

Membangun Masa Depan Digital: Pengenalan Profesi IT bagi Anak Panti Asuhan Bumi Damai

¹⁾Eko Setiawan*, ²⁾Zaenita Sayidatil Ayami, ³⁾Aisyah Ramadhani, ⁴⁾Wa Ode Nurlany, ⁵⁾Bayuaji Wahyu Pratama, ⁶⁾Ahmad Subhan Yazid

^{1,2,3,4,5)}Sistem Informasi, Universitas Alma Ata, Yogyakarta, Indonesia

⁶⁾Informatika, Universitas Alma Ata, Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponding: eko@almaata.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pengabdian Masyarakat
Profesi IT
Literasi Digital
Anak Panti Asuhan
Teknologi Informasi

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “*Pengenalan Profesi Masa Depan di Bidang Komputer di Panti Asuhan Bumi Damai*” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi anak-anak panti terhadap profesi di bidang teknologi informasi (IT). Keterbatasan akses informasi dan rendahnya literasi digital menjadi latar belakang utama kegiatan ini. Metode pelaksanaan meliputi tes awal untuk mengukur pemahaman awal, pemberian materi interaktif, dan tes akhir sebagai evaluasi. Materi mencakup pengenalan profesi IT, seperti pengembang perangkat lunak, analis data, dan spesialis keamanan siber, serta keterampilan dasar yang relevan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan. Pada tes awal, mayoritas peserta hanya mengenal komputer sebagai alat administratif, seperti kasir. Setelah pemberian materi, 90% peserta mampu menyebutkan dan menjelaskan tiga profesi IT, serta memahami keterampilan yang dibutuhkan. Peningkatan skor rata-rata tes akhir sebesar 65% menunjukkan efektivitas pendekatan yang digunakan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membangun motivasi anak-anak untuk mengeksplorasi bidang teknologi. Dengan memberikan akses informasi yang lebih baik, pengabdian ini menjembatani kesenjangan digital dan membuka peluang masa depan yang lebih cerah bagi anak-anak panti asuhan.

ABSTRACT

Keywords:

Community Service
IT Profession
Digital Literacy
Orphanage Children
Information Technology

The community service activity themed “*Introduction to Future Professions in the Computer Field at Bumi Damai Orphanage*” aims to increase the understanding and motivation of orphanage children towards professions in the field of information technology (IT). Limited access to information and low digital literacy are the main background of this activity. The implementation method includes an initial test to measure initial understanding, interactive materials, and a final test as an evaluation. The materials included an introduction to IT professions, such as software developers, data analysts, and cybersecurity specialists, as well as relevant basic skills. The results of the activity showed significant improvement. In the initial test, the majority of participants only recognized computers as administrative tools, such as cashiers. After the materials were provided, 90% of the participants were able to name and explain the three IT professions, as well as understand the skills required. The 65% increase in the average score of the final test shows the effectiveness of the approach used. This activity not only increases knowledge, but also builds children's motivation to explore the field of technology. By providing better access to information, this service bridges the digital divide and opens up opportunities for a brighter future for the orphanage children.

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



I. PENDAHULUAN

Revolusi teknologi informasi (IT) telah membawa dunia memasuki era digital yang menawarkan peluang tanpa batas (Robbaniyah1 & Dwi, 2022) Setiap sektor kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, kesehatan, hingga hiburan, telah mengalami transformasi signifikan yang dipicu oleh perkembangan teknologi (Aulia et al., 2024). Era ini dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0, di mana otomatisasi, kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan big data menjadi pilar utama dalam menggerakkan roda kehidupan modern (Syahputra,

2023; Wulan Ayu & Fitriyanto, 2022). Perubahan ini tidak hanya menciptakan efisiensi di berbagai bidang, tetapi juga mempercepat lahirnya profesi baru yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan (Setiawan, 2018) (D. Setiawan, 2018). Salah satu contoh profesi baru seperti pengembang aplikasi seluler, insinyur pembelajaran mesin, analis data besar, hingga desainer sistem blockchain (Sulartopo Sulartopo et al., 2023; Wibowo, 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga memengaruhi cara manusia bekerja dan belajar (Setiawan, 2018; Uno, 2021). Saat ini, keterampilan digital bukan lagi sekadar nilai tambah, tetapi menjadi kebutuhan dasar untuk bersaing di dunia kerja (Maula, 2021; Nurjanah et al., 2024). Profesi yang berkaitan dengan IT menjadi tulang punggung industri modern, mengingat kebutuhan akan inovasi teknologi semakin meningkat (Saptadi et al., 2024; Saputra et al., 2023; Susanti, 2019) Misalnya, sektor kesehatan kini mengandalkan pengembang perangkat lunak untuk menciptakan sistem rekam medis elektronik (Fauzi et al., 2024; Hermawan et al., 2024), sementara sektor transportasi menggunakan teknologi seperti sistem navigasi cerdas berbasis AI untuk meningkatkan efisiensi (Arma et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa keterampilan di bidang IT dapat membuka peluang yang sangat luas dan menjanjikan bagi generasi muda.

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai program pengabdian masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital bagi kelompok rentan. Misalnya, program pemberdayaan pemuda di daerah pedesaan dengan pelatihan pemrograman dasar (Muhammad et al., 2024; Nugrahantoro et al., 2025; Sindar et al., 2021) dan inisiatif pemberian akses internet bagi sekolah-sekolah di daerah terpencil (Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat, n.d.; Rahayu et al., 2019) Namun, program-program tersebut lebih banyak berfokus pada aspek teknis, seperti pelatihan keterampilan komputer dan coding, tanpa secara spesifik mengenalkan berbagai profesi di bidang IT sebagai prospek karir yang nyata. Hal ini meninggalkan kesenjangan informasi yang cukup signifikan bagi anak-anak di lingkungan kurang mampu, yang tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis, tetapi juga wawasan tentang peluang karir di dunia digital.

Kesenjangan ini sangat nyata di lingkungan seperti Panti Asuhan Bumi Damai, di mana sebagian besar anak-anak hanya mengenal komputer sebagai alat administratif yang digunakan di toko atau perkantoran. Minimnya pemahaman mereka tentang berbagai profesi di bidang IT mengakibatkan rendahnya motivasi untuk mengeksplorasi bidang ini sebagai pilihan karir di masa depan. Jika tidak segera diatasi, mereka akan semakin tertinggal dalam persaingan kerja di era digital yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pengabdian masyarakat yang tidak hanya memberikan pelatihan keterampilan digital dasar, tetapi juga membuka wawasan mengenai peluang karir di dunia teknologi informasi.

Melihat kondisi tersebut, pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengenalkan anak-anak Panti Asuhan Bumi Damai pada berbagai profesi masa depan di bidang IT. Program ini bertujuan untuk membuka wawasan mereka terhadap dunia teknologi, memberikan pemahaman tentang peluang karir yang tersedia, serta memotivasi mereka untuk mengejar pendidikan yang relevan. Berbeda dengan program pengabdian sebelumnya yang lebih berfokus pada pelatihan teknis, kegiatan ini mengutamakan aspek eksploratif dengan memberikan pemaparan tentang berbagai profesi di bidang IT serta peluang kerja di industri digital. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengatasi kesenjangan informasi digital yang selama ini menjadi penghalang bagi anak-anak di lingkungan kurang mampu.

Dengan pendekatan edukatif yang interaktif dan terstruktur, kegiatan ini melibatkan tes awal untuk mengukur pemahaman peserta, pemberian materi yang dirancang agar mudah dipahami, serta tes akhir untuk mengevaluasi efektivitas program. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak panti asuhan tidak hanya memahami berbagai profesi di bidang IT, tetapi juga melihat dunia teknologi sebagai jembatan untuk meraih masa depan yang lebih baik. Dengan semangat belajar dan pengetahuan yang diperoleh, mereka dapat menjadi bagian dari generasi melek teknologi yang siap berkontribusi dalam membangun masa depan bangsa di era digital.

II. MASALAH

Dalam era globalisasi dan transformasi digital, keterampilan dan pemahaman teknologi menjadi kebutuhan yang esensial untuk bersaing di pasar kerja (Fajriyani et al., 2023). Sayangnya, tidak semua individu memiliki akses yang setara terhadap pendidikan teknologi, terutama anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Mereka seringkali menghadapi keterbatasan dalam bentuk minimnya sumber daya, akses informasi, dan fasilitas pembelajaran teknologi. Hal ini berpotensi memperlebar kesenjangan digital yang dapat berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi mereka dalam sektor yang berbasis teknologi.



Gambar 1. Foto dan maps Lokasi pengabdian Masyarakat

Panti Asuhan Bumi Damai, sebagai salah satu lembaga yang menaungi anak-anak dengan latar belakang ekonomi kurang mampu, menjadi representasi nyata dari tantangan tersebut. Anak-anak di panti ini memiliki potensi besar untuk berkembang, tetapi minimnya informasi dan pembelajaran terkait profesi di bidang komputer membatasi kemampuan mereka untuk merancang masa depan yang lebih baik.

III. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengenalkan profesi masa depan di bidang komputer kepada anak-anak di Panti Asuhan Bumi Damai. Metode yang digunakan melibatkan pendekatan partisipatif dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dimulai dari tes awal, pemberian materi, hingga evaluasi melalui tes akhir. Pendekatan ini mengacu pada metode pembelajaran aktif yang telah digunakan dalam berbagai penelitian sebelumnya (Perdana et al., 2023; Puspita Sari et al., 2021; Situngkir et al., 2022). Responden dalam kegiatan ini adalah anak-anak yang tinggal di Panti Asuhan Bumi Damai, dengan rentang usia 6-12 tahun, dengan total jumlah peserta sebanyak 30 anak.

Kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahapan utama:

1. Tes Awal

Pada tahap ini, tes awal dilaksanakan untuk mengukur pengetahuan dasar peserta mengenai profesi di bidang komputer. Tes ini berbentuk kuis singkat dengan soal pilihan ganda dan pertanyaan terbuka. Hasil dari tes ini digunakan untuk memahami tingkat pemahaman awal peserta dan menjadi dasar dalam menyusun pendekatan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, data tambahan seperti wawancara singkat dengan peserta dan pengasuh panti digunakan untuk memahami latar belakang pengetahuan mereka.

2. Pemberian Materi

Peserta diperkenalkan pada berbagai profesi masa depan di bidang komputer, seperti pengembang perangkat lunak, analis data, dan spesialis keamanan siber. Penjelasan diberikan dalam bentuk presentasi interaktif, dilengkapi video animasi untuk menarik perhatian peserta. Pendekatan ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada anak-anak (Ayu et al., 2023; Rulyansah et al., 2022). Selain itu, dalam sesi ini juga digunakan studi kasus sederhana dan simulasi permainan edukatif sebagai bagian dari metode pembelajaran berbasis pengalaman.

3. Tes Akhir

Setelah pemberian materi, tes akhir dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Tes ini memiliki format yang sama dengan tes awal, tetapi dengan soal-soal yang dirancang untuk mengevaluasi

pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Selain tes tertulis, dilakukan juga observasi partisipatif untuk melihat bagaimana peserta mengaplikasikan pemahaman mereka dalam diskusi kelompok dan simulasi sederhana.

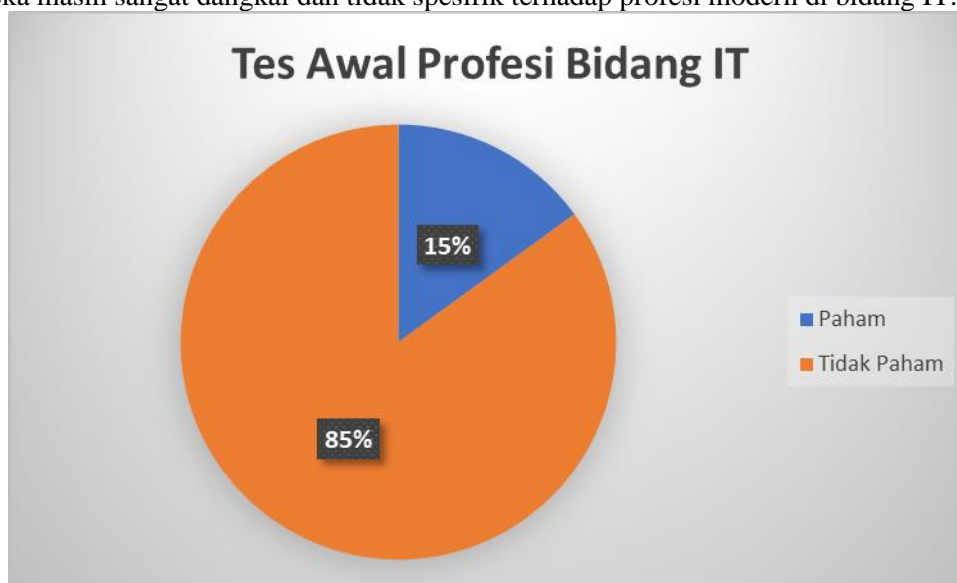
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Bumi Damai berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan, meliputi tes awal, pemberian materi, dan tes akhir. Berikut adalah hasil dari masing-masing tahapan:

1. Tes Awal

Pada tes awal, anak-anak Panti Asuhan Bumi Damai menunjukkan pemahaman yang sangat terbatas mengenai profesi di bidang komputer. Dari hasil tes, ditemukan bahwa:

- Sebanyak 85% peserta tidak mengetahui contoh profesi di bidang komputer selain yang berkaitan dengan penggunaan komputer untuk pekerjaan kasar.
- Hanya 15% peserta yang memiliki gambaran umum tentang penggunaan teknologi, tetapi pengetahuan mereka masih sangat dangkal dan tidak spesifik terhadap profesi modern di bidang IT.



Gambar 2. Tes Awal Pemahaman Provesi di Bidang IT

2. Pemberian Materi

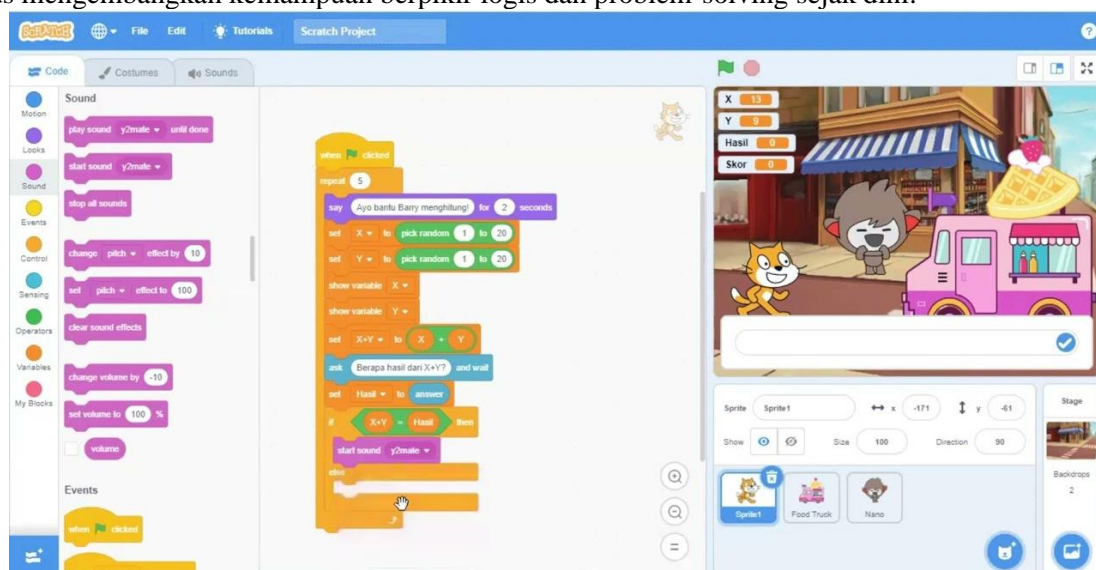
Pemberian materi dilakukan dengan pendekatan interaktif melalui sesi teori dan praktik. Dalam sesi teori, anak-anak diperkenalkan pada profesi seperti pengembang perangkat lunak, analis data, dan spesialis keamanan siber. Pada sesi praktik, peserta diajak untuk memahami konsep dasar logika pemrograman menggunakan alat bantu visual.

Dalam pemaparan materi disampaikan selama dua tahapan yakni dengan memberikan pemaparan berupa pemberian materi persentasi dan game scratch. Dalam pemberian materi persentasi disampaikan pengenalan tentang cara kerja komputer dan juga mengenalkan profesi di bidang teknologi informasi. berikut ini gambar 3 potongan materi pengenalkan profesi di bidang teknologi informasi dan komputer.



Gambar 3. Materi Pengenalan Provesi Bidang Teknologi Informasi

Sementara pada paparan kedua, dilakukan pelatihan edukasi berbasis teknologi dengan menggunakan platform Scratch. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan anak-anak pada konsep dasar cara kerja komputer, logika pemrograman sederhana, serta kemampuan membuat game interaktif secara mandiri. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kreatif, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami dunia teknologi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis dan problem-solving sejak dini.



Gambar 4. Materi membuat game interaktif dengan Scratch

Respon peserta terhadap materi sangat positif, terlihat dari antusiasme mereka dalam bertanya dan berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Beberapa peserta bahkan menunjukkan minat yang besar terhadap profesi tertentu, seperti pengembang game dan ahli robot. Kegiatan bermain game dengan melatih logika sederhana anak membuat anak sedang dan memiliki antusiasme tinggi dalam memahami dunia teknologi. Mereka merasa senang dan semakin tertarik untuk mengeksplorasi berbagai karir di bidang ini. Pembelajaran berpikir komputasi tidak hanya membantu mereka memahami dasar-dasar teknologi, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan di era digital. Umpan balik yang diberikan secara anonim memungkinkan anak-anak menyampaikan pengalaman dan aspirasi mereka dengan jujur, sehingga dapat

menjadi bahan evaluasi dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif untuk mengenalkan profesi di bidang teknologi informasi.



Gambar 5. Memberikan Catatan Umpan Balik

3. Tes Akhir

Pada tahapan terakhir dilakukan tes akhir untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak-anak di panti asuhan bumi damai dalam mengenal profesi di bidang teknologi informasi. dari hasil tes akhir terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan:

- a. 90% peserta dapat menyebutkan dan menjelaskan setidaknya tiga profesi di bidang komputer.
- b. 75% peserta mampu memahami keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk bekerja di bidang komputer.
- c. Secara keseluruhan, skor rata-rata tes akhir meningkat 75% dibandingkan tes awal.



Gambar 6. Tes Akhir Pemahaman Provesi Di Bidang IT

Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di Panti Asuhan Bumi Damai memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang profesi di bidang komputer. Mereka hanya mengenal komputer sebagai alat yang digunakan untuk tugas-tugas administratif sederhana, seperti pekerjaan kasir. Hal ini

menunjukkan adanya kesenjangan informasi yang signifikan, yang kemungkinan besar disebabkan oleh kurangnya paparan terhadap perkembangan teknologi dan minimnya akses terhadap pendidikan teknologi.

Melalui pemberian materi yang dirancang secara khusus, anak-anak akhirnya dapat memahami bahwa bidang komputer menawarkan berbagai peluang karir yang menarik dan relevan di masa depan. Pendekatan interaktif, seperti menggunakan video animasi dan praktik langsung, membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.



Gambar 7. Perbandingan Pemahaman Profesi Bidang IT Pada Tes Awal dan tes Akhir

Selain itu, keberhasilan pengabdian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan skor tes akhir, tetapi juga dari perubahan pola pikir peserta. Beberapa anak mengungkapkan ketertarikannya untuk mendalami teknologi dan bercita-cita menjadi bagian dari profesi di bidang IT. Hal ini mencerminkan bahwa kegiatan ini mampu memberikan motivasi dan inspirasi bagi mereka untuk merancang masa depan yang lebih baik.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan anak-anak panti asuhan dapat lebih percaya diri dan memiliki pengetahuan dasar yang dapat menjadi pijakan untuk mengembangkan diri mereka di masa depan. Kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkesinambungan agar dampaknya semakin optimal.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Bumi Damai telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang profesi di bidang teknologi informasi. Berdasarkan hasil tes awal, sebanyak 85% peserta belum memiliki pemahaman mengenai profesi di bidang IT selain pekerjaan administratif seperti kasir. Namun, setelah mengikuti sesi pemberian materi yang mencakup pengenalan profesi IT serta praktik interaktif menggunakan Scratch, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa 90% peserta mampu menyebutkan dan menjelaskan setidaknya tiga profesi di bidang IT, serta 75% peserta memahami keterampilan dasar yang diperlukan untuk bekerja di bidang tersebut. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 75% dibandingkan dengan tes awal.

Selain peningkatan pemahaman, kegiatan ini juga berhasil membangkitkan minat dan motivasi peserta untuk lebih mengenal dunia teknologi. Beberapa peserta menunjukkan ketertarikan khusus terhadap profesi tertentu, seperti pengembang game dan spesialis keamanan siber. Pendekatan interaktif yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan informasi yang selama ini mereka hadapi.

Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pengenalan profesi IT sejak dini sangat penting, terutama bagi anak-anak yang memiliki keterbatasan akses terhadap informasi teknologi. Oleh karena itu, disarankan agar program serupa dapat diperluas ke panti asuhan atau komunitas lain dengan kondisi yang sama, serta dilakukan secara berkelanjutan guna memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan literasi digital dan kesiapan karir anak-anak di era teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Rumah Singgah Bumi Damai, khususnya kepada Bapak Bon Ali selaku pembina, atas sambutan hangat dan dukungan penuh selama berlangsungnya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kerjasama yang diberikan menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan program ini. Kami juga menyampaikan apresiasi mendalam kepada Rektor Universitas Alma Ata melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memfasilitasi dan mendukung sepenuhnya kegiatan ini. Dukungan yang diberikan, baik secara moral maupun material, memungkinkan kami untuk melaksanakan program ini dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga sinergi ini dapat terus terjalin di masa depan dan memberikan manfaat yang lebih besar, khususnya bagi peningkatan wawasan dan motivasi generasi muda dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arma, M., Setiawan, E., Dzakiyullah, N. R., Wicaksono, Y., Informasi, S., Komputer, F., Teknik, D., Alma, U., & Yogyakarta, A. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Maxim Menggunakan Metode Servqual Dan Importance Performance Analysis Analysis of User Satisfaction Level Towards Maxim Application Using Servqual and Importance Performance Analysis Methods. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi E-ISSN: 2722-631X*, 5(2). <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.9036>
- Aulia, E. I., Nursaputri, E., & Rochmadi, T. (2024). Pelayanan NIB Melalui Inovasi GAMPIL DPMPTSP Kab. Bantul. *Darma Abdi Karya*.
- Ayu, V., Soelitisjanto, B., Hernawan, H. A., & Tjendro. (2023). Pelatihan Pemrograman Visual dengan Scratch untuk Siswa SD Negeri Sawah Panggang. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(2), 277–283. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i2.197>
- Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat. (n.d.). Kemendikbud Berikan Bantuan TIK ke Sekolah di Daerah Terdepan, Terpencil, Tertinggal. <https://www.kemdikbud.go.id/Main/Blog/2018/12/Kemendikbud-Berikan-Bantuan-Tik-Ke-Sekolah-Di-Daerah-Terpencil-Tertinggal>.
- Fauzi, M. R., Saimi, S., & Fathoni, F. (2024). Tantangan dan Solusi Administrasi Kesehatan di Era Digital (Tinjauan Literature Review atas Implementasi Teknologi). *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 1093–1103. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6219>
- Hermawan, P. P., Abdussalaam, F., Sari, I., Program, S., Manajemen, I., Kesehatan, P., Ganesha, K., Bandung, J., Barat, I., Studi, P., Medis, R., Kesehatan, I., Ganesha, P., & Bandung, K. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Rekam Medis Elektronik Guna Menunjang Tata Kelola Pelaporan Rawat Jalan. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Maula, D. I. (2021). Perumusan Model Bisnis Sosial; Modest Fashion Enterprise. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia*, XI. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/JESI/index>
- Muhammad, F., Arya Mahesa, M., Khoerunisa, S., Rahmawati, T., Farida, P., Afifah, N., & Dzakiyah, Z. S. (2024). Penguatan Pendidikan dan Literasi Teknologi di Desa Bojongkoneng melalui Program KKN: Mengajar SD dan Pelatihan IT untuk Pemberdayaan Masyarakat. *Proceedings UIN Sunan Agung Djati Bandung*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Nugrahantoro, A., Lestari, L. B., Masfuha, I., Pohan, A. A., Prabowo, G. M., & Madani, U. (2025). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Bisnis Untuk Pemuda Boyolali Melalui Pemrograman Dasar. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1). <https://journal.primeidentityhouse.com/index.php/SCSEJ>
- Nurjanah, S., Bedi, F., Tin, D., & Fitri, A. (2024). STRATEGI PEMIMPIN DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING SISWA LULUSAN DI ERA DIGITALISASI. 7(2). <https://doi.org/10.19105/re-jiem.v7i2.15753>
- Perdana, N. J., Suwardy, R., & Gavrilla, L. (2023). Peningkatan Literasi Teknologi Informasi Siwa Sekolah Menengah Atas Melalui Pelatihan Pembangunan Aplikasi Berbasis Internet Increasing High School Students' Information Technology Literacy Through Internet-Based Application Development Training. 4(2). <https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i2.229>
- Puspita Sari, D., Harlin, & Wadirin. (2021). Pelatihan Perawatan dan Service Sepeda Motor Bagi Pemuda Putus Sekolah di Ogan Ili. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21.
- Rahayu, N. P., Nugroho, J., & Berliani, T. (2019). Pembinaan Profesional Guru Sd Daerah Terpencil. In *Equity in Education Journal (EEJ)* (Vol. 1, Issue 1).
- Robbaniyah1, S. A., & Dwi, A. (2022). Penerapan Metode EUCS Terhadap Kepuasan Pengguna Layanan SINAR pada Aplikasi Digital Korlantas POLRI.
- Rulyansah, A., Putri Nourma Budiarti, R., Rizqina Mardhotillah, R., & Nashirin, R. (2022). Transfer Kompetensi Teknologi dari Mahasiswa kepada Guru Sekolah Dasar: Sebuah Program Pengabdian Masyarakat. *Indonesia Berdaya (IB)*.

- Saptadi, N. T. S., Setiawan, E., Elly, Ratna Sari, N., Tiawan, Toyo, J., Iswavigra, D. U., Ningsi, N., Bakrim, L. O., Dwi Setiawan, V., Yusuf, M., & Inggi, R. (2024). *Tata Kelola Teknologi Informasi* (Alfauzain, Ed.). Cv Hei Publishing Indonesia.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *Teknologi Informasi (Peranan TI dalam Berbagai Bidang)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *SIMBOLIKA*, 4(1). <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>
- Sindar, A., Sinaga, R. M., Marbun, M., & Sitio, A. S. (2021). Pengenalan Pemrograman Web Pada Karang Taruna Pemuda Pemuda Sejati Guna Mengembangkan Skill Information Technology Handal. 5(4), 1631–1639. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i4.4850>
- Situngkir, D., Ayu, I. M., & Putri, E. C. (2022). Edukasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang Ergonomis. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 198. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.1008>
- Sulartopo Sulartopo, Siti Kholifah, Danang Danang, & Joseph Teguh Santoso. (2023). Transformasi Proyek Melalui Keajaiban Kecerdasan Buatan: Mengeksplorasi Potensi AI Dalam Project Management. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(2), 363–392. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i2.2477>
- Susanti, S. (2019). Meningkatkan Profesionalisme Guru Dalam Menghadapi Tantangan Global Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 12 Januari 2019*.
- Syahputra, A. (2023). Relevansi Era Revolusi Industri 4.0 Dan Era Masyarakat 5.0 Dengan Tiga Pilar Pendidikan Islam Di Indonesia. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 49–62. <https://doi.org/10.47498/tadib.v15i1.1780>
- Uno, W. A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* (N. L. Hilma Sholehah, Ed.). CV. Cahya Arsh Publisher & Printing.
- Wibowo, A. (2023). *Internet of Things (IoT) dalam Ekonomi dan Bisnis Digital*. Universitas STEKOM.
- Wulan Ayu, I., & Fitriyanto, S. (2022). Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0. *JPML: Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*. <http://e-journalppmunsa.ac.id/index.php/jpml>