efektif dalam menemukan Outstanding keluhan karyawan [anxiety] sebagai salah satu pulling factors atau productive killer [Riset di BUMN , 2023 dan PDAM]

JUSTIFIKASI 3:

Supporting References



01

(Deady et al, 2022), The impact of depression, anxiety and comorbidity on occupational outcomes: ditemukan bahwa dampak kesehatan mental terhadap performa kerja: kecemasan 18%, depresi 20%, komorbiditas 62%. Pada ketidakhadiran karena kesehatan mental, kecemasan 9%, depresi 17%, komorbiditas 74%. Occupational Medicine, Volume 72, Issue 1, January 2022, Pages 17–24,

02

(Yean et al, 2022), Determinants of job dissatisfaction and its impact on the counterproductive work behavior of university staff: Ketidakpuasan kerja mempengaruhi perilaku kerja tidak produktif sebesar 29,5%, menunjukkan keterlibatan staf bergantung pada sikap terhadap pekerjaan. SAGE Open. 2022 Sep;12(3):21582440221123289.

JUSTIFIKASI 3:

Supporting References

03

(Sun et al, 2022), How did work-related depression, anxiety, and stress hamper healthcare employee performance during COVID-19? The mediating role of job burnout and mental health:Masalah psikologis mempengaruhi kesehatan mental dan kinerja karyawan. Kelelahan kerja berpengaruh negatif terhadap kinerja, dengan koefisien jalur sebesar 18,3%. . International journal of environmental research and public health. 2022 Aug 19;19(16):10359. The gap can cause disappointment, frustration, and dissatisfaction among employees, which can hinder the company in achieving its goals, so statistically it has a multivariate nature (Maziyya, 2021; Dillon 1984).

04

(Karyatun et al, 2023), Determinants of Employee Performance in the Manufacturing Industry.:Penelitian menganalisis hubungan job anxiety, beban kerja, cyberloafing, dan kinerja karyawan. Hasil menunjukkan bahwa job anxiety, beban kerja, dan cyberloafing memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap kinerja karyawan masing-masing sebesar 33,3%, 27,2%, dan 35,3%, American International Journal of Business Management (AIJBM) ISSN-2379-106X,



JUSTIFIKASI 4: BCR-ROI

ASSUMPTIONS

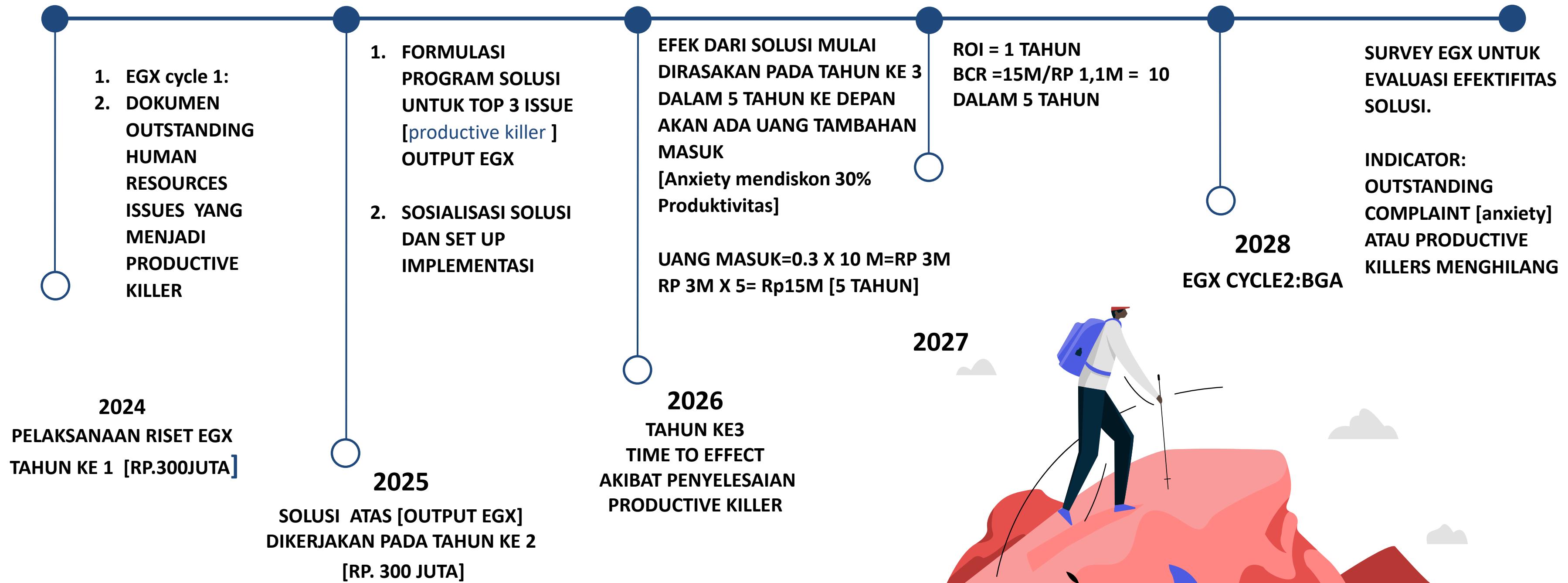
1. AVERAGE PROFIT Rp.10 M,
2. COST EGX Rp.300 JUTA,
3. COST OF SOLUTIONS Rp 800 JUTA [3 TAHUN]

ASSUMPTIONS

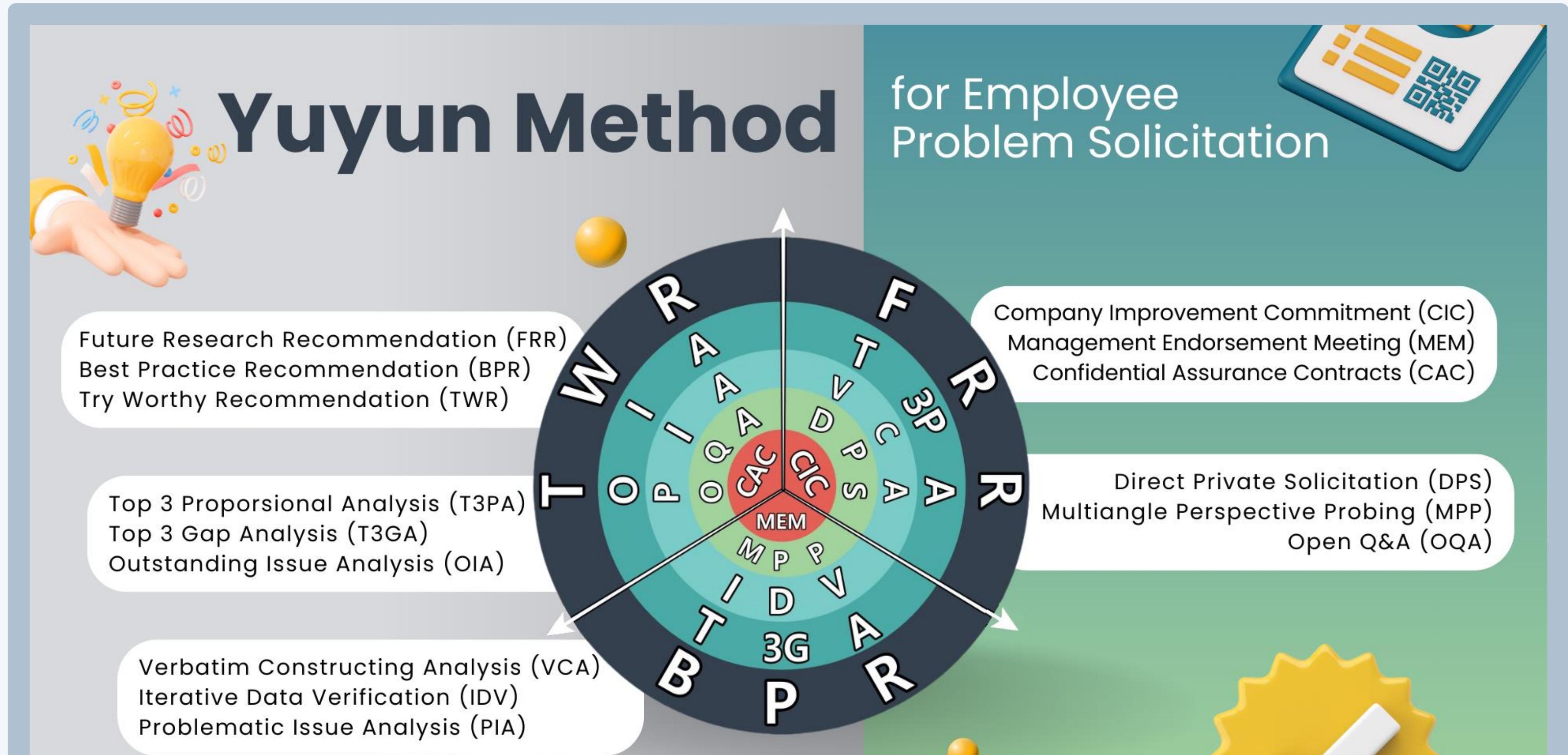
TOTAL COST 4 YEARS RP. 1,1M

ASSUMPTIONS

1. 1 YEAR TIME TO EFFECT,
2. PERSISTENT ISSUES

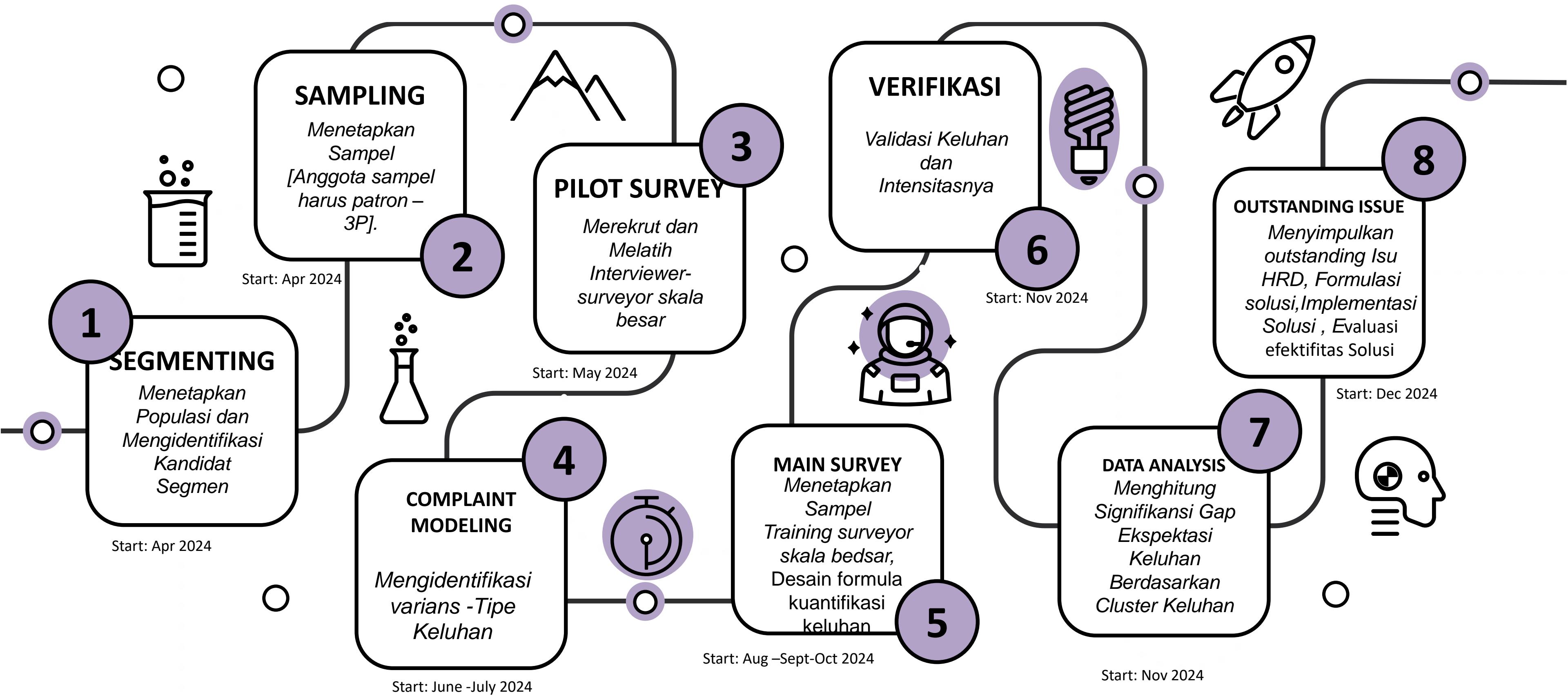


Research Methodology [Novelty]



Dibaca searah jarum jam dimulai dari CIC lingkaran inti berakhir di FRR lingkaran terluar

METHODOLOGY



Big Picture Proposal

	2024	2025	2026	2027	2028
LUARAN	<ul style="list-style-type: none"> •EGX cycle 1: •DOKUMEN OUTSTANDING HUMAN RESOURCES ISSUES YANG MENJADI PRODUCTIVE KILLER. •OUTSTANDING ADALAH ISSUE YANG MEMULIKI DISTRACTION LEVEL TINGGI DAN DIDERITA BANYAK KARYAWAN 	<p>A.FORMULASI PROGRAM SOLUSI UNTUK TOP 3 ISSUE OUTPUT EGX:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Identifikasi Solusi 2.Analisis ketepatan solusi 3.Desain Scenario Solusi 4.Sosialisasi Scenario 5.Konstruksi SOP 6.Uji Coba SOP 7.Penetapan SOP <p>7 Kegiatan di Atas Dilakukan untuk setiap issue dalam Top 3 Issue.Total 21 Kegiatan</p> <p>B.SOSIALISASI SOLUSI DAN SET UP IMPLEMENTASI</p> <p>Dalam 21 kegiatan ada presentasi PLAN, DO, REPORT, EVALUASI dan Corective action</p>	<p>IMPLEMENTASI MONITORING, SOLUTIONS ADJUSMENT</p> <p>Note: 2026 merupakan tahun Effek Pertama, sehingga diperlukan Supervisi Ketat Agar program Solusi Tidak Sia-sia</p>	<p>SUPERVISI 2 MONITORING, CORRECTIVE ACTIONS, FINAL SOLUTIONS ADJUSMENT</p> <p>Note 2027 supervisi efektifitas continuous improvement program focus on productivity</p>	<p>EGX cycle2:BGA Survey EGX untuk evaluasi efektifitas Solusi</p> <p>Indicator: Outstanding complaint atau productive killers menghilang</p>
BIAYA	RP 300.000.000	RP 300.000.000	RP 300.000.000	RP 200.000.000	RP 300.000.000

Gantt Chart Pelaksanaan

No	Kegiatan	Durasi	Output	2024															
				May	June	July	Agust	Sept.	Oct.	Nov.	Dec.								
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Training Surveyor Pilot Survey	2 Minggu	Protokol Interview Pilot Survey		■														
2	Pengumpulan Data Pilot Survey	4 Minggu	RAW Data Pilot Survey			■■■													
3	Pengecekan Data Pilot Survey	2 Minggu	Data Pilot Survey				■	■											
4	Pengolahan Data Pilot Survey	3 Minggu	Tabel Referensi Keluhan					■	■										
5	Penarikan Kesimpulan Pilot Survey	2 Minggu	Tabel Referensi Keluhan, Segmen						■	■									
6	Penyusunan Laporan Kemajuan	2 Minggu	Laporan Kemajuan hingga Pilot Survey							■	■								
7	Training Surveyor Main Survey	2 Minggu	Protokol Interview Main Survey					■	■	■	■								
8	Pengumpulan Data Main Survey	8 Minggu	RAW Data Main Survey									■■■■■							
9	Pengecekan Data Main Survey	4 Minggu	Data Main Survey									■■■							
10	Pengolahan Data Main Survey	4 Minggu	Outstanding Human Capital Problem [TOP-3]										■■■						
11	Penarikan Kesimpulan Main Survey	4 Minggu	Rekomendasi Tindakkan, Best Practice										■■■						
12	Penyusunan Laporan Akhir dan Luaran	4 Minggu	Laporan Akhir seluruh rangkaian riset										■■■■■						

RAB Riset/ Project

Honorarium					
No	Rincian	Satuan	Qty.	Harga	Total
1	HR Asisten Peneliti	OJ	240	75,000	18,000,000
2	HR Peneliti 1	OJ	250	100,000	25,000,000
3	HR Peneliti 2	OJ	250	100,000	25,000,000
4	HR Sekretaris dan Bendahara	OJ	140	50,000	7,000,000
Sub total					75,000,000
Biaya Bahan					
No	Rincian	Satuan	Qty.	Harga	Total
1	Zoom premium	Paket	80	300,000	24,000,000
2	Pulsa Internet	Paket	84	100,000	8,400,000
4	Transcribe.AI	Paket	1	54,760,000	54,760,000
5	TableAU Creator	Paket	8	1,250,000	10,000,000
6	SPSS Premium	Paket	8	1,540,000	12,320,000
Sub total					109,480,000
Biaya Jasa					
No	Rincian	Satuan	Qty.	Harga	Total
1	Biaya Konsumsi Surveyor	OK (kali)	280	25,000	7,000,000
2	Biaya Jasa Surveyor	Responden	1368	75,000	102,600,000
3	Data Collecting Supervisor	Jam	160	50,000	8,000,000
Sub total					117,600,000
Total					302,080,000



Impact

Program Solusi anxiety karyawan, memengaruhi kinerja perusahaan. Karyawan bahagia lebih fokus dalam pekerjaanya , termotivasi mencapai standar kualitas tinggi untuk meningkatkan produktivitas perusahaan.

Manajemen tidak bisa lagi mengabaikan **anxiety** [Top3 outstanding complaints sebagai luaran EGX] dan menyatakan karyawan harus mampu menyelesaikannya sendiri. Padahal **References** terkini mengkonfirmasi dan menguatkan hasil EGX 2023

Productivity =

$X_1 * \text{New Tech} - X_2 * \text{Anxiety}$

Anxiety menggerus Productivity sekitar 30%. [American International Journal of Business Management (AIJBM),2023] merupakan temuan ilmiah bahwa karyawan tidak bisa menyelesaikan masalahnya sendiri

Karyawan dilihat sebagai bagian keluarga perusahaan, namun masalah pribadi mereka dapat mengganggu produktivitas. HRD mempunyai tantangan baru untuk memastikan perusahaan siap mendukung penyelesaian masalah pribadi karyawan agar performa BGA tetap terjaga

Lebih dari sekadar menciptakan lingkungan kerja yang sehat, inovasi ini telah menghasilkan dampak yang mendalam terhadap budaya perusahaan. "**Happy People Inspire Growth**" bukan hanya menjadi slogan, tetapi menjadi inti dari nilai-nilai perusahaan yang mendorong kolaborasi, inovasi, dan pertumbuhan berkelanjutan.

Karyawan lebih berkolaborasi dengan rekan kerjanya, dan bekerja secara tim, yang memperkuat inovasi dan meningkatkan efisiensi kerja. Manfaat inovasi ini tidak hanya terasa dalam angka-angka finansial, tetapi juga dalam keberlanjutan dan reputasi positif perusahaan di mata masyarakat dan investor.

Thank You

PROF. YUYUN HIDAYAT, MSIE., PHD.
DR. TITI PURWANDARI, MSIE

