

## Perancangan Strategi IT Untuk Industri Pendidikan Dalam Melakukan *Remote Works* Melalui IT *Balanced Scorecard*

Roy Manaek<sup>1</sup>, Glenn Chudra<sup>2</sup>, Alfa Yohannis<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pradita, roy.manaek@student.pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Pradita, glenny.chudra.s2@student.pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Pradita, alfa.yohannis@pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia

### Informasi Makalah

Submit : Juni 11, 2023  
Revisi : Juni 19, 2023  
Diterima : Desember 1, 2023

### Kata Kunci :

Strategi IT  
IT *Balanced Scorecard*  
Industri Pendidikan  
*Remote Works*

### Abstrak

Pandemi COVID-19 mengubah cara bekerja hampir diseluruh industri khususnya industri pendidikan, dikarenakan pandemi ini pembelajaran dilakukan secara hibrid, dan dalam jaringan. Setelah pandemi COVID-19 ternyata banyak sekolah maupun universitas yang menetapkan pembelajaran hibrid dan dalam jaringan. Pembelajaran yang dilakukan secara hibrid ataupun dalam jaringan ternyata walaupun mempunyai banyak kelebihan akan tetapi mempunyai banyak tantangan dan kerugian seperti kurangnya interaksi antara murid dan pengajar, murid jadi tidak fokus dan konsentrasinya mudah teralihkan. Dalam mengatasi tantangan ini diperlukan perencanaan jangka panjang khususnya perencanaan dan strategi IT yaitu dengan menggunakan IT Balanced ScoreCard (IT-BSC). IT-BSC merupakan pendekatan yang bagus dikarenakan kerangka kerja ini memastikan perencanaan merata dalam 4 area utama yaitu pelanggan, keuangan, proses internal, dan pembelajaran dan pertumbuhan. Melalui pembagian 4 area yang merata ini diharapkan strategi IT dalam industri pendidikan dapat merealisasi keberhasilan dan menutupi serta menghindari kekurangan dalam industri pendidikan ketika menjalani pembelajaran secara hibrid dan pembelajaran dalam jaringan (daring). Nantinya hasil akhir dari jurnal ini adalah pembuatan strategi IT yang diambil dari kekurangan dalam melakukan *remote work*, IT Strategi ini dibuat menggunakan IT Balanced Scorecard agar strategi dapat merata keempat area dan dapat diimplementasikan untuk jangka waktu yang panjang.

### Abstract

The COVID-19 pandemic has changed the way almost all industries work, especially the education industry, due to this pandemic, learning is carried out in a hybrid manner and in a network. After the COVID-19 pandemic, it turned out that many schools and universities have implemented hybrid and  
Roy Manaek,  
Email: roy.manaek@student.pradita.ac.id

online learning. Learning that is carried out in a hybrid or in a network manner turns out that even though it has many advantages, it has many challenges and disadvantages such as a lack of interaction between students and instructors, students become unfocused and their concentration is easily distracted. In overcoming this challenge, long-term planning is needed, especially IT planning and strategy, namely by using the IT Balanced ScoreCard (IT-BSC). IT-BSC is a good approach because this framework ensures even planning in 4 main areas namely customers, finance, internal processes, and learning and growth. Through the distribution of these 4 evenly distributed areas, it is hoped that the IT strategy in the education industry can realize success and cover and avoid deficiencies in the education industry when undergoing hybrid learning and online (online) learning. Later the final result of this journal is the creation of an IT strategy that is taken from the shortcomings in doing remote work. This IT strategy is made using the IT Balanced Scorecard so that the strategy can be evenly distributed in all four areas and can be implemented for the long term.

## 1. Pendahuluan

Pada era digital, khususnya pada masa pandemi COVID 19 industri pendidikan mengalami banyak tantangan (Akmal Jannah & Santaria, 2020) (Ali, 2021). Tantangan pada industri pendidikan yaitu melanjutkan proses belajar mengajar di tengah pandemi COVID-19 (Hakim, 2021). Kebijakan pembatasan sosial dan kerja jarak jauh atau biasa yang disebut *remote works* mendorong adaptasi dan adopsi kerja yang berbeda di industri pendidikan di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Mungkasa, 2022).

Dalam konteks *remote works* dunia pendidikan harus menggunakan sarana teknologi informasi (TI) (FAWZIAH & Irwansyah, 2020). TI berperan penting dikarenakan untuk mendukung proses kerja jarak jauh dan menjaga kelangsungan pendidikan terutama pembelajaran *online* ataupun *hybrid* (Salsabila et al., 2020).

Dalam memastikan efektivitas dan keberhasilan dalam melakukan *remote work* dalam industri pendidikan diperlukanlah suatu strategi TI. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk merancang Strategi IT adalah dengan menggunakan IT Balanced Scorecard (IT-BSC) (Wijaya, 2012). IT BSC adalah kerangka kerja yang menyediakan panduan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengukur suatu kontribusi strategis teknologi informasi terhadap tujuan bisnis dan operasional suatu perusahaan yang awalnya dikembangkan oleh

Norman dan Kaplan pada tahun 90an (Lobo, 2019).

IT BSC mempunyai 4 area yaitu *finance*, *customer*, *internal process*, dan *learning & growth*. Melalui 4 pendekatan ini diharapkan bahwa industri pendidikan dapat merancang strategi IT yang berfokus pada tujuan bisnis jangka panjang, dapat diukur secara objektif (Riza Akhsani Setyo Prayoga & Asep Syahrul Mubarak, 2021). Sehingga, Lembaga pendidikan khususnya di Indonesia dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, menjaga kualitas pendidikan, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi murid dan pengajar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif dalam ilmu pengetahuan adalah pendekatan yang bertujuan untuk memahami, menjelaskan suatu kejadian sosial atau fenomena sosial dengan cara menggali data secara deskriptif dan mendalam. Metode ini mempunyai fokus untuk memahami konteks, makna, dan interpretasi subjektif yang terkandung dalam suatu fenomena tersebut (Abdussamad, 2021).

Penelitian kualitatif mempunyai beberapa cabang pendekatan, salah satunya adalah kualitatif deskriptif yaitu salah satu fokus dari penelitian kualitatif yang mempunyai tujuan utama untuk menggambarkan karakteristik, proses, dan

konteks pada suatu fenomena atau kejadian yang sedang diteliti (Fadli, 2021).

Pada penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan cara membagikan kuesioner untuk masyarakat Indonesia yang berkerja di industri pendidikan atau bekerja sebagai guru, jawaban hasil kuesioner akan dikelompokkan menjadi beberapa tema yang kemudian kekurangan dari WFH atau WFA dalam kuesioner ini akan dibuatkan IT Strateginya sehingga proses belajar dan mengajar secara *online* dapat terhindari dari dampak buruknya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini kita akan membahas kelebihan serta kekurangan dari WFO, WFH, dan WFA, dan dari kekurangan ini kita akan membuat IT Strategi yang dilanjut dengan aplikasi yang digunakan dan etika dalam menjalankan *remote works*.

#### *Work From Office*

Tabel 1. Keuntungan WFO

No	Keuntungan WFO	Fk
1	Komunikasi dan koordinasi yang lebih cepat dan jelas dengan rekan kerja, pimpinan, atau siswa/murid melalui interaksi tatap muka langsung.	11
2	Fokus dan konsentrasi yang lebih baik pada pekerjaan yang sedang dikerjakan.	4
3	Waktu kerja yang terjadwal dan teratur, sehingga lebih mudah untuk mengatur waktu dan lebih efisien dalam bekerja.	2
4	Interaksi sosial dengan rekan kerja dan siswa/murid yang lebih baik.	4
6	Peningkatan produktivitas dan engagement dengan pekerjaan.	2

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa WFO memiliki banyak kelebihan dalam industri pendidikan diantaranya adalah

komunikasi dapat dilakukan lebih jelas terutama dalam mengajar siswa dapat bertatap langsung, dapat berkonsentrasi lebih baik karena pekerjaan dilakukan langsung di kantor, waktu yang terjadwal dan teratur, dan dapat meningkatkan produktivitas.

Tabel 2.. Kekurangan WFO

No.	Kekurangan WFO	Fk
1	Kurang efektif dalam waktu	12
2	Distraksi pekerjaan dari lingkungan sekitar	9
3	Jam kantor yang mengikat dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore	8
4	Biaya transportasi	8
5	Capek di jalan, macet	6
6	Tidak efisiensi waktu	5
7	Harus datang sesuai jam yang telah ditentukan	4

Pada Tabel 2 dapat dilihat beberapa kekurangan yaitu kurang efektif dalam waktu dikarenakan harus masuk dan berada di sekolah sesuai dengan waktu yang ditetapkan, distraksi pekerjaan dari lingkungan sekitar jika sekolah yang ada berisik ataupun tidak kondusif, jam kantor meningkat, perlu tenaga dikarenakan kemacetan di jalan, waktu yang tidak efisien karena tidak dapat melakukan kegiatan lain, dan harus dapat sampai ke tempat pekerjaan sesuai dengan jadwal waktu jam kerja.

Kemudian pada tahap selanjutnya kita akan membahas kelebihan dan kekurangan dari *remote works* yaitu WFH dan WFA.

#### *Remote Works*

Pada bagian ini akan dibagi menjadi 2 bagian yaitu *Work From Home* dan *Work From Anywhere* yang mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Tabel 3. Kelebihan WFH

No	Keuntungan WFH	Fk
1	Menghemat waktu transportasi, efisiensi waktu	7
2	Menghemat biaya operasional,	6
3	termotivasi untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan kritis dalam teknologi	6
4	Lebih banyak waktu untuk keluarga.	3
5	Lebih fleksibel dalam mengatur waktu kerja	3
6	Dapat memaksimalkan peran sebagai ibu rumah tangga dan pegawai	2
7	Dapat melakukan pekerjaan sambil mengerjakan kegiatan lainnya	2

Pada Tabel 3 mempunyai beberapa kelebihan dari *work from home* diantaranya adalah menghemat waktu transportasi dan waktu menjadi efisien, menghemat biaya operasional, termotivasi karena dapat belajar menggunakan teknologi baru, lebih fleksibel dalam mengatur waktu kerja, dapat melakukan sambilan sebagai ibu rumah tangga ataupun pekerjaan lainnya.

Tabel 4. Kekurangan WFH

No.	Kekurangan WFH	Fk
1	Kurangnya interaksi/komunikasi langsung dengan mahasiswa/murid	7
2	Kesulitan dalam koordinasi dengan atasan dan rekan kerja	5
3	Jam kerja yang tidak terkontrol dan dapat melebihi jam kerja kantor	4
4	Gangguan kesehatan dan produktivitas akibat banyak waktu di depan layar laptop	4
5	Tidak efektifnya pembelajaran daring dan sulit mengontrol murid	4
6	Kurangnya sosialisasi dan	4

*engagement* dengan rekan kerja

7	Gangguan teknis seperti mati listrik, gangguan sinyal, dan internet lambat	4
8	Biaya tambahan untuk makan siang, paket data, dan listrik	4

Pada Tabel 4 dapat dilihat beberapa kekurangan dari WFH untuk industri pendidikan yang paling pertama adalah kurangnya interaksi secara langsung antara guru dengan murid, kesulitan berkoordinasi dengan rekan kerja, jika *remote works* tidak mempunyai aturan yang jelas maka dapat melebihi jam kantor, dapat mengalami gangguan kesehatan karena terus berada di depan laptop, pekerjaan daring tidak efektif dikarenakan sulitnya mengontrol murid, kurangnya sosialisasi dengan rekan kerja lain, terdapat gangguan teknis yang dapat menurunnya produktivitas, dan adanya biaya tambahan yang dikeluarkan untuk melakukan *remote works*.

Tabel 5, Kelebihan WFA

No	Keuntungan WFA	Fk
1	Fleksibilitas waktu dan tempat	12
2	Kebebasan waktu dan travel	5
3	Meningkatkan produktivitas	4
4	Suasana baru	3
5	Tidak perlu buang waktu perjalanan	2
6	Meningkatkan mood kerja	2
7	Lebih leluasa melakukan pekerjaan	2

Pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa WFA mempunyai banyak keuntungan diantaranya mempunyai fleksibilitas secara waktu dan tempat, kebebasan dengan travel dan tidak diikat oleh waktu, dapat meningkatkan produktivitas karena bekerja dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun sesuai mood kita, dan lebih leluasa dalam melakukan pekerjaan.

Tabel 6. Kekurangan WFA

No.	Tema	Fk
1	Kesulitan Koordinasi	5
2	Sulit untuk Berinteraksi Secara Langsung	4
3	Gangguan Koneksi Internet	4
4	Sulit Mengatur Waktu dan Jadwal	4
5	Kurangnya Produktivitas	3
6	Gangguan atau Distraksi	2

Pada Tabel 6 dapat dilihat bahwa WFA mempunyai banyak kekurangan diantaranya adalah kesulitan untuk melakukan koordinasi dan berinteraksi secara langsung, dapat mengalami gangguan seperti internet, dan sulit untuk mengatur jadwal dikarenakan perusahaan belum ada aturan jam operasional dalam melakukan WFH, dan adanya distraksi jika memilih tempat yang tidak sesuai.

Setelah selesai mengetahui kekurangan WFH dan WFA kemudian kita akan menggabungkannya dan dibagi kedalam 4 area yaitu *customer*, *finance*, *internal process*, dan *learning & growth*, tabel dapat dilihat pada Tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7 Kekurangan Remote Works menggunakan IT-BSC.

Area	Deskripsi
Customer	Sulit untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa.
	Kesulitan berkoordinasi dengan siswa.
Finance	Biaya tambahan untuk makan siang, paket data, dan listrik
Internal	Gangguan Koneksi Internet
	Sulit mengatur waktu dan Jadwal dikarenakan jam kerja yang tidak terkontrol dan dapat melebihi jam kerja kantor
	Kurangnya Produktivitas

Gangguan atau Distraksi

Gangguan kesehatan dan produktivitas akibat banyak waktu di depan layar laptop

Tidak efektifnya pembelajaran daring dan sulit mengontrol murid

Kurangnya sosialisasi dan engagement dengan rekan kerja

Gangguan teknis seperti mati listrik, gangguan sinyal, dan internet lambat

Learning

and Growth Tidak efektifnya pembelajaran daring dan sulit mengontrol murid

Pembuatan strategi IT

Tabel 8, IT Strategi Pendidikan

Area	Tantangan	Objektif	Metrix	Target Level	Aksi
Customer	Sulit untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa.	Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa	Tingkat partisipasi siswa dalam kelas online	Meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan	Mengadopsi metode pengajaran yang lebih interaktif dan membuat kelas online lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa.
	Kesulitan berkoordinasi dengan siswa.	Meningkatkan koordinasi dan komunikasi antara guru	Tingkat kesesuaian jadwal guru dan siswa	Meningkatkan kesesuaian jadwal secara signifikan	Menggunakan platform manajemen tugas dan jadwal online untuk memuda



			signifi- kan	penduku- ngnya.			signifi- kan	acara sosial dan pertemu- an secara rutin, dan memban- gun budaya kerja yang lebih inklusif dan kooperat- if.
Gangg- uan keseha- tan dan produk- tivitas akibat banyak waktu di depan layar laptop	Menin- gkatka- n kesehat- an dan produk- tivitas karyaw- an	Tingk- at kesehat- an dan produ- ktivita- s karya- wan	Menin- gkatka- n tingkat kesehat- an dan produk- tivitas secara signifi- kan	Member- ikan waktu istirahat yang cukup dan menetap- kan aturan waktu batasan kerja untuk seleruh karyawa- n				
Tidak efektif- nya pembe- lajaran daring dan sulit mengo- ntrol murid	Menin- gkatka- n efektiv- itas pembel- ajaran daring dan kontrol guru terhada- p murid	Tingk- at pemah- aman dan keterli- batan murid	Menin- gkatka- n tingkat pemah- aman dan keterli- batan murid secara signifi- kan	Mengad- opsi teknolog- i dan platform pembela- jaran online yang lebih efektif, menggu- nakan metode pengajar- an yang lebih interakti- f dan mengem- bangkan strategi yang lebih baik untuk memotiv- asi siswa.				Memper- baiki dan meng- upgrade infrastru- ktur teknis kantor, menggu- nakan backup dan recovery untuk mengata- si masalah, dan memasti- kan penggun- aan peralata- n dan layanan yang stabil dan andal.
Kuran- gnya sosiali- sasi dan engage- ment dengan rekan kerja	Menin- gkatka- n interak- si dan keterli- batan antara karyaw- an	Tingk- at interak- si dan keterli- batan karya- wan	Menin- gkatka- n tingkat interak- si dan keterli- batan secara	Mendor- ong komunik- asi dan kolabora- si antara karyawa- n, mengad- akan				
Lear- ning and Gro- wth	Tidak efektif- nya pembe- lajaran daring dan sulit mengo- ntrol	Menin- gkatka- n efektiv- itas pembel- ajaran daring dan kontrol	Tingk- at pemah- aman dan keterli- batan murid	Menin- gkatka- n tingkat pemah- aman dan keterli- batan murid				Mengad- opsi teknolog- i dan platform pembela- jaran online yang lebih

ntrol murid	guru terhada p murid	secara signifi kan	efektif, menggu nakan metode pengajar an yang lebih interakti f dan mengem bangkan strategi yang lebih baik
----------------	-------------------------------	--------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pada Tabel 7 dapat dilihat kekurangan dari melakukan *remote works*, kemudian setelah ini kami menyediakan beberapa solusi IT dari masalah-masalah diatas. Masalah yang pertama adalah customer yaitu mempunyai masalah dalam meningkatkan interaksi antar guru dan siswa adalah dengan mengadakan pembelajaran yang interaktif dan membuat *google classroom* menjadi menarik, untuk masalah yang kedua bagian *customer* adalah kesulitan berkoordinasi dengan siswa maka disini gunakanlah platform untuk memajemen tugas siswa dan penjadwalan online untuk memudahkan guru atau dosen berinteraksi.

Pada bagian *finance* terdapat 1 masalah masalah yaitu adanya biaya tambahan yang dikeluarkan untuk melakukan *remote works* seperti makan siang di cafe, listrik, biaya internet dan untuk mengatasi ini perusahaan dapat memberikan anggaran 15% maksimal dari gaji karyawan.

Pada bagian *internal process* merupakan bagian yang paling panjang dikarenakan mempunyai 8 masalah yang pertama adalah gangguan pada jaringan untuk mengatasi masalah ini perusahaan diharuskan untuk dapat memberikan atau menyediakan provider internet dengan kecepatan minimum 100 Mbps, kemudian adalah sulitnya mengatur waktu dalam hal ini perusahaan dapat menyediakan aplikasi atau seminar untuk manajemen waktu.

kemudian menurunnya produktivitas dalam hal ini perusahaan dapat mengadakan seminar seputar metode manajemen dan alat yang dapat digunakan untuk menaikan produktivitas. selanjutnya adalah gangguan atau distraksi perusahaan dapat memberikan pelatihan seputar peningkatan konsentrasi dan memberikan tools pendukung, selanjutnya adalah gangguan kesehatan karena terus berada di depan layar pada hal ini perusahaan dapat menetapkan aturan seputar jadwal pasti dalam bekerja dan mengontrak karyawan. kemudian masalah selanjutnya adalah tidak efektifnya pembelajaran daring pada masalah ini sekolah harus mengadopsi teknologi dan platform pembelajaran online yang lebih interaktif dan mengembangkan strategi atau kegiatan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa.

Kemudian kurangnya sosialisasi dan engagement dengan rekan kerja perusahaan dapat mendorong komunikasi dan kolaborasi antar karyawan sehingga tercapai budaya kerja yang kooperatif, dan masalah yang terakhir adanya gangguan teknis saat melakukan *remote works* perusahaan dapat mengupgrade teknologi dan menyediakan jaringan internet yang stabil. bagian terakhir adalah *Learning and Growth* yaitu tidak efektifnya pembelajaran daring dan sulit mengontrol murid dan sekolah harus mengadopsi suatu teknologi yang efektif sehingga pembelajaran daring menjadi interaktif.

### Teknologi penunjang *Remote Works*

Tabel 8. Teknologi yang digunakan

Skema	Applications
<i>Communication</i>	Zoom, Google Meet, Teams, WhatsApp, Email, Discord, Telegram
<i>Collaboration</i>	Google Drive, Google Suite, Google Classroom, Jamboard, Canva, Padlet, GitHub, GitLab, AWS, Jenkins, Moodle, OneDrive
<i>Productivity</i>	Microsoft Office, Google Sheets,

	Google Docs, Google Slides, WPS Office Cloud
<i>Education</i>	Quizizz, Kahoot, Google Classroom, iClass, Virtual Lab

Pada Tabel 8 kami membagi aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam industri pendidikan ke beberapa tema yaitu komunikasi, kolaborasi, produktivitas, dan edukasi.

Tabel 9. Teknologi yang diharapkan

Kategori	Contoh Aplikasi/Teknologi
Meeting Online	Zoom, Google Meet, Microsoft Teams
Produktivitas	Microsoft Office, Google Workspace
Teknologi AI	Chatbot, Pembuatan Laporan
Pengelolaan Tugas dan Proyek	Trello, Asana
Kualitas Suara dan Video	Microphone, Sound Card.
Pembelajaran Jarak Jauh	Google Classroom, Moodle
Keamanan Data dan Jaringan	VPN, Antivirus

Pada Tabel 9 dapat dilihat aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan seperti untuk meeting online dengan guru dan murid, produktivitas membuat soal atau materi, teknologi AI untuk membuat laporan dan bahan ajar, aplikasi untuk mengelola tugas dan proyek, untuk membuat video dan suara, aplikasi untuk menyokong dan mendukung pembelajaran jarak jauh, dan yang terakhir untuk keamanan jaringan.

### Etika dalam melakukan *Remote Works*

Tabel 10. Etika dalam melakukan *remote works*

No	Aspek	Penjelasan
1	Manajemen waktu	Menjadi lebih

		disiplin dalam mengatur waktu dan jadwal kerja saat WFH atau WFA, termasuk dalam hal mengikuti waktu rapat atau pertemuan virtual.
2	Kinerja	Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, serta memiliki pengukuran performa yang objektif.
3	Etika komunikasi	Bertindak santun dan jujur dalam berkomunikasi dengan rekan kerja, baik melalui pesan tertulis maupun percakapan virtual.
4	Tanggung jawab	Bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan dan melakukan koordinasi dengan baik agar tugas tercapai sesuai target.
5	Keamanan jaringan	Memastikan jaringan internet yang digunakan aman dan dapat mendukung pekerjaan dari jarak jauh.
6	Fast response	Responsif dalam merespon pesan atau permintaan dari rekan kerja pada jam kerja.
7	Jam kerja dan batasan waktu	Menetapkan jam kerja yang jelas dan memiliki batasan waktu dalam mengontak rekan kerja, atasan, atau bawahan, serta menaati aturan perusahaan dalam hal waktu kerja.

	Memberikan kebijakan yang memungkinkan karyawan untuk bekerja secara hybrid, yaitu WFH dan WFO secara bergantian.
8	Kebijakan hybrid

Pada Tabel 10 dapat dilihat bahwa disini ada beberapa etika yaitu yang pertama adalah harus mengikuti rapat dan *virtual meeting* secara *on-time*, mempunyai kinerja yang baik dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu, memiliki sopan santun ketika melakukan percakapan secara virtual, memiliki tanggung jawab atas tugas yang diberikan, memastikan jaringan dan masalah lain dapat digunakan untuk mendukung *remote works*, membalas dan respon pesan serta permintaan pekerjaan secara responsif, menetapkan jam kerja yang jelas, dan menetapkan kebijakan serta peraturan *hybrid*.

#### 4. Simpulan

Kesimpulannya *remote works* memang memberi keuntungan, tapi bagi industri pendidikan itu sangat kurang efektif jika tidak disertai dengan strategi IT yang baik dikarenakan murid-murid yang sekarang adalah masa depan penerus bangsa. IT Strategi menggunakan IT-BSC menentukan kinerja IT yang cocok yang terbagi menjadi 4 area sehingga semua perencanaan dalam melakukan pembelajaran secara hybrid dapat terlaksana dengan baik di semua aspek.

#### 5. Referensi

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.  
 Akmal Jannah, M., & Santaria, R. (2020). *Mutu Pendidikan Era Revolusi 4.0 di Tengah Covid-19*. 1–12.  
 Ali, M. dan H. F. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 121–127.

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.  
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>  
 FAWZIAH, S. A., & Irwansyah, I. (2020). Telecommuting/Teleworking – Work From Home – Sebagai Solusi Efektif Mobilisasi Kerja. *Jurnal Infortech*, 2(1), 69–77.  
<https://doi.org/10.31294/infortech.v2i1.7941>  
 Hakim, M. F. Al. (2021). Peran guru dan orang tua: tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemic covid-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 1(1), 23–32.  
<http://jurnal.unsyiah.ac.id/riwayat/>  
 Lobo, M. A. A. (2019). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Menggunakan It Balanced Scorecard Studi Kasus PT Satya Mitra Sejahtera. *Uksw.Edu, September*, 8.  
[http://repository.radenfatah.ac.id/14933/2/2 BAB I.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/14933/2/2%20BAB%20I.pdf)  
 Mungkasa, O. (2022). Antisipasi Dampak Bekerja Jarak Jauh (telecommuting) Pasca Pandemi COVID 19 terhadap Pengembangan Perkotaan Indonesia. *Researchgate.Net*, May.  
[https://www.researchgate.net/profile/Oswar-Mungkasa/publication/360513504\\_Antisipasi\\_Dampak\\_Bekerja\\_Jarak\\_Jauh\\_telecommuting\\_Pasca\\_Pandemi\\_COVID\\_19\\_terhadap\\_Pengembangan\\_Perkotaan\\_Indonesia/links/627b36fdb1ad9f66c8b3d93b/Antisipasi-Dampak-Bekerja-Jarak-Ja](https://www.researchgate.net/profile/Oswar-Mungkasa/publication/360513504_Antisipasi_Dampak_Bekerja_Jarak_Jauh_telecommuting_Pasca_Pandemi_COVID_19_terhadap_Pengembangan_Perkotaan_Indonesia/links/627b36fdb1ad9f66c8b3d93b/Antisipasi-Dampak-Bekerja-Jarak-Ja)  
 Riza Akhsani Setyo Prayoga, & Asep Syahrul Mubarak. (2021). Perancangan Strategi E-Commerce untuk Usaha Kecil Menengah (Studi Kasus Kafe XYZ Surabaya). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 142–151.  
<https://doi.org/10.33372/stn.v7i2.747>

- Salsabila, U. H., Ramadhan, N. F., Putri, M. E., Nurjannah, N., & Jayanti, G. D. (2020). Penggunaan Tehnologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa Tingkat SD/MI Pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 341–360.  
<https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.37>
- Wijaya, R. (2012). Analisis Model IT Menggunakan Balanced Scorecard Untuk Pengembangan Sistem Teknologi Informasi. *Jurnal Sistem Informasi*, 1–10.  
<http://cls.maranatha.edu/khusus/ojs/index.php/jurnal-sistem-informasi/article/view/470>