

PENINGKATAN KEAHLIAN TEKNOLOGI DALAM DIGITAL MARKETING BAGI GENERASI MUDA MENGHADAPI PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA SOCIETY 5.0

Risma Petrus¹, Zulkarnain², Sabinus Rainer Natalis Christi³, Irmawati Leppang⁴, Lilis Indrayani⁵

ABSTRAK

Era Society 5.0 diharapkan dapat menciptakan beragam inovasi baru yang melalui perkembangan *high technology* untuk dapat mengurangi adanya kesenjangan teknologi yang ada antara manusia dengan masalah ekonominya. Menghadapi persaingan di era society 5.0, ada beberapa hal penting yang harus dilakukan diantaranya adalah: Selalu meningkatkan kemampuan dan keterampilan, Terus belajar terkait dengan hal-hal baru yang berkaitan dengan perkembangan bidang ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan inovasi

Kata kunci: Kesenjangan Teknologi, Persaingan di era Society 5.0

ABSTRACT

The Society 5.0 era is expected to create a variety of new innovations through the development of high technology to reduce the technological gap that exists between humans and their economic problems. Facing competition in the era of society 5.0, there are several important things that must be done, including: Always improve abilities and skills, Continue to learn new things related to developments in the field of science, especially in the fields of technology and innovation

Keywords: Technology Gap, Competition in the Society 5.0 era

¹ Program Studi Teknologi Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Jl. Kali Bambu Reremi Puncak-Manokwari-Papua Barat, Email: rismapetrus676@gmail.com

² Program Studi Sistem Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Jl. Kali Bambu Reremi Puncak-Manokwari-Papua Barat, Email: nain.g4t@gmail.com

³ Program Studi Teknologi Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Jl. Kali Bambu Reremi Puncak-Manokwari-Papua Barat, Email: rainerchristi22@gmail.com

⁴ Program Studi Sistem Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Jl. Kali Bambu Reremi Puncak-Manokwari-Papua Barat, Email: irmawatileppang@gmail.com

⁵ Program Studi Sistem Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Jl. Kali Bambu Reremi Puncak-Manokwari-Papua Barat, Email: lilisindrayani8@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi di era Society 5.0 merupakan teknologi yang terus berinovasi dan terus berkembang dengan semakin canggih yang banyak memberikan kemudahan bagi masyarakat, khususnya kemudahan yang di rasakan dibidang ekonomi terutama dalam perdagangan tidak lepas dari teknologi informasi yang berkolaborasi antara perdagangan dan teknologi informasi baik e-commerce maupun e-business (Indra Kanedi, et al., 2022).

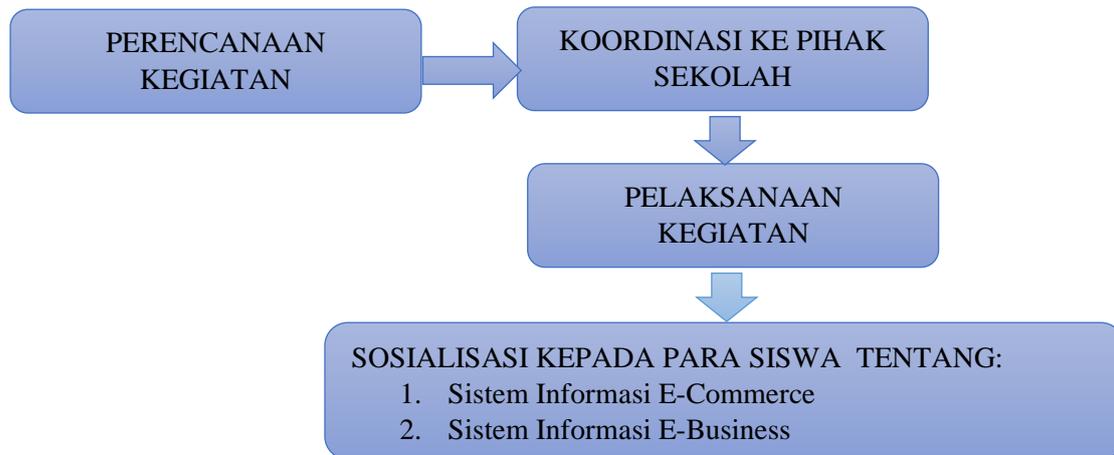
Penerapan E-commerce dapat di terapkan dalam penjualan produk lokal daerah seperti makanan khas daerah, souvenir dan costum-costum yang melambangkan ciri khas daerah khusus di daerah Papua, penerapan E-commerce dikembangkan dengan teknologi dan inovasi untuk menjadi media promosi dan penjualan produk oleh-oleh khas papua, memberikan kemudahan bagi para pengusaha dalam memasarkan produk lokal untuk meraih pasar di era kompetitif, sehingga daerah Papua dapat ikut serta dalam mempromosikan kekayaan daerah dan dapat menunjang parawisata dan perekonomian daerah (I Matdoan, et al, 2019)

Era Society 5.0 hadir dalam perkembangannya dengan berbagai model inovasi yang memberikan ruang yang begitu luas dan mampu memberikan dan menciptakan peluang bisnis yang sangat besar dan menguntungkan baik perusahaan maupun organisasi maupun generasi milenial mulai saat ini hingga masa yang akan datang. Era Society 5.0 diharapkan dapat menciptakan beragam inovasi baru yang melalui perkembangan *high technology* untuk dapat mengurangi adanya kesenjangan teknologi yang ada antara manusia dengan masalah ekonominya. Menghadapi persaingan di era society 5.0, ada beberapa hal penting yang harus dilakukan diantaranya adalah:

- a. Selalu meningkatkan kemampuan dan keterampilan
- b. Terus belajar terkait dengan hal-hal baru yang berkaitan dengan perkembangan bidang ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan inovasi

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode sosialisasi melalui teori ceramah selanjutnya dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi memberikan contoh-contoh yang relevan dengan tema yang dibahas. Dalam penyampaian materi juga disajikan teknologi digital yang berkembang pesat dinegara-negara maju. Metode pada pengabdian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Metode Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan melakukan perencanaan terkait dengan bentuk topik sosialisasi yang akan diberikan kepada para siswa-siswi, kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, setelah disepakati dari pihak sekolah, maka pelaksanaan kegiatan sosialisasi ditetapkan sesuai dengan waktu yang diberikan dari sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dengan topik “Peningkatan Keahlian Teknologi Bagi Generasi Muda Menghadapi Peluang dan Tantangan Menghadapi Era Society 5.0 Pada Tanggal yang dimulai pada pukul 09.00 dan di akhiri pukul 12.00 atau durasi kegiatan berlangsung selama 3 jam. Kegiatan ini di ikuti oleh para siswa perwakilan kelas XII SMK Negeri 4 Masni-Manokwari, SMK 5 Sidey-Manokwari, dan SMA Negeri 1 Masni dengan jumlah siswa/i yang hadir berjumlah 45 siswa.

Kegiatan ini dibuka oleh Perwakilan dari LPPM STMIK Kreatindo Manokwari Risma Petrus, M.MT, kemudian di lanjutkan dengan pemberian materi oleh narasumber yaitu Dosen Prodi Sistem Informasi STMIK Kreatindo Manokwari Zulkarnain, M.Kom, Sabinus Rainer, M.Pd dan sesi tanya jawab di pandu oleh Irmawati Leppang, M.Si.

Penyampaian materi oleh narasumber berkaitan dengan penerapan teknologi industri 4.0 yang memiliki dua sisi seperti halnya dua mata uang koin. Pada bagian sisi pertama adalah manfaat penerapan teknologi industri 4.0 dalam berbagai aspek kehidupan. Yang dapat dirasakan oleh semua orang dalam berbagai aplikasi Aplikasi pendidikan (Educational Technology), aplikasi marketplace (E-Commerce) dan aplikasi kursus online. Aplikasi keuangan dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi non tunai seperti ovo, dana, gopay, link aja dan lain-lain, disamping itu aplikasi keuangan juga dapat meringankan pembelian barang konsumen dengan cara membayarnya melalui cicilan

Sebagai seorang generasi muda dalam meraih kompetensi yang pertama harus memiliki pola pikir untuk bertumbuh ke arah digitalisasi sejalan dengan perubahan zaman. Yang

kedua generasi muda harus bijaksana dan besar hati memasuki era digital Society 5.0, Ketiga para generasi muda harus bersemangat dan memiliki daya juang yang tinggi dalam menghadapi digital society 5.0.

Cakupan pemaparan materi tentang “Peningkatan Keahlian Teknologi Bagi Generasi Muda Menghadapi Peluang dan Tantangan Menghadapi Era Society 5.0” adalah sebagai berikut :

1. Peluang Bagi Generasi Muda di Era Society 5.0
Peluang yang sangat menjanjikan adalah bisnis digital teknologi. Bisnis tersebut diantaranya Software House, Start up, Content Creator, Game Developer, Digital Marketing, E-Commerce dan Internet Service Provider.
2. Tantangan Bagi Generasi Muda di Era Society 5.0
Diantaranya adalah berkaitan dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk adanya peran-peran manusia dalam setiap lingkup pekerjaan yang digantikan dengan kehadiran robot cerdas. Untuk itu maka diperlukannya pemahaman *society 5.0* yang berbasis spiritualitas dan kebudayaan sebagai bekal bagi proses pengembangan generasi milenial yang siap akan problematika dan tantangan.

Melalui kegiatan ini memberikan kesimpulan bahwa edukasi yang diberikan oleh narasumber dapat dipahami dengan baik oleh para siswa SMK Negeri 4 Masni-Manokwari, Papua Barat. Berikut ini adalah dokumentasi dari pemaparan materi terkait dengan peluang dan tantangan digital marketing di era society 5.0.



Gambar 3.1. Pemaparan Materi

Beragam aspek kehidupan dipengaruhi oleh teknologi berbasis digital. Tidak dapat dipungkiri bahwa semua lini kehidupan telah menggunakan teknologi berbasis digital. Menjadi peluang besar bagi generasi muda dan milenial untuk senantiasa mengembangkan kemampuannya baik hard skill maupun *soft skill*, serta menggali potensinya dan kemampuannya di bidang teknologi yang berbasis digital. Penutupan

kegiatan sosialisasi yang bertema peluang dan tantangan menghadapi Era Society 5.0 di akhiri dengan sesi foto bersama. Adapun dokumentasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2. Foto Bersama Para Siswa SMA di Distrik Masni

4. KESIMPULAN

Penting untuk diketahui bahwa Era society 5.0 merupakan era yang selalu berubah dengan beragam perkembangan sehingga seseorang harus selalu belajar hal-hal baru untuk bisa bersaing. Diketahui bahwa persaingan di era society 5.0 terlihat sangat ketat, untuk itulah perlu mengembangkan diri untuk terus belajar hal-hal baru dengan mempersiapkan diri dengan tekun untuk terus berlomba-lomba mempelajari hal-hal yang baru. Menghadapi persaingan bisnis global saat ini perusahaan ataupun organisasi harus bersaing untuk menjadi yang terdepan dalam memberikan totalitas service atau memberikan pelayanan yang terbaik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menghaturkan banyak terima kasih kepada STMIK Kreatindo Manokwari terutama para Kepala Program Studi dan SMK Negeri 4 Masni yang telah menerima kami untuk melakukan kegiatan sosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dicky Apdillah, dkk (2022).The Global Competition In The Digital Society 5.0 Era: The Challenges Of The Younger Generation. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v1i3.151>
Vol. 1 : 3
- Farid Ahmadi,dkk (2019).Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Indra Kanedi, Siswanto, Yupianti, Venny Novita Sari, Bela Oktavia (2022) Pemanfaatan Teknologi E-Commerce dalam Proses Bisnis Pada Era Society 5.0, Jurnal Dehasen Untuk Negeri, Vol. 1 No. 2 Juli 2022 pp :99–104.

Maria C Tavares, dkk (2022). The Challenges and Opportunities of Era 5.0 for a More Humanistic and Sustainable Society. Vol 12 No.6 doi: [10.3390/soc12060149](https://doi.org/10.3390/soc12060149).

Irjii Matdoan, et.al (2019) Aplikasi E-Commerce untuk Penjualan Produk Kearifan Lokal di Papua, Indonesia, Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIK).pp.161-169

Marianus Subandowo (2022). Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0. Jurnal Sagacious.Vol.10 :1, pp. 24-35.

Monovatra Predy Rezky, dkk (2019). Generasi Milenial yang siap menghadapi era revolusi digital Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0 di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana.

Nurul Huda, 2021 Peluang, Tantangan dan Dampak Digital Marketing Di Era Society 5.0, Jurnal Keislaman, Terateks.

Pereira, Andreia G, dkk(2020) .Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and Threats, <http://hdl.handle.net/10400.6/11579> 10.35940/ijrte.D8764.018520.

Risma Petrus, Makarius Bajari (2023) Sistem Informasi Layanan E-Business Pada Jasa Service Elektronik Berbasis Android, Jurnal Informatika Teknologi dan Sains doi: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i3.3308> Vol.5:3, pp.539-543.

Robi Agape Barus, et..al (2023). Tantangan dan Peluang Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Era Society 5.0, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. pp. 687-691.