

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa globalisasi ini peningkatan teknologi yang pesat, perubahan lingkungan, serta banyaknya tantangan dan persaingan yang harus di atasi oleh seluruh organisasi dan perusahaan. Akibatnya, organisasi harus kompetitif untuk memenuhi tuntutan dunia modern. Sistem yang kuat sangat penting bagi organisasi atau instansi (Kumaat & Dotulong, 2015).

Kepemimpinan merupakan salah satu faktor yang membentuk dan membantu orang lain untuk bekerja dan antusias mencapai tujuan yang direncanakan dalam kaitannya dengan keberhasilan organisasi (Khodijah & Putra, 2020). Secara konseptual, *Knowledge management* merupakan kegiatan organisasi dalam mengelola pengetahuan sebagai aset, diperlukan upaya penyaluran pengetahuan yang tepat kepada orang yang tepat dan dalam waktu yang cepat, hingga mereka bisa saling berinteraksi, berbagi pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam pekerjaan sehari-hari demi peningkatan kinerja organisasi.

*Knowledge management* adalah merencanakan, mengumpulkan dan mengorganisir, memimpin dan mengendalikan data dan informasi yang telah digabung dengan berbagai bentuk pemikiran dan analisis dari macam macam sumber yang kompeten. Jadi, prinsip utama *Knowledge management* adalah mendorong agar organisasi untuk "*know what they know*". Sejalan dengan penerapan *Knowledge management*, modal utama organisasi tidak lagi terfokus pada aset yang tangible (tanah, bangunan, uang), melainkan telah berubah ke aset *intangible* (*brand recognition, patent, customer loyalty*) yang merupakan wujud

kreativitas dan inovasi yang bersumber pada pengetahuan. Proses inovasi banyak bergantung pada pengetahuan, terutama karena *knowledge* merepresentasikan suatu bidang, jauh lebih dalam dari pada data, informasi, dan logika konvensional. Oleh karenanya, kekuatan *knowledge* terletak pada subjektivitasnya yang mendasari *value* dan asumsi yang menjadi pondasi bagi proses pembelajaran. Dari pemahaman ini, dapat dikatakan bahwa *Knowledge management* (KM) serta sumber daya manusia merupakan elemen penting dalam menjalankan setiap bisnis. Manusia dalam konteks manajemen pengetahuan (*Knowledge management*) adalah sumber pengetahuan, inovasi, dan pembaruan. Manusia merupakan *intangible resources* yang diyakini mampu mengembangkan pengetahuan atau *knowledge*. Siklus *knowledge management* yaitu menggambarkan proses yang dilalui pada manajemen pengetahuan. Pada siklus ini digambarkan dengan tahapan yang dilakukan secara berurutan menurut Dalkir, (2011 :54).

Menurut Hussinki (2017), yang dikutip oleh Hutagalung (2021), *Knowledge capture* (pengadaan pengetahuan) adalah sumber daya organisasi yang penting untuk semua bisnis, terlepas dari ukuran, lokasi, atau industrinya. Saat ini, penangkapan pengetahuan merupakan fenomena menarik yang mempengaruhi kinerja bisnis di mana pun, termasuk di Indonesia. Penangkapan pengetahuan adalah sebuah fenomena sosial yang dipengaruhi oleh berbagai tahapan transisi ekonomi pengetahuan, serta lingkungan kelembagaan dan budaya. Sebagai hasilnya, suatu organisasi mungkin menjadi lebih kompetitif.

*Knowledge capture* mengacu pada identifikasi dan kodifikasi dari pengetahuan internal yang telah ada, dan pengetahuan dalam organisasi serta pengetahuan eksternal dari lingkungan sekitar. *Knowledge creation* adalah

pengembangan pengetahuan baru dan tahu bagaimana membuat sesuatu yang tidak ada di dalam perusahaan sebelumnya. Pada saat *knowledge* disimpan dengan cara ini, langkah penting berikutnya harus berupa bentuk penilaian terhadap kriteria seleksi yang akan mengikuti tujuan organisasi (Kholis & Ferdian, 2019).

Menurut Wahid (2021), penangkapan pengetahuan bukanlah ide baru. Gagasan penangkapan pengetahuan dikenal luas dan dapat dipahami di perusahaan-perusahaan besar yang memiliki landasan teknologi informasi. Pada kenyataannya, ide ini dapat diterapkan oleh usaha atau organisasi kecil, walaupun dengan cara yang terbatas. Quintas, Lefrere, dan Jones (1997) mendefinisikan penangkapan pengetahuan sebagai proses berkelanjutan yang mencakup semua jenis dan bentuk pengetahuan dengan tujuan mencapai tujuan organisasi/perusahaan melalui pemanfaatan seluruh pengetahuan saat ini dan penciptaan peluang baru.

Penangkapan pengetahuan, menurut Duffy (2001), adalah penerapan pengetahuan ini secara tepat waktu dan efektif pada teknologi formal, proses karyawan, dan proses kerja. Hal ini juga mencakup transfer pengetahuan yang ditargetkan pada individu tertentu. Sementara itu, dalam upaya meningkatkan modal perusahaan, Mcintosh et al. (2007) mendefinisikan penangkapan pengetahuan sebagai proses perencanaan berbagai kegiatan dengan memanfaatkan identifikasi dan analisis pengetahuan yang dimiliki, termasuk dampaknya, untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan.

Darroch (2005) mengusulkan tiga proses *knowledge management*: *knowledge capture*, diseminasi pengetahuan, dan akuisisi pengetahuan (Hutagalung, 2021). Menurut Wahid (2021) mengutip Turner dan Minonne (2010) yang mengatakan bahwa *knowledge management* terdiri dari lima aktivitas utama: *knowledge*

*capture*, diseminasi pengetahuan, akuisisi pengetahuan, *knowledge creation*, serta penyimpanan dan pengambilan pengetahuan. Penangkapan pengetahuan dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang ataupun individu dalam menautkan dan merangkai konsep- konsep lain yang relevan dengan hal tertentu yang selanjutnya digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Diseminasi pengetahuan yang diorganisasikan dalam konsep penciptaan pengetahuan Nonaka dan Takeuchi (1995), yang meliputi proses sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi, disebut sebagai diseminasi pengetahuan, menurut Darroch (2003). Lebih lanjut dikemukakan bahwa pengetahuan dan kemampuan untuk menciptakan pengetahuan baru merupakan hal yang paling menguntungkan perusahaan untuk memanfaatkan dan mentransformasikan sumber daya lainnya.

Informasi yang dikumpulkan dari seorang pakar dan dimasukkan ke dalam suatu sistem (program komputer) dikenal sebagai akuisisi pengetahuan. Sumber pengetahuan dapat ditemukan dalam buku, laporan, literatur, jurnal ilmiah, pakar, internet, dan banyak lagi. Sumber pengetahuan antara lain buku, jurnal ilmiah, literatur, pakar, internet, dan laporan. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai dokumentasi untuk diperiksa, diolah, dan dikumpulkan secara terorganisir menjadi suatu basis pengetahuan (Turner dan Minonne, 2010). Artinya, pengetahuan merupakan pencampuran antara pengalaman terstruktur, nilai-nilai informasi kontekstual, dan wawasan ahli yang memberikan kerangka kerja untuk mengevaluasi baru. *Knowledge* sebagai suatu yang bersifat dinamis, karena *knowledge* tercipta melalui interaksi sosial antar individu dan organisasi. *Knowledge* bersifat spesifik dalam konteks tertentu, bergantung pada waktu dan

tempat. Nonaka, Toyama & Konno (2001), dalam Kusumadmo (2013).

Kemampuan inovasi adalah implementasi dan penciptaan teknologi yang diterapkan sistem baru, kebijakan, program, produk, proses dan layanan organisasi (Iddris dalam Her Sulistya & Sri Ayuni, 2018). Kemampuan inovasi juga merupakan kemampuan untuk menyerap dan menggunakan informasi eksternal untuk kemudian di transfer ke pengetahuan baru (Cohen & Levinthal dalam Heru Sulistya & Sri Ayuni, 2018). Kemampuan inovasi adalah seperangkat karakteristik organisasi yang komprehensif yang memfasilitasi dan mendorong inovasi strategi. Inovasi sebagai modifikasi produk, proses, layanan, organisasi sistem, dan sistem pemasaran untuk menciptakan nilai pelanggan (O'Cass & Weerawardena dalam Heru Sulistya & Sri Ayuni, 2018). Kemampuan inovasi sebagai kinerja perusahaan melalui berbagai jenis kemampuan inovasi untuk mencapai peningkatan inovasi secara keseluruhan.

Menurut Thomas W. Zimmerer (2008) *entrepreneurship* (kewirausahaan) adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi orang setiap hari. Menurut Andrew J. Dubrin (2008) *entrepreneur* adalah seseorang yang mendirikan dan menjalankan sebuah usaha yang inovatif. Istilah *entrepreneurship* (kewirausahaan) pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*) dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya. Kewirausahaan melibatkan sikap, tindakan, dan proses yang dilakukan oleh wirausahawan dalam merintis, menjalankan, dan mengembangkan usaha mereka. Ini adalah kombinasi kreativitas, inovasi, dan keberanian

menghadapi risiko yang dilakukan melalui kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru. Istilah wirausahawan tidak hanya berkaitan dengan dunia usaha atau pengusaha, tetapi juga dengan bidang lain.

Penerapan konsep kewirausahaan adalah *artpreneur*. *Artpreneur* adalah istilah yang menggabungkan kata "*art(ist)*" dan "*entrepreneurship*", yang merujuk pada individu atau kelompok yang tidak hanya terlibat dalam kegiatan seni atau kreatif, tetapi juga mendekati pekerjaan mereka dengan pola pikir kewirausahaan (Vecco, 2019). *Artpreneur* menggabungkan kreativitas artistik dengan keahlian bisnis untuk secara efektif menavigasi aspek ekonomi dunia seni. *Artpreneurship* membuka potensi untuk melakukan sesuatu yang baru dan inovatif, dengan cara yang tidak konvensional dan memaksimalkan nilai seni dan budaya. *Artpreneurship* menunjukkan pengetahuan tentang praktik kreatif dan bagaimana penerapannya memungkinkan pengelolaan risiko dengan berbagai cara adaptif (McIntyre et al., 2023). Melalui *artpreneurship*, komunitas dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan spesifik untuk beradaptasi dengan situasi yang tidak terduga dan mengatasi tantangan. *Artpreneur* merupakan kemampuan manusia untuk merancang sesuatu atau produk baru yang inovatif dan kreatif sebagai upaya menciptakan peluang menuju kesuksesan. Dengan demikian, *artpreneur* dapat disimpulkan sebagai upaya atau kegiatan inovatif untuk menciptakan produk ramah lingkungan yang menghasilkan keuntungan finansial dengan memanfaatkan peluang yang ada di lingkungan sekitar (Kusuma et al., 2023).

Adapun konsep *sociopreneur*, yang menekankan pada penciptaan nilai sosial melalui kolaborasi dengan orang dan organisasi lain dalam masyarakat. *Sociopreneur* melibatkan penggunaan kemampuan kewirausahaan untuk

melakukan perubahan sosial, terutama dalam bidang kesejahteraan, pendidikan, dan kesehatan (Santosa, 2007). Melalui *sociopreneurship*, masyarakat dapat memecahkan masalah sosial menggunakan prinsip-prinsip kewirausahaan. Untuk mewujudkan *sociopreneurship*, menurut Koranti (2013), dibutuhkan minat yang tinggi, daya juang untuk mencapai kesuksesan, keinginan belajar dari kesuksesan orang lain, dan dorongan kuat untuk mengatasi semua kendala dalam berwirausaha. Dengan tumbuhnya *sociopreneurship*, diharapkan perekonomian dapat bergerak ke arah yang lebih baik karena usaha ini bersifat gotong royong dan melibatkan hampir seluruh lapisan masyarakat.

Konsep *edupreneur* yang diartikan sebagai seorang wirausahawan yang mengelola dan menjalankan suatu bisnis dalam bidang pendidikan dan siap mengambil apa pun risiko dari apa yang dijalankannya. Salah satu penyebab pengangguran adalah ketidaksesuaian antara kompetensi dan kebutuhan pekerjaan ketidakseimbangan antara permintaan dan penawaran, serta kualitas sumber daya manusia dihasilkan. Dengan demikian, salah satu cara untuk mengurangi pengangguran adalah membekali lulusan agar lebih kompetitif untuk mencari pekerjaan dengan kompetensi seperti kewirausahaan pendidikan *edupreneur* (Leli Fertiana Dea et al., 2021). Kewirausahaan adalah upaya kreatif atau inovatif dengan melihat atau menciptakan peluang dan mewujudkannya menjadi sesuatu yang memiliki nilai tambah (ekonomi, sosial, dan sebagainya). Kewirausahaan dalam bidang sosial disebut *sociopreneurship*, bidang pendidikan disebut *edupreneurship*, dalam internal perusahaan disebut *interpreneurship*, bidang bisnis teknologi disebut *technopreneurship*.

Konsep kewirausahaan juga diaplikasikan dalam pemerintahan melalui

*Entrepreneur Government*, yang mengacu pada birokrasi pemerintahan yang memiliki jiwa dan semangat kewirausahaan dengan karakteristik berorientasi pada kebutuhan masyarakat (*customer oriented*), efisien, inovatif, responsif, dan kompetitif dalam rangka penyelenggaraan tugas dan fungsinya. Setiap pejabat birokrasi memiliki kompetensi yaitu pemahaman dan pengetahuan pejabat baik dari pemerintah, daerah, kabupaten, atau desa terhadap ide dan konsep dari *Entrepreneur Government*. Kompetensi Birokrat yaitu kecakapan dan kemampuan yang dimiliki oleh birokrat dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. Dalam menjalankan tugas sebagai abdi negara dan abdi masyarakat, kepala desa sebagai pelaksana birokrasi tidak terlepas dari Budaya Birokrasi, yaitu sistem atau seperangkat nilai yang meliputi simbol, orientasi nilai, keyakinan, dan pengetahuan yang diaktualisasikan ke dalam sikap, tingkah laku, dan perbuatan yang dilakukan oleh setiap birokrat (Ferdinandi, 2012).

Dengan demikian, konsep *sociopreneur*, *edupreneur*, dan *entrepreneur government* menunjukkan bagaimana berbagai aspek kewirausahaan dapat diterapkan dalam berbagai bidang untuk menciptakan nilai tambah dan memecahkan masalah sosial, pendidikan, dan pemerintahan. Objek penelitian ini adalah kepala desa, yang diharapkan mampu menjadi seorang *government entrepreneur*. Sebagai pemimpin masyarakat, kepala desa harus mampu mengelola dan menumbuhkan jiwa serta kecakapan berwirausaha dengan kemampuan inovasinya. Diharapkan, mereka juga dapat mengimplementasikan prinsip-prinsip kewirausahaan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mendorong inovasi di desa mereka.

Menurut Kominfo (2021), kemampuan inovasi kepala desa di Kabupaten



Ponorogo memerlukan komunitas yang maju melalui gotong royong dan kreativitas, khususnya dalam konteks pengembangan objek wisata. Namun, inovasi saja tidak cukup untuk memajukan Kabupaten Ponorogo. Dalam kunjungan kerja Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi, Bupati Ponorogo Sugiri Sancoko mengungkapkan bahwa kurangnya inovasi besar memerlukan penangkapan, diseminasi, dan akuisisi pengetahuan. Komunitas Paringan, yang awalnya terbengkalai, kini berkembang pesat berkat daya cipta dan kolaborasi. Desa Paringan sekarang menjadi salah satu tempat wisata terpopuler di Kabupaten Ponorogo, tetapi masih membutuhkan kemampuan inovasi yang lebih besar, sehingga penelitian ini dilakukan.

Dari uraian yang ada, dampak *knowledge capture*, diseminasi pengetahuan, dan akuisisi pengetahuan terhadap kemampuan inovasi perangkat desa di Kabupaten Ponorogo masih tergolong rendah. Namun, rencana aksi untuk pelaksanaan inovasi hasil pelatihan, yang didukung oleh pimpinan (kepala desa), menunjukkan tingkat komitmen yang tinggi. Hambatan utama dalam pelaksanaan inovasi adalah pekerjaan rutin dan faktor-faktor lain yang belum teridentifikasi. Ini menunjukkan bahwa proses *knowledge capture*, diseminasi pengetahuan, dan akuisisi pengetahuan perlu ditingkatkan agar lebih efektif dalam mendorong inovasi. Penangkapan pengetahuan di dalam organisasi sangat memengaruhi kemampuan untuk berinovasi. Inovasi berkaitan dengan pengembangan gagasan atau ide baru, serta perubahan atau penambahan pada ide yang sudah ada. Studi menunjukkan bahwa perubahan yang diakibatkan oleh ekonomi digital menuntut adanya inovasi dan kelincahan dari organisasi. Ini dapat dicapai melalui pemanfaatan kemampuan internal seperti penangkapan pengetahuan, diseminasi

pengetahuan, dan akuisisi pengetahuan untuk meningkatkan inovasi, terutama di desa-desa di Kabupaten Ponorogo.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa akuisisi pengetahuan berpengaruh terhadap inovasi (Yahya, 2021). Penelitian Darroch (2003; 2005) menunjukkan bahwa pengetahuan implisit yang diakuisisi dan disebarikan dalam organisasi berpengaruh terhadap inovasi. Penelitian Liao (2010) menyebutkan bahwa *knowledge capture* dapat berpengaruh langsung atau tidak langsung terhadap inovasi. Penelitian tentang akuisisi pengetahuan dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 oleh Yahya (2021) menunjukkan bahwa akuisisi pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan pada kemampuan inovasi. Penelitian Agustian dan Puspitaningtyas (2018) membuktikan bahwa daya serap pengetahuan berpengaruh tidak signifikan terhadap kinerja usaha. Penelitian terkait kapabilitas inovasi dan kinerja oleh Nurcahyo & Wikaningrum (2020) menunjukkan bahwa kapabilitas inovasi individu berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Hasil ini konsisten dengan penelitian Ranatiwi & Mulyana (2018) yang menyatakan bahwa kapabilitas inovasi mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja, yang berarti semakin tinggi kapabilitas inovasi, semakin tinggi pula kinerja UMKM Batik.

Menurut penelitian-penelitian terdahulu terdapat *research gap* pada hasil yang masih beragam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh penangkapan pengetahuan, diseminasi pengetahuan, dan akuisisi pengetahuan terhadap kemampuan inovasi perangkat desa di Kabupaten Ponorogo dengan data terbaru dan kondisi saat ini. Penelitian ini mengembangkan variabel yang diteliti serta kepala desa dan tahun penelitian.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, terdapat sejumlah permasalahan atau isu terkait manajemen pengetahuan (*knowledge management*) dan bagaimana hal ini mempengaruhi kemampuan inovasi para perangkat desa di Kabupaten Ponorogo. Di antara berbagai aspek manajemen pengetahuan, peneliti memutuskan untuk fokus pada konsep *Government Entrepreneur*. Pilihan ini didasarkan pada kenyataan bahwa birokrasi pemerintah perlu memiliki jiwa dan semangat kewirausahaan. Karakteristik yang diharapkan mencakup orientasi pada kebutuhan masyarakat (*customer oriented*), efisiensi, inovasi, responsivitas, dan daya saing dalam menjalankan tugas dan fungsi pemerintahan. *Government Entrepreneurship* mencerminkan pendekatan yang progresif dan adaptif dalam birokrasi, di mana pejabat pemerintah tidak hanya menjalankan tugas administratif, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan nilai tambah bagi masyarakat. Dalam konteks ini, kepala desa diharapkan dapat menjadi pionir dalam menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan untuk mendorong pembangunan desa yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

Sementara itu, berdasarkan uraian di atas, penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara penangkapan pengetahuan (*knowledge capture*), diseminasi pengetahuan (*knowledge dissemination*), dan akuisisi pengetahuan (*knowledge acquisition*) terhadap inovasi. Namun, studi-studi tersebut sebagian besar berfokus pada sektor bisnis atau swasta, dan masih kurangnya penelitian yang mendalam mengenai hubungan antara ketiga aspek manajemen pengetahuan tersebut dengan kemampuan inovasi dalam konteks pemerintahan desa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Penangkapan Pengetahuan, Diseminasi Pengetahuan, dan Akuisisi Pengetahuan

Terhadap Kemampuan Inovasi Kepala Desa di Kabupaten Ponorogo". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan akurat mengenai bagaimana *knowledge management* dapat meningkatkan kemampuan inovasi di tingkat pemerintahan desa.

## 1.2 Perumusan Masalah

Peneliti dapat membuat perumusan masalah berikut berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan:

Peneliti dapat membuat rumusan masalah berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan :

1. Apakah *knowledge capture* berpengaruh terhadap diseminasi pengetahuan perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo?
2. Apakah *knowledge capture* berpengaruh terhadap Kemampuan Inovasi perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo?
3. Apakah akuisisi pengetahuan berpengaruh terhadap diseminasi pengetahuan perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo?
4. Apakah akuisisi pengetahuan berpengaruh terhadap kemampuan inovasi perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo?
5. Apakah diseminasi pengetahuan berpengaruh terhadap kemampuan perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo?
6. Apakah diseminasi pengetahuan berpengaruh sebagai mediator pada pengaruh *knowledge capture*, akuisisi pengetahuan terhadap kemampuan inovasi?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penjelasan tujuan penelitian berikut ini mengikuti perumusan masalah yang telah diuraikan di atas yakni :

- a. Untuk mengetahui *knowledge capture* berpengaruh terhadap diseminasi pengetahuan perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo.
- b. Untuk mengetahui *knowledge capture* berpengaruh terhadap Kemampuan Inovasi perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo.
- c. Untuk mengetahui akuisisi pengetahuan berpengaruh terhadap diseminasi pengetahuan perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo.
- d. Untuk mengetahui akuisisi pengetahuan berpengaruh terhadap kemampuan inovasi perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo.
- e. Untuk mengetahui diseminasi pengetahuan berpengaruh terhadap kemampuan inovasi perangkat Desa di Kabupaten Ponorogo.
- f. Untuk mengetahui diseminasi pengetahuan berpengaruh sebagai mediator pada pengaruh *knowledge capture*, akuisisi pengetahuan terhadap kemampuan inovasi.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian di bidang ini diharapkan dapat menghasilkan data yang komprehensif, tepat, dan nyata yang dapat membantu mengatasi permasalahan yang diteliti. Ini dipisahkan menjadi dua kategori, khususnya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Temuan penelitian ini dimaksudkan untuk memajukan pengetahuan secara teoritis di bidang manajemen sumber daya manusia di lingkungan desa

di Kabupaten Ponorogo.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari temuan penelitian ini meliputi:

### a. Bagi Penyelenggara Pelayanan Publik

Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai data penilaian dan dapat menjadi pedoman bagi organisasi penyedia layanan publik sehingga dapat menghasilkan penawaran berkualitas tinggi.

### b. Bagi Peneliti

Sebagai bekal menghadapi masa depan, diharapkan temuan penelitian ini mampu memberikan pengalaman, wawasan, serta peningkatan keterampilan dan kemampuan penelitian.

