

## **Transformasi Digital untuk Financial Services Menuju Era Society 5.0**

Maghfiroh Yanuarti, Krisnaldy, M. Gandung

Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Pamulang

[dosen1089@unpam.ac.id](mailto:dosen1089@unpam.ac.id), : [dosen01890@unpam.ac.id](mailto:dosen01890@unpam.ac.id), : [dosen02020@unpam.ac.id](mailto:dosen02020@unpam.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan *information and communications technology* (ICT) membawa pengaruh drastis bagi masyarakat dan industri. Transformasi digital menghasilkan nilai-nilai baru dan menjadi pilar kebijakan industri di banyak negara di dunia. Dalam rangka mengantisipasi tren global tersebut, “*Society 5.0*” diperkenalkan sebagai konsep utama atau inti di Rencana Dasar ke-5 Sains dan Teknologi, yang diadopsi oleh Kabinet Jepang pada Januari 2016. Era *Society 5.0* diidentifikasi sebagai bagian dari salah satu strategi pertumbuhan di Jepang. Kita sekarang berada di era baru, di mana globalisasi dan pesat evolusi teknologi digital seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT) dan robotika membawa signifikan perubahan pada warga negara. Lingkungan dan nilai-nilai warga negara menjadi semakin beragam dan kompleks. *Chart 1* di bawah menunjukkan aktivitas yang menargetkan teknologi digital baru di seluruh dunia, yang meliputi Industri 4.0, juga diketahui sebagai “Revolusi Industri ke-4”, Industri teknologi internet, dan *Made in China 2025*.

**Kata Kunci:** *UMKM, Society*

### **Abstract**

*The development of information and communications technology (ICT) has had a drastic impact on society and industry. Digital transformation generates new values and is a pillar of industrial policy in many countries around the world. In anticipation of this global trend, “Society 5.0” was introduced as the main or core concept in the 5th Basic Plan of Science and Technology, which was adopted by the Cabinet of Japan in January 2016. The Era of Society 5.0 was identified as part of one of the growth strategies in Japan. We are now in a new era, where globalization and the rapid evolution of digital technologies such as Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT) and robotics are bringing significant changes to citizens. Citizens' environments and values are becoming increasingly diverse and complex. Chart 1 below shows activity targeting new digital technologies worldwide, which includes Industry 4.0, also known as “4th Industrial Revolution”, Internet technology industry, and Made in China 2025.*

**Keywords:** *Society, MSME, 5.0*

### **PENDAHULUAN**

Peradaban di dunia semakin baru, pengetahuan teknologi semakin berkembang. Hal ini membuat negara-negara maju memikirkan bagaimana cara agar masyarakat lebih maju hidup berdampingan dengan teknologi. Jepang telah memikirkan perkembangan teknologi dalam menyejahterakan masyarakat sejak

puluhan tahun lalu. Namun, perkembangan *Society 5.0* ini disebut ‘gila’ namun penuh apresiasi. Pengertian dan Sejarah Singkat *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang mendefinisikan bahwa teknologi dan manusia akan hidup berdampingan dalam rangka meningkatkan kualitas taraf hidup manusia secara berkelanjutan.

Perkembangan *information and communications technology* (ICT) membawa pengaruh drastis bagi masyarakat dan industri. Transformasi digital menghasilkan nilai-nilai baru dan menjadi pilar kebijakan industri di banyak negara di dunia. Dalam rangka mengantisipasi tren global tersebut, “*Society 5.0*” diperkenalkan sebagai konsep utama atau inti di Rencana Dasar ke-5 Sains dan Teknologi, yang diadopsi oleh Kabinet Jepang pada Januari 2016. Era *Society 5.0* diidentifikasi sebagai bagian dari salah satu strategi pertumbuhan di Jepang.

Kita sekarang berada di era baru, di mana globalisasi dan pesat evolusi teknologi digital seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT) dan robotika membawa signifikan perubahan pada warga negara. Lingkungan dan nilai-nilai warga negara menjadi semakin beragam dan kompleks. *Chart 1* di bawah menunjukkan aktivitas yang menargetkan teknologi digital baru di seluruh dunia, yang meliputi Industri 4.0, juga diketahui sebagai “Revolusi Industri ke-4”, Industri teknologi internet, dan *Buatan China 2025*.

Gelombang transformasi digital adalah elemen yang mendorong kegiatan tersebut, dengan demikian transformasi digital menjadi pilar kebijakan industri.

*Chart 1 : Compiled by the author*

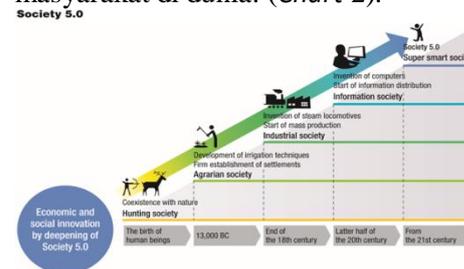
#### A. Tujuan *Society 5.0*

Tujuan dari era *Society 5.0* adalah untuk mewujudkan masyarakat di mana orang menikmati hidup secara maksimal. Pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi adalah tujuan utama, dan bukan untuk kemakmuran segelintir orang terpilih. Sesuai dengan konsep yang dicanangkan oleh pemerintah, berbagai kegiatan telah dimulai di kalangan akademis Jepang dan industri. Dan, meskipun perkembangan teknologi terhadap manusia ini berasal dari Jepang, tujuannya bukan hanya untuk kemakmuran suatu negara saja. Kerangka kerja dan teknologi dikembangkan tanpa ragu yang akan berkontribusi untuk menyelesaikan masalah sosial tantangan di seluruh dunia.

Melihat kembali sejarah manusia, kita dapat mendefinisikan berbagai tahap masyarakat. *Society 1.0* didefinisikan sebagai sekelompok orang yang berburu dan meramu dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam. *Society 2.0* membentuk kelompok berbasis budidaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa.

*Society 3.0* adalah sekelompok masyarakat yang mendorong industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal. Dan *Society 4.0* adalah masyarakat informasional yang mewujudkan peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi.

Dalam evolusi ini, *Society 5.0* adalah masyarakat informasional yang dibangun di atas *Society 4.0*, yang bertujuan untuk mewujudkan kesetaraan kesejahteraan masyarakat di dunia. (*Chart 2*).



#### B. Transformasi *Society 5.0*

Meskipun *Society 5.0* adalah strategi pertumbuhan Jepang, namun hal ini tidak terbatas pada Jepang, karena tujuannya sama dengan *sustainable development goals* (SDG). Tantangan yang dihadapi Jepang, seperti populasi yang semakin menua, penurunan angka kelahiran, penurunan populasi dan infrastruktur yang menua, merupakan tantangan yang pada akhirnya akan dihadapi banyak negara lain. Berbicara tentang *Society 5.0* Jepang adalah salah satu negara pertama yang menghadapi tantangan ini. Dengan resolusi awal tantangan tersebut melalui *Society 5.0*, dan dengan berbagi solusi tersebut dengan dunia, Jepang dapat berkontribusi untuk menyelesaikan tantangan serupa di seluruh dunia dan pencapaian SDG.

Sering dikatakan bahwa transformasi digital memiliki dampak drastis pada industri

konvensional, dan juga meningkatkan kompleksitas sosial, dan beberapa aspek negatif dari masyarakat digital, seperti risiko keamanan dan masalah privasi, kini menjadi jelas.

Pada saat yang sama, tren untuk menciptakan nilai baru melalui teknologi digital dan berkontribusi pada masyarakat masa depan kini dapat dilihat di seluruh dunia. Evolusi transformasi digital bukan salah satu strategi yang bisa dihindari.

Oleh karena itu, aspek negatif ini harus dibagikan dan diakui, dan kami mencoba untuk mempercepat partisipasi berbagai pemangku kepentingan dan berbagi praktik terbaik. Masyarakat di masa depan mampu menyikapi dan memberikan pendekatan untuk mengurangi aspek negatif tersebut.

Namun, hal ini akan membutuhkan dalam kata-kata kertas posisi, meruntuhkan “lima dinding” kementerian dan lembaga, sistem hukum, teknologi, sumber daya manusia, dan penerimaan sosial “Menuju Realisasi Ekonomi dan Masyarakat Baru”, 19 April 2016. Ini akan menjadi tantangan global kita, di mana tidak hanya pemerintah tetapi juga industri dan akademisi diharapkan memainkan peran utama, yang melibatkan penciptaan inovasi dan ekosistem.

Era industri 4.0 akan digantikan dengan era society 5.0. Perubahan ini perlu disikapi Indonesia dengan lebih bijak dan tenang. Bukan berarti santai-santai, dalam hal ini perlu menyeimbangi perubahan di era society 5.0 ini dengan mempersiapkan segala aspek yang bersinggungan dengan society 5.0, seperti lingkungan, teknologi, dan manusianya. Sebelum semakin melangkah mengenai peran **UMKM** di era society 5.0, sebaiknya kita mengenal lebih dekat tentang era society 5.0. Istilah society 5.0 pada awalnya dicetuskan oleh negara Jepang dan telah dimulai sejak tahun 2019. Meski demikian society 5.0 bukan hanya akan berlaku di negara matahari terbit ini, melainkan akan merambat ke seluruh penjuru dunia meskipun dengan istilah yang berbeda-beda. Pemerintah Jepang mendefinisikan society 5.0 yaitu masyarakat yang terpusat pada manusia dimana dapat menyeimbangkan antara

kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan dunia maya dan fisik (COJG, 2019). Oleh karena itu, sebelum society 5.0, tentunya ada era kehidupan bermasyarakat sebelumnya. Menurut Fukuyama ada beberapa tahapan masyarakat atau society berdasarkan sejarah manusia. Dimulai dari Society 1.0 yang didefinisikan sebagai kelompok orang yang berkumpul dan berburu, kemudian berdampingan secara harmonis dengan alam. Society 2.0 membentuk kelompok berdasarkan budidaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa, dimulai dari 13.000 sebelum masehi. Society 3.0 adalah masyarakat yang mempromosikan industrialisasi melalui revolusi industri 1.0, dimulai dari akhir abad ke-18. Society 4.0 adalah masyarakat informasi yang menyadari peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi, dimulai dari pertengahan abad ke-20. Akhirnya society 5.0 yang dimulai di Jepang sejak tahun 2019, dimana bertujuan membuat masyarakat informasi yang dibangun sejak society 4.0, menjadi masyarakat yang lebih makmur.

Kelebihan society 5.0 dibandingkan era sebelumnya adalah, adanya nilai baru yang menghilangkan kesenjangan dari segi regional, bahasa, agama, usia, dan jenis kelamin. Nilai baru ini tercipta dari inovasi-inovasi baru yang terwujud dalam bentuk produk dan pelayanan. Oleh karena itu, teknologi memegang peranan penting dalam era society 5.0 ini.

Dalam hal ini teknologi akan hidup berdampingan dengan masyarakat dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di era ini. Pada era society 5.0 akan berkembang teknologi big data, *Internet of Things*, kecerdasan buatan, drone, robotika, dan *augmentic reality*.

Teknologi ini yang dulunya hanya terpakai di kalangan industri akan membaur dalam kehidupan masyarakat. Sebagai contoh akan adanya smart home, mobil tanpa sopir, drone pengantar barang atau makanan,

ruang kelas daring yang lebih interaktif, dan sebagainya. Tujuan dari society 5.0 membuat manusia lebih makmur, membantu produktifitas manusia dengan teknologi sehingga manusia lebih mudah menikmati hidup. bagaimana kesiapan Indonesia dalam menghadapi era society 5.0. Dalam hal ini, Indonesia tidak menutup diri dari perubahan yang berasal dari luar selama perubahan itu mengarah ke arah yang positif. Namun seperti yang kita ketahui, era industri 4.0 di Indonesia belum selesai, dan juga adanya pandemi yang datang secara tiba-tiba. Hal ini tidak seharusnya menjadi hambatan bagi kita mencapai kemajuan seperti halnya negara-negara lain di dunia. Bahkan sebenarnya perubahan ini akan membuat kita lebih siap menghadapi tantangan zaman dan musibah yang mungkin datang secara tiba-tiba seperti halnya virus corona ini.

Dalam hal ini, kesiapan Indonesia dalam menghadapi era society 5.0, ditentukan oleh kerja sama dari berbagai pihak, seperti pemerintah, industri, peneliti, dan masyarakat secara umum. Selain daripada itu, sektor UMKM merupakan salah satu sektor yang juga cukup penting di era society 5.0. Pada saat ini UMKM yang telah bertransformasi ke arah digital terhitung masih sedikit yaitu sekitar 16 persen dari seluruh UMKM yang ada di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh tingkat kesiapan masyarakat terhadap penggunaan teknologi yang tergolong masih rendah dan konektifitas internet yang belum tersedia di semua tempat.

Oleh karena itu, perlu persiapan yang dilakukan bangsa ini untuk mewujudkan UMKM yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dibutuhkan kerja sama dari pemerintah, pelaku usaha UMKM dan masyarakat umum sebagai konsumen. Dalam hal ini perlu adanya sosialisasi dan pelatihan terhadap pelaku UMKM yang belum memahami mengenai digitalisasi UMKM selain pemenuhan infrastruktur teknologi yang belum tersedia. Meski demikian, e-commerce termasuk didalamnya para UMKM **digital** ini telah

memberikan transaksi ekonomi digital sebesar US\$32 miliar ke negara ini pada tahun 2020, dan diprediksi akan meningkat menjadi US\$83 miliar pada tahun 2025. Sehingga digitalisasi UMKM merupakan sebuah bentuk investasi yang cukup besar untuk negara maupun masyarakat umum di masa yang akan datang.

Pemanfaatan aplikasi internet seperti media sosial, Grab, Gojek, Tokopedia, website, Zoom, Google meet, merupakan media yang cukup bermanfaat untuk masyarakat UMKM. Penggunaan drone antar kota yang diprediksi akan tiba di era society 5.0 akan makin mempermudah masyarakat UMKM terutama didaerah dalam menjalankan usahanya. Sehingga kesiapan masyarakat UMKM khususnya dalam menghadapi perubahan di era ini sangat diharapkan.

semakin berkembang seiring berjalannya waktu yang ditandai dengan adanya revolusi industri 1.0 sampai dengan revolusi industri 4.0. Seiring dengan perkembangan teknologi ini mengakibatkan pola perilaku sosial masyarakat (society) mengalami perubahan. Hal ini terbukti dari yang awalnya setiap perilaku masyarakat hanya berpusat pada pemenuhan kebutuhan masyarakat saja tanpa ada pengaruh teknologi, namun saat ini setiap tatanan kehidupan dan kebutuhan masyarakat akan berpusat pada manusia dan berbasis pada teknologi. Saat ini perkembangan society sudah berada pada level society 5.0.

Lantas apa yang dimaksud dengan society 5.0? "Society 5.0 didefinisikan sebagai sebuah masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik".

Konsep society 5.0 ini digagas oleh Negara Jepang dan dianggap sebagai penyempurna dari konsep-konsep revolusi industri yang sudah ada sebelumnya. Dimana Jepang sudah menerapkan Society 5.0 bulan Januari tahun 2019. Pada society 5.0 ini diharapkan masyarakat dapat

menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan ekonomi dan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti Internet on Things (internet untuk segala sesuatu), Artificial Intelligence (kecerdasan buatan), Big Data (data dalam jumlah besar), serta robot yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

Adanya trend society 5.0 tentu menimbulkan dampak positif dan negatif di waktu yang bersamaan. Adapun dampak positif dari adanya trend society 5.0 ini yaitu: (1) munculnya model bisnis baru, (2) munculnya pekerjaan dan profesi-profesi baru, (3) menjadi solusi terbaik untuk menghasilkan produk. Sedangkan dampak negatif dari adanya trend society 5.0 ini yaitu: (1) Banyak pekerjaan dan profesi lama yang hilang tergerus oleh zaman, (2) Lingkungan yang terancam, (3) Terdistorsinya para UMKM yang tidak unggul, tidak berkompeten serta tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi akan tersisih karena tidak mampu bersaing.

Untuk itu, pada era society 5.0 sangat membutuhkan UMKM yang unggul dan berdaya saing tinggi. Agar terbentuknya UMKM yang unggul dan berdaya saing, tentu para UMKM tersebut harus memiliki kompetensi. Ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh UMKM di era society 5.0 diantaranya yaitu:

1. **Leadership** yaitu, kemampuan untuk menjadi seorang pemimpin. Di era ini kita di tuntut untuk menjadi setidaknya pemimpin bagi diri kita sendiri, berani mengambil keputusan kuat terhadap tantangan dan siap dalam situasi apapun. Seorang pemimpin yang hebat tentunya akan menghasilkan keputusan yang hebat, yang berdampak kepada orang-orang yang dipimpinnya.
2. **Language skills** yaitu, kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris merupakan kemampuan yang harus dimiliki di era revolusi 5.0 ini. Mengapa ? karena di era ini tidak ada lagi batasan yang membuat

kita dapat berkomunikasi lintas negara, dan untuk memudahkan kita menjalin komunikasi dengan berbagai macam orang di seluruh dunia maka kemampuan berbahasa standar internasional adalah salah satu hal yang perlu dimiliki di era 5.0. Kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris merupakan hal mutlak yang harus dimiliki oleh karena setiap sistem yang berbasis teknologi secara menyeluruh saat ini telah memberikan petunjuk (instruksi) penggunaan dalam bahasa Inggris, bagaimana mungkin kita dapat mengoperasikan teknologi canggih dan bersaing jika untuk mengoperasikan teknologi dengan panduan bahasa asing saja kita tidak mengerti.

3. **IT Literacy** yaitu, di era 5.0 dimana teknologi IT menjadi penggerak utama, semua literatur mengenai pengetahuan dapat di cari menggunakan internet. Di masa 5.0 diperlukan UMKM yang memiliki kemauan mengembangkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan. Di era 5.0 ini semua pengetahuan dapat kita cari dengan menggunakan internet, untuk itu maka kita seharusnya mampu memiliki pengetahuan yang lebih luas, akurat dan tanpa batasan karena semua data dapat di cari dengan mudah saat ini melalui jaringan internet.
4. **Writing skills** yaitu, kemampuan dalam menulis merupakan hal yang penting. Dengan kemampuan menulis yang baik maka akan mendorong kita lebih kreatif lagi menciptakan tulisan-tulisan yang berguna bagi khalayak ramai. Dengan menulis kita dapat menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan dalam memasuki era Society 5.0.”

Selain itu ada tiga kemampuan lagi yang dibutuhkan dalam menghadapi society 5.0. diantaranya yaitu:

1. **Problem Solving** yaitu, kemampuan untuk memecahkan permasalahan. Kemampuan ini adalah hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh UMKM di era 5.0, karena di era 5.0 kita dihadapkan pada keadaan volatility,

uncertainty, complexity, ambiguity, (VUCA) yang tidak dapat di prediksi, banyak kemungkinan yang dapat terjadi di era ini, oleh karena itu kemampuan dalam memecahkan masalah dengan cepat dan tepat merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan di era 5.0 ini.

2. **Critical Thinking** yaitu, untuk dapat memecahkan masalah tentunya kita harus dapat berfikir secara kritis, kemampuan berfikir secara kritis dan menganalisa persoalan yang terjadi akan membuat kita mampu mencari jalan keluar yang efektif dan efisien.
3. **Creative** yaitu, UMKM yang memiliki kreatifitas yang tinggi sangat dibutuhkan di era VUCA dan di era 5.0 ini dikarenakan di era ini semua sudah berbasis teknologi dan kita di dorong untuk tetap berinovasi guna mengikuti perkembangan zaman.

#### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan PKM pada masyarakat Kelurahan Cirendeui meliputi metode diskusi, dan seminar. Metode diskusi dilaksanakan pada Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode penyuluhan. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan dilingkungan Kelurahan Cirendeui

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan PKM pada Kelurahan Cirendeui ini memberikan hasil sebagai berikut :

1. pelaksana kegiatan berusaha membantu untuk mengedukasi masyarakat di Kelurahan Cirendeui tentang pentingnya peningkatan transformasi digital pada era society 5.0.
2. Pada sosialisasi pada mengusulkan untuk mengadakan kegiatan seminar Sosialisasi ini dilaksanakan untuk memberikan

wawasan dan informasi tambahan bagi para masyarakat sekitar

3. Kegiatan pelatihan ini juga dilakukan praktek cara mematuhi protocol Kesehatan, seperti cara memakai masker, handsanitizer, serta cara cuci tangan yang baik dan benar.
4. Kegiatan selanjutnya adanya kegiatan diskusi dan Tanya jawab dengan peserta sosialisasi yang dikemas melalui Focus Grup Discussion (FGD).

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan PKM pada masyarakat Kelurahan Cirendeui dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan murid-murid Kelurahan Cirendeui tentang pemahaman society 5.0.
2. menumbuhkan kesadaran murid Kelurahan Cirendeui dalam pentingnya menghadapi society 5.0.
3. membantu masyarakat Kelurahan Cirendeui dalam mengidentifikasi ciri ciri tentang society 5.0.

##### **2. Saran**

Bagi pengelola Kelurahan Cirendeui dapat ditingkatkan Kembali kesadaran mengenai protokol Kesehatan 5 M, agar dapat memutus penularan virus Covid-19 ditempat umum terutama wilayah kelurahan

##### **II. UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada:

1. Universitas Pamulang.
2. Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang.

3. Kepala Program Studi Manajemen yang telah memberikan persetujuan dan motivasi dalam terlaksananya kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). Menjadi Entrepreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). Memotivasi Siswa dan Siswi SMK Letris Indonesia di Dalam Menentukan Pilihan Untuk Melanjutkan Pendidikan Atau Bekerja Setelah Lulus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.
- Pasaribu, V. L. D., Sulaiman, S., Sutiman, S., Thaharudin, T., & Purnomo, B. Y. (2020). Pengenalan Letak Posyandu Terdekat Dikelurahan Pisangan Dengan Manajemen Pemasaran Revolusi 4.0 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Letak Dan Fungsi Posyandu Terdekat Pada Kelurahan Pisangan. *Dedikasi Pkm*, 1(1), 105-110.
- Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Prabowo, B., Arianto, N., & Haryoko, U. B. (2020). Program Pendampingan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Pada Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Dilingkungan Rt 020 Rw 009. Kel Giri Peni. Kec Wates. Yogyakarta. *Jurnal Lokabmas Kreatif*, 1(1), 71-75.
- Pasaribu, V. L. D., Jannah, M., Fazar, M., Putra, S. P., Monalisa, M., & Sofa, M. (2021). MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS USAHA DIMASA PANDEMI PADA IBU PKK RT 004/003 KELURAHAN SAWAH BARU CIPUTAT, TANGERANG SELATAN. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295-301.
- Pasaribu, V. L. D., Yuniati, H. L., Pranata, R., Sembayu, R., Purba, S. M., & Nurbayani, T. T. A. (2021). MANAJEMEN KEUANGAN UNTUK MENGHADAPI DAN BERTAHAN DI ERA COVID 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 12-18.
- Pasaribu, V. L. D., Dwiyatni, A., Sabina, C., Ridwan, M., Gunawan, D. D., & Noviani, B. C. (2021). EVALUASI PENERAPAN 3M DIMASA PANDEMIC COVID 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 54-60.
- Pasaribu, V. L. D., Syafei, A. N., Farhan, A., Aufaizah, A., Irani, C., & Firtiayani, S. R. (2021). PENGARUH DISPLIN PROTOKOL KESEHATAN TERHADAP PENCEGAHAN PENULARAN VIRUS COVID-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 91-98.
- Pasaribu, V. L. D., Septiani, F., Rahayu, S., Lismiati, L., Arief, M., Juanda, A., ... & Rahim, R. (2021). Forecast Analysis of Gross Regional Domestic Product based on the Linear Regression Algorithm Technique.
- Priadi, A., Pasaribu, V. L. D., Virby, S., Sairin, S., & Wardani, W. G. (2020). Penguatan Ekonomi Kreatif Berbasis Sumber Daya Desa Dikelurahan Rempoa. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 356-35
- Pasaribu, V. L. D., Priadi, A., Anismadiyah, V., Rahayu, S., & Maduningtias, L.

(2021). PENYULUHAN KREATIF DAN INOVATIF MENINGKATKAN MUTU PRODUKSI UMKM DI DESA BELEGA KABUPATEN GIANYAR. *Pro Bono Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02).

Pasaribu, V. L. D. (2021). PELATIHAN BERBASIS ONLINE DI ERA COVID-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(3), 26-32.

Pasaribu, V. L. D., & Setyowati, R. (2021). ADAPTASI KEHIDUPAN NEW NORMAL PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI YAYASAN PONDOK PESANTREN DAN PANTI ASUHAN NURUL IKHSAN KECAMATAN SETU, KOTA TANGERANG SELATAN. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(2), 82-88.

[http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk\\_hukom/KMK\\_No\\_\\_HK\\_01\\_07-MENKES-.pdf](http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/KMK_No__HK_01_07-MENKES-.pdf)

Sari, D. P dan Atiqoh, N. S. (2020). Hubungan antara Pengetahuan Masyarakat dengan Kepatuhan Penggunaan Masker sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Covid-19 di Ngronggah. *Jurnal Infokes* 10 (1), 52-55. Retrieved from <https://ojs.u-db.ac.id/index.php/infokes/article/view/850/755>.

WHO. (2020). Anjuran Mengenai Penggunaan Masker dalam Konteks COVID-19. Retrieved September 22 from website: <https://www.who.int/docs/default-source/searo/indonesia/covid19/anjuran->

[mengenai-penggunaan-masker-dalam-konteks-covid-19.pdf?sfvrsn=8a209b04\\_2](#)

## DOKUMENTASI KEGIATAN

