

Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0

by Jurnal Dehasen Untuk Negeri

Submission date: 13-Aug-2022 12:48AM (UTC-0400)

Submission ID: 1881977345

File name: 7._Sistem_Digitalisasi_di_Era_Revolusi_5.0.pdf (563.03K)

Word count: 2239

Character count: 13003

Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0

Lena Elfianty¹⁾; Jhoanne Fredricka²⁾; Achmad Fikri Sallaby³⁾; Nofi Qurniati⁴⁾; Juju Jumadi⁵⁾; Annisa Putri Pratiwi⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ lana.elfianty@unived.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [10 Juni 2022]

Revised [30 Juni 2022]

Accepted [15 Juli 2022]

KEYWORDS

Digitalization System,
Revolution 5.0, Soft skills.

3
This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa sosialisasi tentang system digitalisasi di era revolusi 5.0 ini bertujuan untuk membantu para siswa – siswi SMA Negeri 3 Seluma dalam mendapatkan informasi tentang kemajuan teknologi yang berhubungan dengan digitalisasi di era revolusi 5.0. Subjek pada kegiatan pengabdian ini adalah siswa – siswi SMA Negeri 3 Seluma. Proses sosialisasi ini dilakukan dengan memberikan informasi tentang kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah agar para siswa siswi bisa lebih siap dalam menghadapi Era revolusi 5.0 di Indonesia dengan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada karena SDM dalam negeri tak kalah berkualitas dengan SDM luar negeri, juga diharapkan dengan adanya Revolusi 5.0 ini dapat mengembangkan SDM di negara Indonesia. Kesimpulan dari dilakukannya kegiatan pengabdian pada masyarakat di SMA Negeri 3 Seluma ini yaitu agar para generasi muda siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma Bengkulu Selatan memiliki perilaku kreatif dan inspiratif, cenderung membangun pola belajar mereka dengan keterampilan interpersonal yang kuat. Generasi muda yang kreatif, inovatif dan produktif, sejak dini perlu diperkaya dengan keterampilan soft skill yang tertuang dalam revolusi 5.0. Tentu kemampuan paripurna tersebut diharapkan berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.

ABSTRACT

This community service activity in the form of socializing the digitalization system in the 5.0 revolution era aims to help students at SMA Negeri 3 Seluma in getting information about technological advances related to digitalization in the 5.0 revolution era. The subjects in this service activity are students at SMA Negeri 3 Seluma. This socialization process is carried out by providing information about artificial intelligence that pays attention to the human side and will transform millions of data collected through the internet in all areas of life. The results of this community service activity are so that students can be better prepared to face the era of revolution 5.0 in Indonesia by utilizing existing Human Resources (HR) because domestic human resources are no less qualified than foreign human resources, it is also expected that with the 5.0 Revolution This can develop human resources in Indonesia. The conclusion of this community service activity at SMA Negeri 3 Seluma is that the younger generation of students at SMA Negeri 3 Seluma Bengkulu Selatan have creative and inspiring behavior, tend to build their learning patterns with strong interpersonal skills. Young generations who are creative, innovative and productive, from an early age need to be enriched with soft skills as contained in the 5.0 revolution. Of course, this plenary ability is expected to succeed in winning the competition in the disruptive era and the world without borders.

PENDAHULUAN

Era disrupti atau era Revolusi Industri 4.0 berlangsung sangat cepat dan menghapus segala pakem-pakem lama yang berjaya dan berkuasa serta menggantikannya dengan pola tatanan baru. Teknologi digital menjadi motor pergerakan Revolusi Industri 4.0, kecerdasan buatan yang dipadukan dengan internet of thing (IoT) yang dibackup dengan big data mampu mengolah data dalam skala raksasa dan memaparkan sebuah kondisi secara virtual serta memberikan solusi untuk pengambilan keputusan yang tepat, efektif dan efisien. Selanjutnya dengan hal di atas, negara-negara maju mulai melakukan dan mengikuti perubahan. revolusi 5.0 adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based).

Konsep ini hadir dengan harapan menjawab masalah revolusi industri 4.0 dan untuk mengintegrasikan dunia maya dan dunia nyata dengan bantuan teknologi seperti AI, robot, IoT dan lainnya dalam melayani kebutuhan manusia sehingga warga masyarakat dapat merasa nyaman dan menikmati hidup. Konsep revolusi 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Jika kita lihat mulai dari revolusi 1.0, manusia berada dalam era berburu dan mengenal tulisan, di revolusi 2.0 dimana manusia masuk pada era pertanian yang mulai mengenal bercocok tanam. Lalu revolusi 3.0 adalah era industri dimana manusia mulai menggunakan mesin untuk menunjang aktivitas sehari-hari, setelah itu hadirlah revolusi 4.0, yaitu manusia menggunakan komputer dan internet sebagai bagian dari hidupnya. revolusi 4.0 banyak memenuhi kebutuhan manusia dengan mengakses dan membagikan informasi melalui internet, dan revolusi 5.0 adalah era dimana semua teknologi menjadi bagian dari

manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan.

Dalam revolusi 5.0, nilai dan gaya hidup baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari. Memang terdengar sulit untuk dilakukan mengingat saat ini masalah tersebut masih saja terjadi terutama di Negara berkembang seperti Indonesia..

Pada SMA Negeri 3 Seluma masih banyak terdapat siswa – siswi yang belum mengenal tentang system digitalisasi apa lagi di era revolusi 5.0, sehingga mereka cenderung ketinggalan informasi yang terupdate tentang teknologi, dan bnyak yang belum mengetahui tentang kecerdasan buatan yang berkembang sehingga sewaktu waktu bisa menggantikan posisi manusia sebagai tenaga kerja. Maka di harapkan kepada para generasi muda siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma memiliki perilaku kreatif dan inspiratif cenderung membangun pola belajar mereka dengan keterampilan interpersonal yang kuat, agar tercipta generasi muda yang kreatif, inovatif dan produktif. Semua harus dilakukan sejak dini agar diperkaya dengan keterampilan soft skill yang tertuang dalam revolusi 5.0, Sehingga para generasi muda dapat mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan tidak menjadi generasi mudah yang ketinggalan teknologi.

Target Luaran⁴

Target Luaran dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Siswa Siswi SMA Negeri 3 Seluma menjadi lebih tau tentang system digitalisasi di era revolusi 5.0
2. Siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma bisa lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.
3. Bisa mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.

Luaran Hasil

Dari pengabdian yang kami lakukan, yaitu kami kemas dalam bentuk sosialisasi system digitalisasi di era revousi 5.0 di SMA Negeri 3 Seluma, maka kami mendapatkan luaran sebagai berikut :

1. Siswa siswi mendapatkan pengetahuan dan informasi tentang system digitalisasi di era revolusi 5.0
2. Siswa siswi bisa lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.

¹
Tabel 1 Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1.	Publikasi Ilmiah di jurnal/prosiding	Terencana
2.	Publikasi pada media masa (cetak/elektronik)	Ada
3.	Peningkatan omzet pada mitra yang bergerak dalam bidang ekonomi	Tidak ada
4.	Peningkatan kuantitas dan kualitas produk	Tidak ada
5.	Peningkatan pemahaman dan keterampilan masyarakat	Tidak ada
6.	Peningkatan ketentraman/kehatan masyarakat	Ada
7.	Jasa, model, rekayasa social, system, produk/barang	Tidak ada
8.	Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, merk dagang, rahasia dagang, desain produk industry0	Tidak ada
9.	Buku ajar	Tidak ada

METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Memberikan pengetahuan dan informasi tentang teknologi, internet, sistem digitalisasi di era revolusi 5.0 dan cara gaya hidup baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari.

Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa Sosialisasi Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0 di SMA Negeri 3 Seluma Bengkulu Selatan" yaitu :

Hari / Tanggal : Senin, 21 Maret 2022

Pukul : 09.00 s/d selesai

Alamat : Jalan Raya Bengkulu Tais Km 37,5 Desa Padang Pelasan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma

Beberapa persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan untuk mendukung kelancaran kegiatan sebagai berikut :

1. Mengirim surat kesediaan Kepala sekolah dan guru untuk mengikuti sertakan siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma, perih kesediaan untuk mengikuti sosialisasi.
2. Tanggal 19 Maret 2022 melakukan pengecekan kesiapan tempat dan peralatan penunjang agar dapat digunakan dengan baik dan pada saat pelaksanaan.
3. Menyiapkan materi sosialisasi dan perlengkapannya.
4. Tanggal 21 Maret 2022, kegiatan sosialisasi dimulai dari pukul 09.00 Wib hingga pukul 13.00 Wib, dengan susunan acara :
 - a. Peserta memasuki ruangan
 - b. Pembukaan
 - c. Kata Sambutan dari Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Seluma, Bapak Ondang Hidayat, M.Pd
 - d. Kata Sambutan dari wakil pihak penyelenggara yang di wakili oleh Ibu Lena Elfianty, S.Kom.,M.Kom
 - e. Doa, yang dipimpin oleh Bp. Achmad Fikri Sallaby, M.Kom
 - f. Penyampaian Materi tentang Sistem Digitalisasi Di Era Revolusi 5.0 oleh bapak Juju Jumadi, M.Kom dan Ananda Annisa Putri Pratiwi
 - g. Pembagian doorprice dan kenang – kenangan
 - h. Penutup dan foto bersama peserta sosialisasi.

Khalayak Sasaran

Peserta sosialisasi ini terdiri dari 5 Orang Dosen Fakultas Ilmu Komputer, 1 Orang mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, 1 orang kepala sekolah, 2 orang guru dan kurang lebih 50 orang siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma.

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan berupa sosialisasi tentang system digitalisasi di era revolusi 5.0. Sosialisasi ini di ikuti oleh 1 orang kepala sekolah, 2 orang guru dan kurang lebih 50 orang siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma. Alokasi waktu kurang lebih 4 jam .

Pendanaan Kegiatan

Sumber dana dalam pelaksanaan berasal dari dana pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu. Adapun rincian penggunaan dana adalah sebagai berikut:

Penerimaan :

a. Dana Pengabdian Masyarakat Unived Bengkulu Rp. 3.000.000,-

Jumlah Penerimaan Rp. 3.000.000,-

Pengeluaran :

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| a. Spanduk dan Perlengkapan Spanduk | Rp. 250.000,- |
| b. Kue Peserta 60 orang x Rp. 15.000 | Rp 900.000,- |
| c. Biaya Bahan Bakar (BBM) | Rp. 200.000,- |

d. Doorprice 10 x Rp. 50.000,-	Rp. 500.000,-
e. Konsumsi Kegiatan 6 orang x Rp. 25.000,-	Rp. 150.000,-
f. Cetak Laporan 10 x Rp. 17.500	Rp. 175.000,-
g. Kenang – kenangan untuk Kades	Rp. 500.000,-
h. ATK Peserta	Rp. 325.000,-
Jumlah Pengeluaran	Rp. 3.000.000,-

16

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa Siswi SMA Negeri 3 Seluma menjadi lebih tau tentang system digitalisasi di era revolusi 5.0
2. Siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma bisa lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.
3. Bisa mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat **berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.**
4. Hasil penerimaan manfaat pengabdian masyarakat ini dapat di lihat dari begitu antusias peserta sosialisasi dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang teknologi, internet dan system digitalisasi di era revolusi 5.0 dan banyaknya pertanyaan – pertanyaan yang di berikan oleh peserta sosialisasi terhadap nara sumber dan juga respon positif yang begitu besar yang diberikan oleh para siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

10

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari begitu banyaknya respon positif dari peserta sosialisasi system digitalisasi di era revolusi 5.0 di SMA Negeri 3 Seluma.

Dokumentasi

Adapun dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 3 Seluma yaitu :

Tanggal Kegiatan : 21 Maret 2022

Acara : Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

Tema : Sosialisasi Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0.

Gambar 1. Penyampaian Materi dan Foto Bersama





KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Tim PKM Universitas Dehasen Bengkulu, Fakultas Ilmu Komputer diperoleh hasil bahwa para siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma menjadi tahu tentang internet, teknologi dan system digitalisasi di era revolusi 5.0 sehingga para generasi muda siswa siswi SMA Negeri 3 Seluma bisa lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi dan bisa mempunyai kemampuan paripurna yang diharapkan dapat berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.

Saran

Saran yang dapat kami berikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah sarana prasarana yang menunjang perlu di tambah agar proses sosialisasi dapat berjalan lebih baik lagi, dan para siswa siswi diharapkan dapat lebih kreatif lagi dalam mengasah pengetahuan tentang teknologi dan selalu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi.

3

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya kegiatan Pengabdian masyarakat ini, tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama banyak pihak, ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disampaikan kepada Universitas Dehasen Bengkulu dan SMA Negeri 3 Seluma

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. 2012. Perkembangan teknologi Komunikasi dan Informasi Akar Revolusi dan Berbagai Standartnya. Jurnal Dakwa Tabligh. Vol. 13. No. 1.
Suherman, dkk. 2020. Industry 4.0 vs Society 5.0. CV. Pena Persada. Jawa Tengah.

ISSN: 2809-8854

e-ISSN : 2809-8684

Warpindyastusi, L.D., Sulistyawati, M. E.S. 2018. Pemanfaatan Teknologi Internet Menggunakan Media Sosial Sebagai Sarana penyebaran Informasi dan Promosi Pada MIN 18 Jakarta. Jurnal Widya Cipta. Vol. II. No. 1. P-ISSN 2550-0805, e-ISSN 2550-0791.

Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	3%
2	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	3%
3	journal.pdmbengkulu.org Internet Source	2%
4	iocscience.org Internet Source	2%
5	moestopo.ac.id Internet Source	2%
6	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	2%
7	kalimantanpost.com Internet Source	1%
8	www.ijtsrd.com Internet Source	1%
9	Angkasa Angkasa, Rili Windiasih. "CYBERCRIME DI ERA INDUSTRI 4.0 DAN MASYARAKAT 5.0 DALAM PERSPEKTIF	1%

VIKTIMOLOGI", JOURNAL JUSTICIABELEN (JJ),

2022

Publication

10	jurnal.stkippgribl.ac.id Internet Source	1 %
11	pemberdayaan.kulonprogokab.go.id Internet Source	1 %
12	artywin15.blogspot.com Internet Source	1 %
13	blog.kangujang.com Internet Source	1 %
14	ejournal.kopertais4.or.id Internet Source	1 %
15	www.aweather.org Internet Source	1 %
16	Nesi Anti Andini, Sholeh Hasan. "Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Media Pembelajaran Berbasis Web-Blog pada Mahasiswa Semester VI Program Studi PGMI STKIP Nurul Huda OKU Timur", Jurnal Indonesia Mengabdi, 2019 Publication	1 %
17	profduski.wordpress.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 13 words

Exclude bibliography On