

Desain Kerja dan Teknologi

- Job Design
 - The process by which managers decide individual job tasks and authority
- Job Redesign
 - The process by which managers reconsider what employees are expected to do

- Rancangan pekerjaan penting untuk QWL
- QWL: Quality Work of Life
 - Management philosophy that enhances employee dignity, introduces cultural change and provide opportunities for growth and development.
 - Diukur dari, rata-rata kecelakaan kerja, sakit, perpindahan karyawan dan keluhan karyawan

Job Performance

- Desain kerja akan bermuara pada kinerja pekerjaan
- Kinerja pekerjaan:
 - The outcome of jobs that relate to the purposes of the organization such as quality, efficiency and other criteria of effectiveness.

- Keluaran dari kinerja pekerjaan:
 - Objective outcome: tercapai atau tidaknya tujuan yang sudah ditentukan
 - Personal behaviour outcome: bisa dilihat dari perilaku seseorang dalam pekerjaannya
 - Intrinsik dan Extrinsik: outcome
 - Intrinsic: munculnya rasa tanggung jawab dsb yg berasal dari individu
 - Extrinsic: adanya teman/tidak dalam pekerjaan
 - Job satisfaction outcome: ekspresi individu dalam pekerjaan

- Untuk menyusun desain kerja diperlukan analisis kerja (job analysis)
 - Providing a description of how one job differs from another in terms of demands, activities and skills required.
- Dapat dibagi menjadi:
 - Job content: kegiatan yang spesifik dibutuhkan dalam pekerjaan
 - Job requirement: persyaratan individu yang diperlukan dalam menjalankan job content
 - Job context: lingkungan yang diperlukan dalam menyelesaikan pekerjaan

Job Design

- Hasil dari job analysis
 - Job Range:
Banyaknya pekerjaan yang harus dikerjakan oleh seseorang
 - Job Depth
Jumlah pengaruh atau diskresi yang dibebankan pada seseorang

Rancangan ruang kerja

- Penelitian membuktikan bahwa ruang kerja:
 - Bukan merupakan faktor substansial dalam memotivasi orang dalam bekerja.
 - Tetapi membuat sesuatu menjadi lebih mudah/sulit dilakukan
 - Dan pada akhirnya kondisi ruang kerja yang menyenangkan akan memotivasi karyawan di ruang kerja tsb

1. Ukuran:
 - ukuran besarnya ruangan
2. Penataan:
 - jarak antara orang dan fasilitas
3. Privasi:
 - besarnya ruang per orang dan pengaturan ruang itu
4. Feng shui:
 - Sistem china kuno u/ mengatur ruangan
 - Kantor manajer harus jauh dari pintu masuk gedung
 - Meja harus ditata shg orang dapat melihat pintu, tp tidak boleh lurus pintu
 - Air, tanaman, dan kembang membawa kesejahteraan dan nasib baik
 - Refleksi, cermin sebagai penolak bala

E-Organization

- Organisasi berorientasi laba atau nirlaba yg menggunakan jaringan Internet atau jaringan pribadi untuk memfasilitasi aktivitas dan komunikasi organisasi
- Mengubah:
 - Pengambilan keputusan
 - Komunikasi
 - Politik organisasi

Keburukan eOrg

- Cyberloafing: tindakan karyawan yg menggunakan akses Internet organisasi selama jam-jam kerja formal u/ menjelajahi website dan email yg tidak terkait pekerjaan.