

PERAN APLIKASI GWJ (GRIP WORK JOURNEY) DALAM PEMBELAJARAN TATA KELOLA KANTOR

Marsofiyati, Henry Eryanto, Osly Usman, Susan Febriantina

Universitas Negeri Jakarta

marsofiyati@unj.ac.id, henryeryanto@unj.ac.id, oslyusman@unj.ac.id, susanfebriantina@unj.ac.id

ABSTRACT

The partner problem is the lack of teachers in understanding and information about ICT-based office applications. Partners also do not yet have an overview to be able to choose the right application to assist office work that is in accordance with the characteristics, requirements, abilities and reliability of the office application. With these partner problems, the solution offered is to provide information related to the relevant application, namely the Grip Work Journey (GWJ) application, then provide the opportunity for participants to get training and assistance in using the GWJ application. The method used in this Community Service (PKM) activity is training in the use of the GWJ application and mentoring by the PKM team. The applications used in this training can be used to assist office work and can also be used as a learning medium for offices in schools. The results obtained are that the activity can run well with the practice of using applications directly with PKM participants so that they can add information and improve teacher understanding regarding ICT-based office applications.

Keywords: *Application, Grip Work Jpurney (GWJ), Office Work*

Abstrak

Masalah mitra adalah kurangnya pemahaman dan informasi guru tentang aplikasi perkantoran berbasis TIK. Rekan juga belum memiliki gambaran umum untuk dapat memilih aplikasi yang tepat untuk membantu pekerjaan kantoran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, kemampuan dan kehandalan aplikasi kantoran tersebut. Dengan permasalahan rekanan tersebut maka solusi yang ditawarkan adalah memberikan informasi terkait aplikasi yang bersangkutan yaitu aplikasi Grip Work Journey (GWJ), kemudian memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi GWJ. Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pelatihan penggunaan aplikasi GWJ dan pendampingan oleh tim PKM. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini dapat digunakan untuk membantu pekerjaan kantoran dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran perkantoran di sekolah. Hasil yang diperoleh adalah kegiatan dapat berjalan dengan baik dengan praktik menggunakan aplikasi secara langsung bersama peserta PKM sehingga dapat menambah informasi dan meningkatkan pemahaman guru mengenai aplikasi perkantoran berbasis TIK.

Kata Kunci: *Aplikasi, Grip Work Jpurney (GWJ), Pekerjaan Kantor*

1. PENDAHULUAN (Pendahuluan)

Perkembangan teknologi informasi saat ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, mempengaruhi aktivitas kantor, dimana aktivitas kantor sebelumnya berbasis kertas, seperti korespondensi, pencatatan informasi dengan catatan, membuat kontak, membuat jadwal manajemen, atau mengingatkan pimpinan, dan mencari berita melalui media massa, saat ini bertransformasi melalui karya berbasis kertas. Situasi ini menyebabkan pengurus menjadi bingung dalam memenuhi tuntutan tersebut. Oleh karena itu, dunia pendidikan sebagai penghasil sumber daya yang unggul, perlu meningkatkan keterampilan di bidang teknologi informasi untuk mengatasi hal tersebut.

Perkembangan era revolusi industri 4.0 dan era sosial 5.0 menuntut kita untuk mampu menyeimbangkan dan menjalani hidup berdampingan dengan teknologi informasi dan komunikasi (Heryanti, 2019). Transformasi digital telah mengubah berbagai kebiasaan dan cara hidup masyarakat dan industri. Pemerintah Jepang mulai memperkenalkan Society 5.0 atau masyarakat 5.0 di mana teknologi digital diterapkan dan berpusat pada kehidupan manusia.

Penggunaan teknologi yang tepat akan memberikan manfaat dan akan mempengaruhi jalannya pekerjaan kantor (Marsofiyati, 2019). Penggunaan teknologi ini juga dapat memberikan dampak yang efektif dan efisien dalam menyelesaikan pekerjaan kantor. Dengan demikian, melihat kondisi saat ini setiap orang tidak lepas dari teknologi atau dengan kata lain telah banyak berbagai macam pekerjaan yang memanfaatkan teknologi di dalamnya.

Dalam artikel Mayumi Fukuyama di website Japan Economic Foundation (Kompas.com), tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menciptakan tempat dimana masyarakat dapat menikmati hidup mereka. Pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi harus bertujuan untuk ini, dan bukan hanya untuk beberapa orang. Dalam hal ini, big data dan Internet of Things akan bertransformasi menjadi kecerdasan buatan yang menyentuh setiap aspek kehidupan masyarakat. "Era ini akan merubah kebiasaan dan kehidupan dalam berbagai aspek, seperti kesehatan, keuangan, kebangsawanan, infrastruktur, dan lainnya," kata Fukuyama. Bahkan di Forum Ekonomi Dunia (WEF), Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe menjelaskan visinya tentang komunitas 5.0. Abe mengatakan pentingnya masyarakat berbasis data yang didorong oleh tanpa batas dan pengelolaan data di seluruh dunia untuk meningkatkan pertumbuhan di masa depan. "Dalam masyarakat 5.0, bukan lagi modal, tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya, membantu mengisi kesenjangan antara si kaya dan si kurang beruntung," kata Abe. "Pelayanan kesehatan dan pendidikan mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi akan menyentuh desa-desa di wilayah terpencil," imbuhnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Guru Besar Departemen Statistika ITS yang mengatakan bahwa kekayaan saat ini tidak hanya berupa material seperti uang atau emas saja, tetapi juga data, dengan pengelolaan data yang baik maka data akan sangat banyak, berharga. Pertumbuhan data sangat cepat, bentuk atau format data sangat beragam dan jumlahnya sangat besar dan semakin kompleks yang biasa kita sebut dengan Big Data.

Perkembangan teknologi dan informasi mendorong para guru di sekolah untuk dapat mengembangkan diri guna mengajarkan otomatisasi perkantoran modern. Kondisi guru-guru di SMK ASPAPI Anggota Wilayah DKI Jakarta, saat ini membutuhkan penyegaran ilmu di bidang kearsipan khususnya otomatisasi perkantoran, yang merupakan sesuatu yang baru bagi para guru tersebut.

Berdasarkan gambar di atas terdapat Tes Kompetensi Keahlian (UKK) dimana ujian ini merupakan tes praktek kantor. Uji kompetensi keterampilan ini menguji 10 mata pelajaran yang salah satunya adalah kearsipan. Diatas merupakan salah satu kegiatan praktek kearsipan, dimana fasilitas yang digunakan adalah buku agenda, buku arsip, surat sebagai arsip, lembar disposisi, pedoman, dan map snelhecter. Dimana uji kompetensi keahlian masih berbasis kertas (paper base). Padahal saat ini sebagian besar perusahaan saat ini tidak memiliki kertas dalam kegiatan kantornya.

Oleh karena itu pemahaman akan pentingnya aplikasi Grip Work Journey (GWJ) sebagai aplikasi perkantoran saat ini sangat dibutuhkan oleh para guru sebagai bahan ajar baru dalam menghadapi era revolusi 4.0 dan era sosial 5.0. Berdasarkan analisis situasi di atas berdasarkan hasil wawancara dan survei sebelumnya, berikut ini adalah hasil masalah dari mitra:

1. Guru kurang paham tentang aplikasi perkantoran berbasis TIK.
2. Guru kekurangan informasi tentang aplikasi kantor berbasis TIK.
3. Guru masih bingung bagaimana memilih aplikasi yang tepat untuk membantu pekerjaan kantor.
4. Guru belum memiliki gambaran mengenai karakteristik, kebutuhan, kemampuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengelola aplikasi perkantoran berbasis TIK sebagai salah satu penunjang pembelajaran kearsipan di era Revolusi Industri 4.0 dan era Sosial 5.0.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Proses pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang dibuat. Jogyanto menjelaskan bahwa aplikasi merupakan proses dari cara manual yang diubah menjadi komputer dengan membuat sistem atau program sehingga data diolah lebih efisien. (Rahman & Suntoso, 2015) Lebih lanjut, Harip Santoso menyampaikan bahwa aplikasi juga Sekumpulan file (form, class, report) yang bertujuan untuk melaksanakan kegiatan tertentu yang saling terkait (Neyfa & Tamara, 2016).

Aplikasi yang dikembangkan dalam kegiatan ini dinamakan Grip Work Journey (GWJ) yang merupakan aplikasi kerja yang dapat digunakan untuk membantu pimpinan, sekretaris dan juga administrator dalam melaksanakan tugas kantor (Zain et al., 2018).

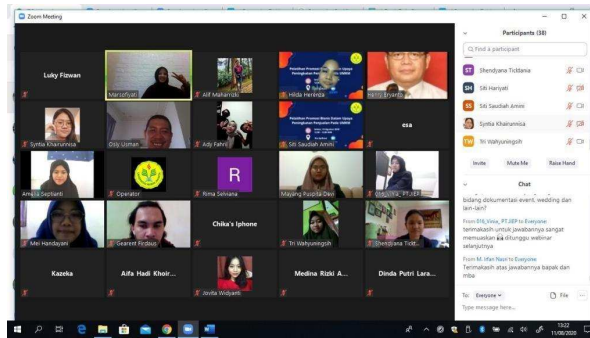
Aplikasi seluler adalah perangkat lunak yang berjalan di perangkat seluler seperti smartphone (Irsan, 2015). Aplikasi seluler dapat ditemukan di beberapa situs, salah satunya Google Play untuk dapat mengunduh aplikasi seluler yang diinginkan. Termasuk aplikasi GWJ yang digunakan dalam pelatihan atau kegiatan ini dapat ditemukan di website Google Play.

Kantor di Inggris sering juga disebut dengan kantor yang dapat diartikan sebagai kewajiban, tugas, fungsi (Marsofiyati HE, 2015). Kantor dapat diartikan sebagai ruang kerja, ruang berkumpul atau ruang tempat pemimpin dan karyawannya dapat melaksanakan pekerjaannya.

3. METODE PELAKSANAAN (*Bahan dan Metode*)

Target audiens pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah para anggota ASPAPI di wilayah DKI Jakarta yang berprofesi sebagai guru. Guru tersebut merupakan guru yang aktif mengajar pada pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Administrasi Perkantoran.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2020 melalui aplikasi Zoom Meeting yang diikuti oleh 54 peserta mulai pukul 10.00 hingga selesai pukul 12.00.



Gambar 1. PKM implementasi melalui aplikasi Zoom Meeting

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berikut pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan yang terdiri dari:

1. Perencanaan

Termasuk beberapa koordinasi dengan LPPM Universitas Negeri Jakarta dan guru SMK yang tergabung dalam ASPAPI wilayah DKI Jakarta. Dalam perencanaan program atau metode yang akan digunakan juga disusun berdasarkan analisis situasi mitra.

2. Implementasi (Action)

Dalam proses implementasinya dilakukan dengan memperkenalkan aplikasi Grip Work Journey dan menginformasikan beberapa informasi yang relevan dengan aplikasi tersebut. Selanjutnya diberikan pelatihan agar mampu menguasai aplikasi yang kemudian dapat diperagakan oleh peserta PKM. Pendampingan juga dilakukan kepada peserta dalam pengoperasian aplikasi guna mengurangi pemahaman peserta terhadap aplikasi tersebut.

3. Pengamatan dan Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan langsung oleh tim pelaksana. Observasi berupa karya peserta pada pelatihan Aplikasi Perjalanan Kerja Pegangan baik dalam mendukung pekerjaan kantor. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

4. Refleksi

Tim PKM melakukan refleksi bersama peserta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keseluruhan proses pelaksanaan kegiatan alih iptek yang dilakukan oleh tim PKM melalui proses mendengar, mengetahui, mencoba, mengevaluasi, menerima, mempercayai dan melaksanakan.

Pelaksanaan kegiatan tim PKM memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi GWJ, dimulai dari pembuatan akun untuk setiap individu peserta hingga pendampingan penggunaan aplikasi GWJ. Dilanjutkan dengan mencoba langsung menggunakan aplikasi GWJ dengan memberikan pendampingan oleh tim PKM.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Guru SMK yang tergabung dalam ASPAPI Region DKI Jakarta yang menjadi mitra dalam kegiatan iptek berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang diadakan. Dalam memberikan pelatihan Grip Work Journey, mitra berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bertanya dan memberikan masukan serta mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Di balik peran aktif mitra, panitia penyelenggara PKM mempersiapkan berbagai

kebutuhan untuk menunjang jalannya kegiatan seperti menyiapkan materi yang akan disampaikan, memastikan aplikasi GWJ siap beroperasi, dan menyiapkan sarana penyampaian materi yang memadai, yaitu melalui zoom. aplikasi pertemuan.

Seperti analisis situasi yang telah dijelaskan, solusi untuk masalah yang dihadapi mitra antara lain:

- a. Sebuah. Memperkenalkan Grip Work Journey sebagai aplikasi perkantoran, yang merupakan aplikasi berbasis riset baru,
- b. Memperkenalkan informasi yang relevan dengan aplikasi Grip Work Journey,
- c. Terdapat program pelatihan penggunaan aplikasi perkantoran berbasis TIK bagi para guru,
- d. Pembentukan guru yang mengajar di otomatisasi kantor,
- e. Pelatihan pengenalan aplikasi Grip Work Journey,
- f. Penguasaan dan keterkaitan ilmu dan keterampilan di bidang otomasi perkantoran, khususnya aplikasi Grip Work Journey,
- g. Hubungan antara pengetahuan dan keterampilan program SMK dengan arah pengembangan karir yang diinginkan,
- h. Mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Perjalanan Kerja Genggaman, saya. Iringan.

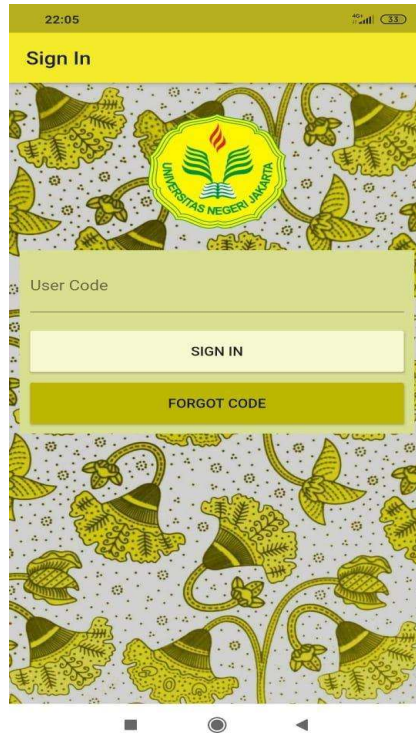
Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, tim PKM memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru anggota ASPAPI DKI Jakarta. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan aplikasi GWJ, tetapi sebagai bentuk pengenalan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah kepada siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi GWJ dibuat untuk dapat dioperasikan di dunia perkantoran, sehingga pada saat aplikasi ini dipelajari oleh mahasiswa diharapkan dapat membantu ketika suatu saat memasuki dunia kerja atau perkantoran.

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini disampaikan informasi mengenai bentuk aplikasi berbasis TIK yang dapat digunakan dalam pekerjaan kantor. Hal tersebut ditunjukkan sebagai salah satu bentuk penerapan kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

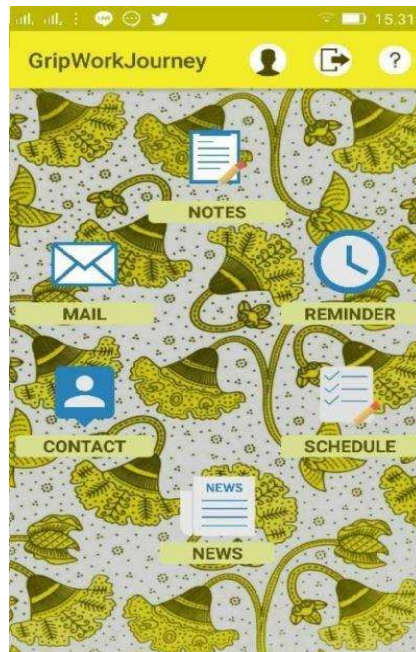
Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah aplikasi Grip Work Journey (GWJ). Aplikasi GWJ hadir untuk menghadapi persaingan global yang saat ini dituntut untuk dilaksanakan dan diselesaikan secara cepat dan akurat serta terkoneksi dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Aplikasi GWJ memiliki enam fitur di dalamnya, dengan fungsi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pekerjaan kantor. Keenam fitur tersebut meliputi:

- a. Mengirim surat, memproses dan menyimpan surat dan mengirim surat
- b. Catat, buat catatan baru dan rekam sejarah
- c. Reminder, pengingat aktivitas penting
- d. Jadwal, penjadwalan aktivitas harian, mingguan dan bulanan
- e. Berita, berisi berita terkini yang bersumber dari internal dan eksternal perusahaan
- f. Kontak, berisi daftar kontak relasi perusahaan yang berhubungan langsung dengan pengguna atau pimpinan.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Perjalanan Kerja Pegangan



Gambar 3. Menampilkan fitur dalam aplikasi sebagai menu utama

Aplikasi tersebut diperkenalkan kepada peserta PKM sebagai salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus pembelajaran tata kelola perkantoran. Tata kelola perkantoran yang merupakan salah satu cabang bidang keahlian Bisnis dan Manajemen, mempelajari tentang pengetikan naskah atau dokumen, menangani telepon, mengatur dan mengelola surat atau

dokumen, menyusun dan mengelola arsip, menangani perjalanan dinas, menangani dana kas kecil, menyiapkan rapat atau rapat, menangani Aplikasi, dan penanganan informasi melalui internet. Hal-hal tersebut sebagian besar dapat dilakukan dengan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi GWJ ini. Dengan demikian aplikasi GWJ dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa untuk dapat mengenal aplikasi yang digunakan oleh kantor dalam melaksanakan pekerjaannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN (*Conclusions and Recommendations*)

Aplikasi GWJ merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di era revolusi 4.0. Aplikasi yang dirancang untuk dapat membantu pekerjaan kantoran ini dapat digunakan dengan beberapa fitur yang dimilikinya. Adanya kegiatan PKM ini merupakan wujud implementasi digitalisasi perkantoran dan wujud solusi permasalahan mitra dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Dalam pelaksanaan kegiatan, presentasi tim PKM berjalan dengan baik. Praktik langsung penggunaan aplikasi GWJ bisa berjalan sesuai ekspektasi. Sehingga dengan kegiatan ini diharapkan dapat menambah informasi dan menambah pemahaman guru mengenai aplikasi perkantoran berbasis TIK yang dapat digunakan sebagai sistem informasi dalam dunia perkantoran.

Usai kegiatan ini juga diharapkan aplikasi GWJ dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai bentuk aplikasi perkantoran untuk membantu pekerjaan kantoran dan menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa di sekolah.

Saran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini kepada para guru agar selalu mencari informasi untuk menambah pengetahuan khususnya dalam perkembangan zaman, salah satunya adalah teknologi. Dengan apa yang didapat diharapkan dapat menambah pengalaman sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Direkomendasikan pula untuk memonitor apa yang telah diperoleh dari pelatihan dengan fasilitas yang memadai dan materi yang berkelanjutan guna mengembangkan kemampuan guru dan siswa di masa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Heryanti, R. (2019, 25 Januari). Jepang Menuju "Masyarakat 5.0" dan Era Menikmati Hidup. KOMPAS.Com.
<https://properti.kompas.com/read/2019/01/25/213000921/jepang-menjelang-5.0-society-dan-era-menjoy-hidup?page=all>
- Irsan, M. (2015). RANCANG BANGUN APLIKASI NOTIFIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK Mendukung KINERJA DI BADAN PEMERINTAH. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Marsofiyati, HE (2015). *Manajemen kantor*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Marsofiyati, NZ (2019). Mengukur tingkat keinginan masyarakat untuk menggunakan aplikasi GWJ dalam kegiatan perkantoran. *Sastra Ilmu Manajemen*.
- Neyfa, BC, & Tamara, D. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20 (1), 83-92.

- Rahman, F., & Suntoso. (2015). Aplikasi Pemesanan Undangan Online. *Jurnal SAINS dan Informatika*, 1 (2).
- Zain, N., Eryanto, H., & Marsofiyati. (2018). *Buku Pegangan GWJ Terakhir*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.