

## Pengenalan Digital Dalam Membentuk Milenial Kreatif Untuk Menghadapi Era Society 5.0 Di Kabupaten Enrekang

*Digital Introduction To Shape Creative Millennials To Face The Society 5.0 Era In Enrekang District*

Andi Hutami Endang<sup>1✉</sup>, Andi Jamiati Paramita<sup>2</sup>, Ahmad Dzulfajri Syahrudin<sup>3</sup>, Muhammad Syafaat<sup>4</sup> dan Ismaya<sup>5</sup>

<sup>1234</sup> Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalla, Makassar, Indonesia.

<sup>5</sup> Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi

✉ [Hutamiendang@kallabs.ac.id](mailto:Hutamiendang@kallabs.ac.id)

Article history:

Submitted: 02 March 2022

Approved: 11 November 2022

Published: 7 Desember 2022

*Abstract: prioritizing the millennial generation who are creative with digital in the era of society 5.0 is a must for Engkreng District. This is because it produces a lot of digital transformation, especially in the field of Education which can create opportunities for more creative and highly competitive human resources. Introduction and training on the proto.io and google site form platforms, with data collection methods as follows: the preparation stage and the implementation stage. During the activity the lecture and practice methods were accompanied by demonstrations where participants were provided with modules for practicum. The background to this collaboration is the need to provide a basis for digitization and understand the relevance of technology in the era of society 5.0. With this activity, the organizers realize how important technology is in this era. Participants also realized that currently there are many facilities on the internet that can be used to support participants' creativity.*

**Keywords:** Digital technology, Google Site, Milenial, Proto.oi.

*Abstrak: memprioritaskan generasi milenial yang kreatif dengan digital di era society 5.0 adalah suatu keharusan oleh Kabupaten Engkreng. Hal ini karena menghasilkan banyak transformasi digital terutama di bidang Pendidikan yang dapat menciptakan peluang untuk sumber daya manusia yang lebih kreatif dan daya saing tinggi. Kegiatan pengenalan dan pelatihan platform proto.io dan google site, dengan metode pengumpulan data sebagai berikut tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Selama kegiatan berlangsung metode ceramah dan praktek yang disertai dengan demonstrasi dimana peserta dibekali modul untuk praktikum. Latar belakang kolaborasi ini adalah kebutuhan untuk memberikan dasar digitalisasi dan memahami relevansi teknologi di era society 5.0. Dengan kegiatan ini, penyelenggara menyadari betapa pentingnya teknologi di zaman ini. Peserta juga menyadari bahwa saat ini ada banyak fasilitas di internet yang dapat digunakan untuk mendukung kreatifitas peserta.*

**Kata kunci:** Digital technology, Google Site, Milenial, Proto.oi.

P-ISSN 2715-7997 E-ISSN 2716-0750 © 2020 The Author(s).

Published by LP2M INSURI Ponorogo. This is an open access article under the [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

doi: [10.37680/amalee.v3i2.1321](https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1321)

## **Pendahuluan**

Peran digital saat ini sangat berpengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Digitalisasi terhadap dunia pendidikan memberikan pengaruh positif bagi generasi muda menyambut era *Society 5.0*. Literasi digital di era *Society 5.0* bagi generasi milenial mendukung kreativitas. Salah satu diantaranya penggunaan internet di Indonesia yang sangat pesat. Generasi milenial dilahirkan di era internet dan komunikasi berkecepatan tinggi didukung oleh teknologi, dan terbiasa dengan perubahan dan perkembangan kecanggihan teknologi yang sangat cepat serta merebaknya penggunaan jejaring sosial. Generasi milenial merupakan generasi yang sangat bergantung dengan teknologi yang digunakan untuk mengakses berbagai informasi dengan cepat (Abidin 2015).

Berbagai *plat form* dimanfaatkan oleh generasi milenial untuk dapat mendukung mereka dalam menciptakan perubahan. Hal tersebut berkaitan erat dengan konsepsi *Internet of Things* yang merebak sejalan berkembangnya era revolusi industri 4.0 ditataran global. Isu *disruption*, *digital ecosystem* dan *collaboration* menjadi fenomena yang menggambarkan keberadaan generasi milenial sebagai segmentasi yang berpengaruh karena *size* dan *influencing power*nya (Lumbantoruan, Mulyana, and Santoso 2021).

Adapun akademisi harus terus berupaya menjawab tantangan era ini dengan konsisten melakukan riset dan pengabdian kepada masyarakat. Mendekatkan masyarakat dengan hasil riset merupakan implementasi karya yang paling bermanfaat. Temuan riset dan implementasinya dalam pengabdian menjadi titik awal pengenalan masyarakat dengan teknologi tanpa kehilangan substansi kemanusiaan. Era dapat berganti, teknologi boleh berkembang lebih modern dan memudahkan tetapi esensi kemanusiaan wajib hadir dalam setiap elemen kehidupan. Semangat mengabdikan kepada bangsa tercermin dalam setiap inovasi dan pemikiran yang dituangkan, pergulatan teknologi dan kemanusiaan dihimpun secara apik dalam menjawab problematika sosial masyarakat (Aziz, Muhadi, and Putri 2021).

Dalam permasalahan ini sebagai akademisi baik dari Dosen atau Mahasiswa harus berjuang untuk Bangsa terutama untuk meningkatkan sinergisitas pengabdian kepada masyarakat terutama dalam artikel ini yaitu pengabdian kepada masyarakat Kabupaten Enrekang prov. Sulawesi Selatan yang memiliki sumber daya manusia dengan pelaksanaan edukasi yang merata. Kenapa harus seperti itu? Karena saat ini era *society 5.0* yang menghasilkan banyak transformasi digital terutama di bidang Pendidikan. Hal ini merupakan suatu peluang untuk menciptakan sumber daya manusia yang lebih kreatif dan daya saing tinggi di generasi milenial.

Kabupaten Enrekang provinsi Sulawesi Selatan merupakan salah satu kabupaten yang ada di Indonesia yang harus memprioritaskan generasi milenial yang kreatif dengan digital di era *society 5.0*. Adapun tingkat kesadaran Pendidikan generasi milenial di Kabupaten Enrekang sangat tinggi. Kondisi Pendidikan di Kabupaten Enrekang sendiri mayoritas sekolah menengah atas negeri dan sisanya merupakan sekolah kejuruan dan Madrasah Aliah. Generasi milenial di Enrekang sangat terbuka dalam bidang digital. Banyak talenta muda mengembangkan usaha seperti warung kopi dengan konsep *trendy*. Namun hal ini tidak ditunjang pemanfaatan teknologi.

Berangkat dari fenomena perkembangan teknologi, maka kemudian dirasa perlu dilakukan kegiatan yang dapat membangun motivasi pelajar di Kabupaten Enrekang untuk mendorong kreativitas dan keterampilan dengan cara melihat peluang dan potensi pelajar

dengan cara melihat peluang potensi baik ekonomi ataupun sumber daya alam dengan digitalisasi melalui kegiatan pengenalan dan pelatihan *plat form proto.io* dan *google site*.

## **Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada hari Senin, tanggal 14 Februari 2022 di Pendopo Rumah Jabatan Bupati Kabupaten Enrekang. Kegiatan ini terselenggara secara kolaboratif yang melibatkan tim program studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Kalla dan program studi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Muhammadiyah Enrekang dalam pelaksanaan kegiatan yang merupakan wujud dari kerja sama dua perguruan tinggi di Sulawesi Selatan yang menysasar pada upaya membangun karakter dan keterampilan melalui pembelajaran langsung kepada pelajar SMA/SMK/MA se Kabupaten Enrekang.

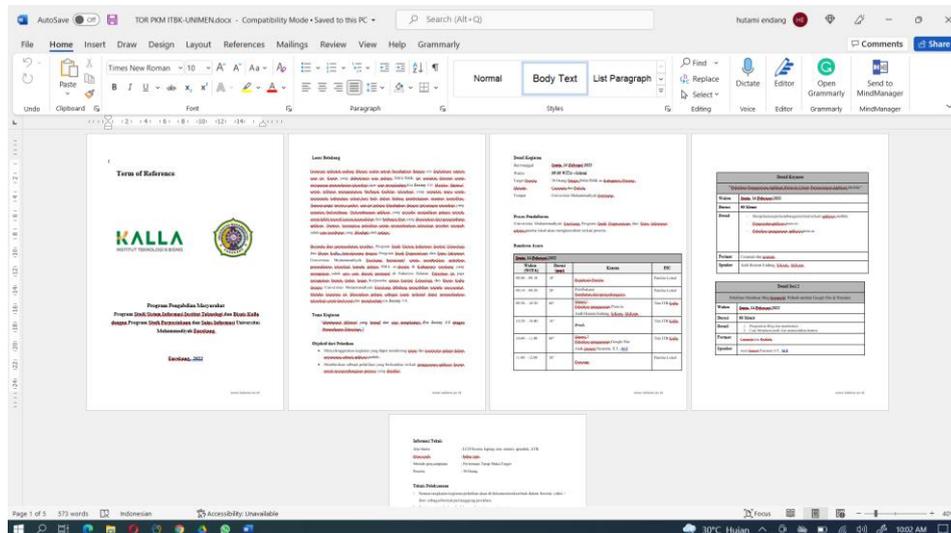
Selanjutnya kegiatan pengenalan dan pelatihan *plat form proto.io* dan *google site* metode pengumpulan data yang diuraikan sebagai berikut: a) Tahap persiapan, merupakan kegiatan koordinasi tim perencanaan yang mengumpulkan data kebutuhan pengabdian kepada masyarakat dan konsolidasi dengan pihak Universitas Muhammadiyah Enrekang terkait dengan isu permasalahan dan potensi, b) Tahap pelaksanaan, meliputi pelatihan *plat form proto.io* dan *google site*. Selama kegiatan berlangsung metode ceramah dan praktek yang disertai dengan demonstrasi dimana peserta dibekali modul untuk praktikum. Latar belakang kolaborasi ini adalah kebutuhan untuk memberikan dasar digitalisasi dan memahami relevansi teknologi di era *society 5.0*. Kegiatan inti pengabdian berlangsung selama 110 menit dengan rincian 50 menit penyampaian materi *proto.io* dan 50 menit berikutnya penyampaian materi *google site* serta 10 menit sesi tanya jawab interaktif antara pemateri dengan peserta. Peserta merupakan perwakilan pelajar kelas XII SMA/SMK/MA se Kabupaten Enrekang, c) Tahap evaluasi dimana pelajar dalam hal ini peserta dan pemateri melakukan interaksi tanya jawab. Serta pembuatan hasil laporan kegiatan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengenalan digital dalam membentuk milenial kreatif untuk menghadapi era *society 5.0* di Kabupaten Enrekang berjalan lancar. Kegiatan yang merupakan program pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pengembangan kreatifitas milenial. Berdasarkan hasil survey dan koordinasi didapatkan beberapa rumusan persiapan, penetapan, dan pelaksanaan. Adapun uraian sebagai berikut:

## ***Persiapan Pengabdian kepada Masyarakat***

Tahap persiapan mengacu pada penentuan materi yang akan diajarkan. Seperti pada (gambar 1) menunjukkan persiapan tim dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Persiapan tim meliputi pembuatan ToR untuk menentukan tema, *marchandise* untuk peserta, materi yang akan dibawa, peserta yang akan datang.



**Gambar 1. ToR Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

## ***Penetapan Pengabdian kepada Masyarakat***

Tahap penetapan pengabdian kepada masyarakat mengacu pada penetapan lokasi, waktu pelaksanaan, pembawa materi dan tema kegiatan. Seperti terlihat pada (gambar 2) dibawah ini:



**Gambar 2. Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

## ***Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat***

Tahap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan setelah tahap penetapan telah selesai. Tim yang terlibat langsung menuju lokasi. Jarak lokasi dari Institut Teknologi dan Bisnis Kalla yaitu 267 Km. Tim yang tiba dilokasi sehari sebelum kegiatan langsung menyiapkan segala persiapan kegiatan. Kegiatan berlangsung pada pukul 09.00 waktu

setempat. Diawali pembukaan kegiatan oleh Rektor Universitas Muhammadiyah Enrekang yang kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan kepada peserta pembawa materi pada kegiatan tersebut. Seperti gambar dibawah ini menunjukkan perkenalan pembawa materi:



**Gambar 3. Pemateri Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.**

Selanjutnya acara inti dengan materi pertama yaitu pengenalan *proto.io*. Materi *proto.io* diberikan dengan tujuan agar peserta dapat menuangkan ide pembuatan website. *Proto.io* merupakan salah satu *software* yang banyak digunakan oleh kaum *user interface* karena memudahkan dalam mendesain website tanpa kodingan. Sistem *proto.io* sendiri dibangun dengan sistem *drag-and-drag* yang menyediakan lebih banyak interaksi yang saling berinteraksi. Pada kegiatan ini dilakukan metode ceramah dan praktek langsung serta diselingi tanya jawab kepada peserta. Hasil tanya jawab akan diberikan kepada peserta berupa bonus *merchandise* sebagai bentuk apresiasi kepada peserta yang begitu antusias dengan adanya kegiatan ini. *Merchandise* yang diberikan dari penyelenggara berupa baju kaos. Seperti terlihat pada (gambar 4) dibawah ini:



**Gambar 4. Pemaparan Materi *proto.io* dan Pembagian *Marchandise*.**

Materi kedua yang disajikan kepada peserta adalah *Google Site*. Metode yang digunakan sama dengan pemaparan materi pertama yaitu tanya jawab dan memberikan bonus berupa *merchandise* sebagai bentuk apresiasi. *Google* sudah tidak lasim lagi bagi peserta namun untuk *Google Site* masih sangat baru bagi peserta. *Google Site* merupakan salah satu fasilitas yang diberikan pengguna oleh Google. Namun penggunaan *Google Site* masih jarang digunakan di kahalayak umum. *Google Site* adalah cara mudah membuat informasi dengan akses yang mudah ke semua konten dari google. Untuk pemahaman peserta tentang pembuatan website maka materi pertama dan kedua saling mendukung. Pada gambar 5 dibawah ini menunjukkan pemaparan materi *Google Site* dan praktek yang dilakukan oleh peserta.



**Gambar 5. Pemaparan materi *Google Site* dan praktek yang dilakukan oleh peserta.**

## **Simpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pengenalan teknologi digital dalam membentuk milenial kreatif menghadapi era Society 5.0 yang diselenggarakan di Kabupaten Enrekang pada tanggal 14 Februari 2022 ini mendapat apresiasi yang sangat tinggi dari

peserta. Peserta yang berasal dari perwakilan Sekolah Menengah Atas se Kabupaten Enrekang mendapat pengalaman baru dan meningkatkan kreatifitas melalui pengenalan dua aplikasi yang dapat dimanfaatkan kapan saja. Dengan kegiatan ini, penyelenggara menyadari betapa pentingnya teknologi di zaman ini. Peserta juga menyadari bahwa saat ini ada banyak fasilitas di internet yang dapat digunakan untuk mendukung kreatifitas peserta.

## Terima Kasih

Pada kesempatan ini, kami dari Institut Teknologi dan Bisnis Kalla bekerjasama dengan Universitas Muhammadiyah Enrekang mengucapkan kepada Bapak Bupati selaku penyedia fasilitas di Kabupaten Enrekang dan mendukung keberlangsungan kegiatan. Tidak lupa pula kami ucapkan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah yang menyambut kami Tim dari Insitut Teknologi dan Bisnis Kalla selama kegiatan berlangsung. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada peserta yang sangat antusias dalam kegiatan. Banyak kekurangan yang kami belum bisa sebutkan dan akan menjadi motivasi kami untuk kegiatan berikutnya.

## Referensi

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam konteks Keindonesiaan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ermerawati, A. B. (2019). The Application of Let's Read! in Extensive Reading Class: Integrating MALL and Task-Based Learning. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 6(3), 317–329. <http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.20870>
- Fitriawan, F., Rohmatulloh, D., Asfahani, A., & Ulfa, R. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Pemuda Melalui Budidaya Jamur Tiram di Dusun Sidowayah, Kecamatan Jambon, Kabupaten Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(1), 47-58. <https://doi.org/10.37680/amalee.v1i01.187>
- Heath, S. B. (2011). Language Socialization in Art and Science. In *The Handbook of Language Socialization* (eds A. Duranti, E. Ochs and B.B. Schieffelin). <https://doi.org/10.1002/9781444342901.ch18>
- Kementerian Perindustrian RI. (2015). *Rencana Induk Pembangunan Industri Nasional 2015 – 2035*.
- Nugroho, L., Hidayah, N., Ali, A., & Badawi, A. (2020). E-Commerce to Improve Homemaker Productivity (Women Entrepreneur Empowerment at Meruya Utara, Kembangan District, West Jakarta, Indonesia). *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.37680/amalee.v1i01.166>
- Samsiyah, N., Suharto, V. T., & Maruti, E. S. (2019). Literacy Literature Learning with Let's Read Applications in The Pandemic Era. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 11(1), 57–62. <https://doi.org/10.24114/jh.v11i1.18666>

- Setiawan, D., & Amal, B. K. (2016). Membangun Pemahaman Multikultural dan Multiagama Guna Menangkal Radikalisme di Aceh Singkil. *Al Ulum*, 16(2), 349. <https://doi.org/10.30603/au.v16i2.155>
- Setyawan, A. (2020). Dakwah yang Menyelamatkan: Memaknai Ulang Hakikat dan Tujuan Da'wah Islamiyah. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(02), 189-199. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i02.487>
- Sutarno. (2007). Pendidikan Multikultural. Kalimantan Selatan: Dinas Pendidikan dan FKIP Unlam.