



Pendampingan Meningkatkan Literasi Digital Bagi Disabilitas Sensorik Netra untuk Peningkatan SDM Era Society 5.0

Fatma Indriyani¹, Neva Septyana^{1*}, Erika Sefiana¹, Siti Nur Afifah², Zudha Luqman Hakim³, Jayanti Putri Purwaningrum¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Akutansi, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

³Fakultas Teknik, Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

*Email koresponden: nevasept145@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 08 Nov 2023

Accepted: 16 Dec 2023

Published: 31 Dec 2023

Kata kunci:

Era Society 5.0,
literasi digital,
penyangandang disabilitas

Keywords:

digital literacy,
people with disabilities
Society 5.0

ABSTRAK

Background: Minimnya pengetahuan disabilitas netra terkait pasar digital memunculkan gagasan pendekatan inovatif netra dalam konteks era Society 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada penerima manfaat sensorik Netra yang memanfaatkan aplikasi Tokopedia sebagai fasilitas pemasaran produk dan toko online. **Metode:** Sosialisasi dan pelatihan kepada penerima manfaat sensorik Netra yang bertempat di PPSDN Pendowo Kudus dengan 35 peserta, serta pengambilan data yaitu observasi secara langsung. **Hasil:** Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga tentang cara mengintegrasikan individu dengan disabilitas dalam evolusi Masyarakat society 5.0, mempromosikan aksesibilitas, dan meningkatkan literasi digital mereka untuk mencapai kualitas SDM yang lebih baik. **Kesimpulan:** Terbentuknya toko online "Gadis Dansa Official" pada aplikasi Tokopedia yang memasarkan hasil karya penerima manfaat sensorik Netra dan pegawai PPSDN Pendowo Kudus sebagai pendamping dalam segala kegiatan yang dilakukan penerima manfaat.

ABSTRACT

Background: The lack of knowledge of blind people regarding the digital market gave rise to innovative approaches to blind people in the context of the Society 5.0 era. This research aims to provide outreach and training to Netra sensory beneficiaries who use the Tokopedia application as a product marketing facility and online shop. **Method:** Socialization and training to recipients of the Blind Sensory Benefits located at PPSDN Pendowo Kudus with 35 participants, as well as data collection, namely direct observation. **Results:** The results of this research are expected to provide valuable insight into how to integrate individuals with disabilities in the evolution of Society 5.0, promote accessibility, and increase their digital literacy to achieve better quality human resources. **Conclusion:** The formation of a new shop on the Tokopedia application with the name of Official Dancing Girl as an online shop whose products are the work of Netra sensory beneficiaries and PPSDN Pendowo Kudus employees as companions in all activities carried out by the beneficiaries.



PENDAHULUAN

Di dalam era modern yang didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi digital dan konsep Society 5.0. Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufal, 2021). Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang dan mendorong rasa ingin tahu serta mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Literasi digital merupakan sikap, kemampuan, serta ketertarikan seseorang untuk mengakses, mengelola, dan mengintegrasikan informasi, serta menganalisis dan mengevaluasinya dengan menggunakan teknologi digital ataupun alat komunikasi lainnya (Tanto & Malau, 2022). Selain itu, literasi digital juga mencakup kemampuan individu untuk membuat dan membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain dengan tujuan supaya dapat berpartisipasi dalam masyarakat secara efektif.

Di samping itu, saat tahun 2020, Presiden Republik Indonesia Joko Widodo memberikan arahan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) ke dalam peta jalan *Indonesia Digital Nation*, yang terdiri dari tiga program besar yang ditargetkan kepada semua lapisan masyarakat Indonesia. Tiga program besar tersebut adalah; Pemerintahan Digital, Masyarakat Digital, dan Ekonomi Digital. Setelah itu, Kemenkominfo menyusun kerangka kerja program dan kurikulum literasi digital yang akan dijadikan rujukan dalam melaksanakan program dan kurikulum literasi digital Indonesia 2020-2024 (Kemkominfo, 2021).

Kerangka literasi digital Kemenkominfo yang terdiri dari empat area kompetensi, yaitu;

1. Cakap Bermedia Digital (*Digital Skill*)

Kemampuan yang menekankan pada kompetensi teknis dalam pengoperasian teknologi digital. Cakap bermedia digital berarti mampu mengetahui, mengerti, dan mengoperasikan lanskap digital (perangkat keras dan lunak), mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan dan media sosial, serta aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.

2. Budaya Bermedia Digital (*Digital Culture*)

Kemampuan yang menekankan pada kesadaran individu akan perilaku berbudaya Indonesia yang berlandaskan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Budaya bermedia digital berarti individu mampu membaca, memaparkan, melazimkan, menilik dan menciptakan wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta memahami hak-hak digital dan mencintai produk dalam negeri.

3. Etis Bermedia Digital (*Digital Ethics*)

Kemampuan yang menekankan pada pengetahuan individu akan tata kelola etika digital. Etis bermedia digital berarti individu mampu dalam menyadari, mendemonstrasikan, melakukan penyesuaian diri, membuat menjadi rasional, memikirkan kembali, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette)

4. Aman Bermedia Digital (*Digital Safety*)

Kompetensi yang menekankan pada kemampuan untuk melindungi data dan identitas digital. Aman bermedia digital berarti individu mampu dalam mengetahui, memolakan, mengimplementasikan, menilik, menimbang, dan menumbuhkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Setidaknya terdapat empat hal yang harus diperhatikan saat

berinteraksi pada ruang digital, yaitu; pembuat dan sifat pesan, serta cara penyebaran dan dampak pesan.

Society 5.0 dianggap sebuah konsep yang dibangun atas dasar manusia dan teknologi (Solehudin et.al, 2023). Sama halnya, pada era ini masyarakat akan dihadapkan dengan suatu kehidupan yang didampingi dengan kecanggihan teknologi (Lestari, 2018). Maka dari hal tersebut, kompetensi SDM mesti ditingkatkan sehingga mampu memanfaatkan dan memaksimalkan setiap inovasi teknologi seperti *Internet of Things*, *Big Data*, *robot*, dan *Artificial Intelligence*, sehingga masyarakat mampu mengatasi berbagai masalah sosial dan tantangan kehidupan. oleh pesatnya perkembangan teknologi digital dan konsep *Society 5.0*.

Era *society 5.0* diharapkan individu dapat meningkatkan *soft skills* untuk beradaptasi dengan era digital saat ini (Tahar et al., 2022). Poin yang perlu diperhatikan dalam upaya pengembangan SDM menuju kompetensi yang unggul pada era digital adalah:

1. *Digital Skill for Digital Competency*

Kompetensi digital adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan kesadaran yang dibutuhkan saat menggunakan teknologi informasi. Sehingga manajemen harus serius meningkatkan pelatihan keterampilan karyawan dalam mencapai kompetensi digital.

2. Penerapan *Digital Competency Development*

Kemampuan digital serta penerapan digital yang baik merupakan suatu keberhasilan intitusi dalam penerapan teknologi digital.

3. Peningkatan *Human Value*

Pengembangan SDM yang meliputi pengembangan identitas diri, yaitu menumbuhkan rasa empati dan simpati, mampu berinteraksi/komunikasi dengan golongan sosial manapun sehingga mampu bertahan dalam segala dinamika.

Menurut (Tahar, dkk, 2020) level kompetensi individu yang harus dikembangkan dalam menyukseskan individu untuk mencapai *era society 5.0*, yaitu:

1. Kompetensi Interpersonal

Kompetensi interpersonal meliputi komunikasi, kolaborasi (virtual), kecerdasan sosial dan kompetensi antar budaya.

2. Kompetensi Intrapersonal

Kompetensi intrapersonal meliputi berpikir kritis, membuat akal, berpikir adaptif dan integrasi, transdisipliner dan pengarahan diri sendiri.

3. Meningkatkan keterampilan TIK

Keterampilan TIK termasuk keahlian dalam teknologi informasi dan komunikasi, pemikiran komputasi, literasi media sosial dan kesadaran keamanan informasi.

Penyandang disabilitas dapat diartikan sebagai individu yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sikap masyarakatnya dapat menemui hambatan yang menyulitkan untuk berpartisipasi penuh secara efektif berdasarkan kesamaan hak (Reefani, 2013). Tuna netra adalah individu yang indera penglihatannya tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari. Tuna netra adalah individu yang kehilangan penglihatan karena kedua indera penglihatannya tidak berfungsi secara normal. Tuna netra dibagi menjadi dua kategori, yaitu buta total dan *low vision* atau penglihatan yang berkurang. Seseorang penyandang *low vision* memiliki ketajaman penglihatan kurang lebih 6 meter, sementara buta total atau yang biasa disebut buta merupakan kondisi di mana individu mengalami kerusakan penglihatan secara total. Keterbatasan fisik yang dialami oleh penyandang disabilitas sensorik netra menjadi hambatan dalam melakukan kegiatan sehari-hari karena ketidakmampuannya dalam melihat (Pramesti, 2011).

Ketidakkampuan untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi digital dapat mengisolasi individu-individu ini dari peluang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Kualitas sumber daya manusia (SDM) menjadi inti dari perkembangan masyarakat yang berhasil, dan untuk mencapai Society 5.0 yang inklusif, kita harus memastikan bahwa tidak ada satu pun individu yang tertinggal, termasuk mereka yang memiliki disabilitas sensorik netra. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk mendukung peningkatan literasi digital bagi penerima manfaat disabilitas sensorik netra.

Pelatihan merupakan upaya untuk lebih mengaktifkan kerja para anggota organisasi yang tadinya kurang aktif, mengurangi dampak-dampak negative yang disebabkan minimnya pembelajaran, pengalaman yang terbatas, ataupun karena minimnya keyakinan diri dari anggota ataupun kelompok anggota tertentu (Pratiwi et al., 2023). Sependapat dengan (Mangkunegara, 2004) pelatihan adalah sebuah proses mengajarkan pengetahuan dan keahlian tertentu serta sikap agar karyawan semakin terampil dan mampu melaksanakan tanggung jawab dengan semakin baik, sesuai dengan standar. Pelatihan dalam organisasi memiliki peran penting dan sangat berarti serta hendak memastikan kelangsungan hidup organisasi itu sendiri (Herwina, 2021).

Pendampingan adalah salah satu pendekatan yang memiliki potensi besar dalam memastikan bahwa individu dengan disabilitas sensorik netra dapat meraih literasi digital yang lebih baik. Oleh karena itu, dukungan yang tepat dan teknologi asistif yang sesuai, individu-individu ini dapat mengatasi hambatan-hambatan yang mereka hadapi dan mendapatkan akses yang lebih baik ke dunia digital. Di dalam konteks inilah pendampingan memainkan peran kunci. Pendampingan tidak hanya mencakup bantuan praktis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan literasi digital yang berkelanjutan. Melalui pendampingan yang efektif, individu dengan disabilitas sensorik netra dapat mengatasi rintangan-rintangan tersebut dan meraih potensi penuh mereka dalam era *Society 5.0* yang semakin digital.

Menurut Laudon & Laudon (2014) *e-commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari Perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis. Sependapat dengan Susilo (2018) *e-commerce* yakni konsep dagang berupa prosedur jual-beli yang terdapat pada internet. *E-commerce* merupakan konsep jual beli di era sekarang ini yaitu dengan konsep menjual dan membeli dengan menerapkan teknologi informasi dan telekomunikasi untuk sebuah keuntungan (Kotler & Keller, 2008). *E-commerce* bermanfaat dalam mengurangi biaya administrasi dan waktu siklus proses bisnis, dan meningkatkan hubungan dengan kedua mitra bisnis dan pelanggan (Fauza et al., 2022).

Digital marketing merupakan pemanfaatan dari internet sebagai suatu teknologi yang menghubungkan komunikasi dua arah antara penjual dengan pembeli (Oktaviani & Rustandi, 2018). Digital marketing digunakan untuk memperluas pemasaran dari cara konvensional menjadi serba digital untuk mudah dijangkau dan efisien waktu bagi konsumen (Masyithoh & Novitaningtyas, 2021). Salah satu *digital marketing* adalah Tokopedia. Tokopedia adalah bisnis yang paling aman serta mempunyai banyak kemudahan dalam pelayanan serta fiturnya yang beragam manfaat dan mudah di akses dalam setiap bisnis (Sasmita et al., 2021).

Panti Pelayanan Sosial Disabilitas Sensorik Netra (PPSDNSN Pendowo Kudus) merupakan UPT Dinas Sosial Provinsi Jawa Tengah yang menangani penerima manfaat disabilitas sensorik netra dan disabilitas mental, hanya ada satu di kabupaten Kudus. Fakta yang melatarbelakangi kegiatan ini adalah minimnya pengetahuan terkait pasar digital oleh disabilitas netra. Di dalam kondisi ini, mereka kesulitan untuk menambah penghasilan dengan menjual barang secara online di kawasan yang lebih luas, bukan hanya sekitar panti. Kesulitan ini semakin diperparah oleh kendala akses terhadap perangkat keras dan lunak, menjadi ciri khas tantangan dalam era Society 5.0 yang semakin mengedepankan integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelumnya, tidak ada data statistik atau jurnal yang secara khusus menggambarkan upaya-upaya atau kegiatan serupa yang dilakukan oleh pihak lain di PPSDNSN Pendowo Kudus. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menjadi langkah awal untuk mengatasi tantangan tersebut dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan dan akses disabilitas sensorik netra dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya di pasar digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan berkeadilan dalam era Society 5.0 yang semakin terhubung. Literasi digital adalah fondasi bagi partisipasi aktif individu dalam perkembangan teknologi dan ekonomi digital, serta tidak boleh ada hambatan bagi siapa pun untuk mengembangkan keterampilan ini. Selain itu, dengan meningkatnya pemahaman tentang pentingnya aksesibilitas dan inklusi dalam literasi digital, diharapkan pula bahwa pembuat kebijakan, pendidik, dan masyarakat umum akan lebih peduli terhadap kebutuhan individu dengan disabilitas sensorik netra. Pendampingan sebagai pendekatan yang efektif akan menjadi salah satu elemen kunci dalam mencapai tujuan inklusi ini. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya berfokus pada upaya akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan. Dengan merancang pendekatan yang efektif untuk pendampingan dalam peningkatan literasi digital, kita dapat membuka pintu bagi lebih banyak individu dengan disabilitas sensorik netra untuk mengambil peran yang lebih besar dalam perkembangan Society 5.0 yang semakin terhubung.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muria Kudus yang dibimbing oleh Jayanti Putri Purwaningrum, M.Pd.. Sosialisasi dilaksanakan selama yaitu pada hari senin tanggal 21 Agustus 2023, pada pukul 07.00-14.00 WIB di PPSDN Pendowo Kudus. Peserta sosialisasi dan pelatihan adalah disabilitas netra dan pegawai panti yang berjumlah 35 orang. Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan 4 tahap kegiatan yaitu pemberian materi dan sosialisasi, diskusi, pelatihan, dan penutup.

Tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pemberian materi dan sosialisasi, yaitu pemberian materi dan sosialisasi tentang PKM PM dan materi tentang *E-commerce*.
2. Diskusi, yaitu kegiatan berdiskusi tentang penggunaan *e-commerce* bagi penyandang disabilitas netra dan cara penggunaannya.
3. Pelatihan, yaitu pelatihan cara menggunakan aplikasi *e-commerce* secara bertahap.
4. Penutup, kegiatan ditutup dengan pemberian *official* akun untuk disabilitas tuna netra.

Untuk itulah pada tahap awal, mahasiswa memberikan materi terkait *voice over* dan *e-commerce* Tokopedia kepada seluruh peserta yaitu penerima manfaat disabilitas netra dan pegawai panti. Selanjutnya adalah tahap diskusi terkait *e-commerce*. Kemudian adalah tahap pelatihan sebagai tahap kegiatan urutan ketiga. Tahap terakhir yaitu penutup, pada tahapan ini penerima manfaat dan pegawai panti diberikan satu *official* akun toko *online* sebagai sarana untuk memasarkan produk yang sudah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal kegiatan pengabdian adalah pemberian materi dan sosialisasi dengan tujuan memberikan wawasan baru mengenai Tokopedia seller. Sebelum kegiatan pemberian materi dan sosialisasi adalah pembukaan yang di buka saudari Neva Septyana selaku pembawa acara. Kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, pembacaan doa, serta sambutan dari berbagai pihak yakni Ketua Tim, dan Dosen Pembimbing, serta Kepala PPSDN Pendowo Kudus, kegiatan ditutup dengan pembuatan *official* akun TokoPedia Seller. Kegiatan

pelatihan ini dengan memberikan pengenalan terkait *voice over* dan Tokopedia seller sebagai *market place* untuk penjualan produk yang dihasilkan penerima manfaat disabilitas netra.

Kegiatan diskusi adalah kegiatan musyawarah antara dua orang atau lebih (Diansyah et al., 2017). Kegiatan berdiskusi ini diadakan dengan tujuan terpenuhinya rasa ingin tahu dan bertukar pikiran antara mahasiswa dengan disabilitas netra serta pegawai PPSDN Pendowo. Pada kegiatan ini, semua peserta berdiskusi aktif baik penerima manfaat maupun pegawai panti. Semua peserta sosialisasi sangat antusias dan semangat dengan diadakannya sosialisasi dan seminar ini dengan mengingat mereka mempunyai keterampilan membuat barang baru namun pemasaran untuk produk mereka masih sempit hanya di sekitar panti



Gambar 2. Pemberian Materi dan Sosialisasi



Gambar 3. Kegiatan Diskusi



Gambar 4. Pelatihan penggunaa *e-commerce*

Gambar tersebut adalah salah satu kegiatan mahasiswa yang sedang membimbing penerima manfaat disabilitas netra. Mereka mendampingi penerima manfaat dan menggunakan bantuan *voice over* sebagai salah satu pemanfaatan penggunaan teknologi. Penerima manfaat disabilitas netra dan pegawai PPSDN Pendowo praktik langsung dengan menggunakan HP mereka masing-masing. Semua peserta sosialisasi dan pelatihan sangat antusias ketika dibimbing oleh mahasiswa. Oleh karena itu adanya bimbingan dari mahasiswa mereka semua dapat membuka toko baru dengan memanfaatkan *voice over*. Para mahasiswa mendampingi mereka satu per satu dengan membantu mengecek kembali foto yang mereka masukkan dalam katalog jika terbalik ataupun salah foto produk.

Kegiatan penutup ini, mahasiswa membuat dan memberikan official akun Tokopedia Seller kepada PPSDN Pendowo Kudus. Pembuatan official akun ini sebagai salah satu upaya untuk disabilitas netra menampilkan hasil karya dan memasarkan produk secara luas. Pemberian official akun ini diberikan dan salah satu pegawai panti adalah sebagai admin toko online. Pemilihan salah satu pegawai ini tidak lain adalah dengan tujuan agar jika ada pembeli yang bertanya terkait produk atau apapun itu yang berkaitan dengan produk penerima manfaat disabilitas netra dapat di respon dengan segera dan secepat mungkin.

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat tingkat kesulitan baik dalam aspek pelatihan, mediasi, dan konsultasi, maupun produksi barang. Namun, antusiasme peserta menunjukkan potensi yang besar. Kedepannya, terdapat peluang untuk meningkatkan aksesibilitas pelatihan, memperluas jaringan pemasaran, dan menggali potensi produksi barang. Langkah-langkah ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan dan pemberdayaan disabilitas netra dalam dunia digital.

KESIMPULAN

Pendampingan literasi digital bagi penerima manfaat disabilitas sensorik netra adalah upaya yang penting dalam menciptakan masyarakat yang inklusif dan memastikan bahwa semua individu dapat berpartisipasi dalam era Society 5.0 dengan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik. Di dalam era yang semakin didorong oleh teknologi, investasi dalam peningkatan literasi digital untuk semua kelompok masyarakat, termasuk yang memiliki disabilitas, adalah suatu keharusan. Penelitian ini memang belum sempurna, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti terkait kemajuan disabilitas sensorik netra dalam menggunakan atau memanfaatkan media *e-commerce*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang turut serta dalam penulisan artikel jurnal ini. Terima kasih kepada para peneliti yang telah memberikan wawasan, dedikasi, dan waktu mereka untuk melakukan penelitian yang mendalam. Tak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada institusi yang telah memberikan dukungan dalam bentuk sumber daya, fasilitas, finansial, atau akses ke perpustakaan dan data yang diperlukan. Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan wawasan dan masukan berharga selama proses penulisan, serta reviewer yang telah memberikan umpan balik konstruktif untuk perbaikan artikel ini. Terima kasih juga kepada keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Diansyah, R., Syahril, Aryanto, Arribe, E., & Winarso, D. (2017). Penguatan UMKM Melalui Pelatihan Blog. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.37859/JPUMRI.V1I2.223>
- Fauza, N., Erningsih, E., Carolina, M., Oeli, D. W. A., Murni, E. M., Saragih, G., Harianja, K. M., Sulistiowati, N. A., Wati, S. W., Prawira, N. N., & Sandra, C. U. (2022). Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Melalui Digital Marketing Di Masa New Normal. In *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*. <https://doi.org/10.31258/cers.2.3.115-122>
- Herwina, W. (2021). *Analisis Model-Model Pelatihan*.
- Kemkominfo. (2021). *Modul Aman Bermedia Digital*. Direktorat Jenderal Aptika Kemkominfo.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2008). Manajemen pemasaran, 13th Edition, Vol. 2. In *Jakarta: Erlangga*.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Management Information Systems*. British Library Cataloguing-in-Publication Data.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mangkunegara, A. A. A. P. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Remaja Rosdakarya.
- Masyithoh, I. N., & Novitaningtyas, I. (2021). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Marketplace Tokopedia. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 7(1).

<https://doi.org/10.36805/manajemen.v7i1.1951>

- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Oktaviani, F., & Rustandi, D. (2018). Digital MCB. *Implementasi Digital Marketing Dalam Membangun Brand Awareness*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/prh.v3i1.15878>
- Pramesti, A. R. (2011). *Penyesuaian Diri remaha Tunanetra dalam Menghadapi Lingkungan yang Baru*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratiwi, N., Rismayadi, B., & Pertiwi, W. (2023). Analisis Kebutuhan Pelatihan Untuk Meningkatkan Kreativitas Sumber Daya Manusia Pada In. 4(5), 4667–4675.
- Reefani, N. K. (2013). *Panduan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. PT. Imperium.
- Sasmita, A., Ambarita, Y. M., & Putri, A. M. (2021). Strategi Pemasaran Tokopedia dalam Persaingan Antar E-Commerce dengan Analisis SWOT. *Jptam*, 5(2), 3397–3404. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1403>
- Solehudin et.al. (2023). *Building An Entrepreneurship Mindset Through Social Science Entering The Society 5 . 0 Era (Critical Review E ntreprenurship Urgency At Sps Uhamka Jakarta) Social Science Entering The Society 5 . 0 Era (Critical Review E ntreprenurship Urgency At Sps. 6–7.*
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Tahar, A., Setiadi, P. B., Rahayu, S., Stie, M. M., & Surabaya, M. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380–12381.
- Tanto, A. R., & Malau, R. M. U. (2022). Analisis Literasi Digital Guru Penyandang Tunanetra Di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung. *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 224–236. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4058>