

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan
Ekonomi Kreatif pada Anak Asuh Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang**

Oleh:

Martinus Wahyu Purnomo, S.Pd, MM	(0313048202)
Anjas Ramadhani, M.Kom	(0422068401)
Putri Saphira, M.Ak	(202603043)
Muhammad Akbar Pamungkas, M.M	(202603029)
Anggita Melliana Istiqomah	(63240094)
Ananda Resti Putri	(63240084)
Aswin Aldifer Rajagukguk	(64235204)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

AGUSTUS 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan
Ekonomi Kreatif pada Anak Asuk Panti Assomadiyyah
Tangerang
2. Mitra : Panti Asuhan Assomadiyyah
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Martinus Wahyu Purnomo
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 202003102
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : martinus.myo@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
- Nama Anggota : 200903993 Anjas Ramadhani
Putri Saphira
Muhammad Akbar Pamungkas
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Sepatan
 - b. Kabupaten/Kota : Tangerang
 - c. Propinsi : Banten
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.600.000,-

Jakarta, 14 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. H. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Wahyu Purnomo

Martinus Wahyu Purnomo S.Pd,MM

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	7
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	9
V. REALISASI BIAYA	11
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	12
DAFTAR PUSTAKA	13

RINGKASAN

Indonesia sekarang telah mengalami perubahan teknologi yang memicu revolusi Industri 4.0, yang antara lain ditandai dengan serba digitalisasi dan otomasi. Namun, belum semua elemen masyarakat menyadari konsekuensi logis atau dampak dari perubahan-perubahan yang ditimbulkannya. Bahkan, fakta-fakta perubahan itu masih sering diperdebatkan. Ekonomi digital memicu pada perekonomian yang didasarkan pada perubahan teknologi yang memicu revolusi industri, ekonomi digital ini dimaksudkan agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan dunia global. Ekonomi digital memungkinkan revolusi industri akan mendorong Negara Indonesia untuk terus berinovasi dalam kegiatan perekonomian digital. Ekonomi digital didasari oleh beberapa karakteristik yakni menjadi serba virtual (*virtualization*), *internet networking (integration)*, serta sebagai penyatu (*convergence*). Indonesia sebagai Negara berkembang merupakan Negara yang melakukan transaksi secara online yang terus mengalami peningkatan setiap tahun. Semakin banyak masyarakat yang melakukan usahanya dengan ekonomi digital maka akan mengakibatkan pertumbuhan bagi ekonomi nasional. Terutama kalangan generasi milenial yang melek teknologi, termasuk anak-anak di panti Asuhan. Adapun dalam mendukung ekonomi digital, saat ini Pemerintah sedang melakukan penyiapan dan pengembangan SDM (talenta digital), menguatkan ekosistem *start-up* untuk mendukung *digital entrepreneur*, dan meningkatkan konektivitas sebagai *backbone* ekonomi digital. Langkah lain yang tak kalah penting adalah dengan membuat berbagai inisiatif pengembangan, kebijakan dan regulasi. Panti Asuhan Assomadiyyah memberikan fasilitas belajar bagi anak asuh melalui kegiatan keterampilan di LPK sebagai mitra Yayasan. Bagi peserta yang sudah lulus Sekolah Menengah Atas banyak bekerja pada sektor informal secara mandiri. Sebagai pedagang di pasar kutabumi, pekerja di beberapa industri rumah tangga kerajinan sepatu, warung makan, penjaga toko, dan lain sebagainya. Berdasarkan pelatihan tersebut diharapkan peserta memiliki pemahaman pentingnya menggunakan perangkat digital pada kegiatan kreatif seperti berwirausaha. Target capaian luaran Pengabdian Masyarakat, akan dipublikasikan dimedia massa dalam bentuk *press release*

I. PENDAHULUAN

Indonesia sekarang telah mengalami perubahan teknologi yang memicu revolusi Industri 4.0, yang antara lain ditandai dengan serba digitalisasi dan otomasi. Namun, belum semua elemen masyarakat menyadari konsekuensi logis atau dampak dari perubahan-perubahan yang ditimbulkannya. Bahkan, fakta-fakta perubahan itu masih sering diperdebatkan. toko konvensional di pusat belanja (*mall*) yang tutup sering dipolitisasi dengan argumentasi bahwa kecenderungan itu disebabkan oleh menurunnya daya beli masyarakat.(1) Padahal, toko-toko konvensional memang mulai menghadapi masalah serius atau minim pengunjung karena sebagian masyarakat perkotaan lebih memilih sistem belanja *online*. Dari beli baju, sepatu, dan buku hingga beli makanan semuanya dengan pola belanja online. Era Industri 4.0 akan terus menghadirkan banyak perubahan yang tak bisa dibendung. Karena itu, diperlukan pemuda milenial yang mampu berpikir kritis, membuat analisa jernih, mampu terjun sekaligus membuat Indonesia terlibat dalam konsep *Global Village* (jadi bagian dunia) alias menghilangkan hambatan dalam perdagangan global namun tetap mengontrol agar perekonomian dalam negeri tidak dilindas produk luar dengan segala konsekuensi logisnya. Langkah ini penting karena belum banyak yang berminat memahami Industri 4.0. Masyarakat memang sudah melakoni beberapa perubahan itu, tetapi kepedulian pada tantangan di era digitalisasi dan otomasi sekarang ini pun terbilang minim. Indonesia saat ini menghadapi tantangan besar akibat pesatnya perkembangan teknologi digital. Perkembangan ini berdampak luas pada seni dan sosial budaya Indonesia. Dalam menghadapi era digital, penting untuk menjaga warisan budaya dan nilai-nilai bangsa. Oleh karena itu, peran generasi muda menjadi kunci, karena mereka tidak hanya dituntut untuk menjadi agen perubahan di sektor digital, tetapi juga diharapkan dapat menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya yang telah ada di tengah arus globalisasi yang terus berubah (2). Kegiatan ini dirancang sebagai strategi edukasi transformatif untuk meningkatkan pemahaman Anak asuh terhadap teknologi digital, sekaligus memperkuat kapasitas mereka dalam menghadapi tantangan revolusi energi masa depan (3)

Tujuan dari sosialisasi ini yaitu: Tantangan – tantangan dalam perekonomian Indonesia di era industri 4.0., Bagaimana ekonomi digital di Indonesia saat ini. Peran dan kontribusi pemuda dalam Indonesia sekarang telah mengalami perubahan teknologi yang memicu revolusi industri 4.0, yang antara lain ditandai dengan serba digitalisasi menumbuhkan kembangkan ekonomi digital.

Hal tersebut didorong oleh perubahan perilaku masyarakat di masa pandemi. Masyarakat yang lebih banyak beraktivitas di rumah lebih memilih melakukan *less contact economy* seperti berbelanja daring, dan melakukan aktivitas pekerjaan melalui pertemuan virtual. Covid-19 juga

membuat konsumsi produk kesehatan dan daya tahan tubuh meningkat. Pergeseran pola konsumsi masyarakat tersebut juga mendorong UMKM yang tadinya melaksanakan usahanya melalui cara konvensional menjadi turut beradaptasi menggunakan *e-commerce*. Sebanyak 1 dari 5 pelaku usaha yang aktif menjual di *e-commerce* adalah pengguna baru.

Selain itu, potensi ekonomi digital di Indonesia masih dapat dikembangkan. Dari sisi demografi, berdasarkan data BPS pada 2020, dari sebanyak 270,2 juta penduduk Indonesia, sebanyak 163 juta orang berada direntang usia 15-64 tahun. Dimana penetrasi internet berada diangka 71%, dan penggunaan media sosial sebesar 59%.

Peran Generasi Z dalam mempercepat digitalisasi tampak jelas dalam berbagai bidang, terutama ekonomi. Mereka lebih cenderung berbelanja secara *online*, menggunakan aplikasi *gig economy* seperti Gojek atau Grab, bahkan memulai bisnis daring mereka sendiri. Pola konsumsi yang mereka bawa turut mengubah struktur ekonomi global dan menciptakan peluang baru. Namun, di sisi lain, digitalisasi yang pesat ini juga menimbulkan tantangan bagi berbagai sektor ekonomi, yang harus beradaptasi dengan perubahan cepat yang diinisiasi oleh generasi ini (4). Generasi muda dari suatu bangsa merupakan *young citizen* yang diartikan kelompok usia muda yang telah dibebani hak dan kewajiban sejak dini dan telah diberi pemahaman tentang kegiatan sosial masyarakat di lingkungannya (5)

Adapun dalam mendukung ekonomi digital, saat ini Pemerintah sedang melakukan penyiapan dan pengembangan SDM (talenta digital), menguatkan ekosistem *start-up* untuk mendukung *digital entrepreneur*, dan meningkatkan konektivitas sebagai backbone ekonomi digital bagi generasi muda. Langkah lain yang tak kalah penting adalah dengan membuat berbagai inisiatif pengembangan, kebijakan dan regulasi.

1. Analisis Situasi

Panti Asuhan Assomadiyyah berlokasi di Jalan Raya Cadas Baru, Kp Karet RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan Tangerang Banten. Yayasan panti Asuhan Assomadiyyah berdiri pada 11 Maret 2017 didirikan oleh Bapak Alm. Sayuti, dengan beberapa tokoh masyarakat dan perangkat desa karet. Berdirinya panti ini didasarkan niat baik, yaitu merawat anak yatim, piatu, dan dhuafa untuk beribadah kepada Allah SWT. Saat ini Ketua Panti Asuhan Assomadiyyah adalah Ibu Yuni Erlianingsih dengan anak asuh berjumlah 35 orang yang datang dari masyarakat sekitar dan dari luar daerah Tangerang. Usia anak asuh sekitar 1 tahun sampai 40 tahun. Terdapat berbagai kegiatan anak asuh antara lain belajar di sekolah umum, beribadah, ngaji, marawis, dan olahraga yang diikuti seluruh anak panti dan pengurus. Kegiatan rutin setiap hari ngaji dan marawis sesuai waktu yang

dijadwalkan. Berikut ini beberapa gambaran mengenai keberadaan dan kegiatan pada mitra pengabdian:



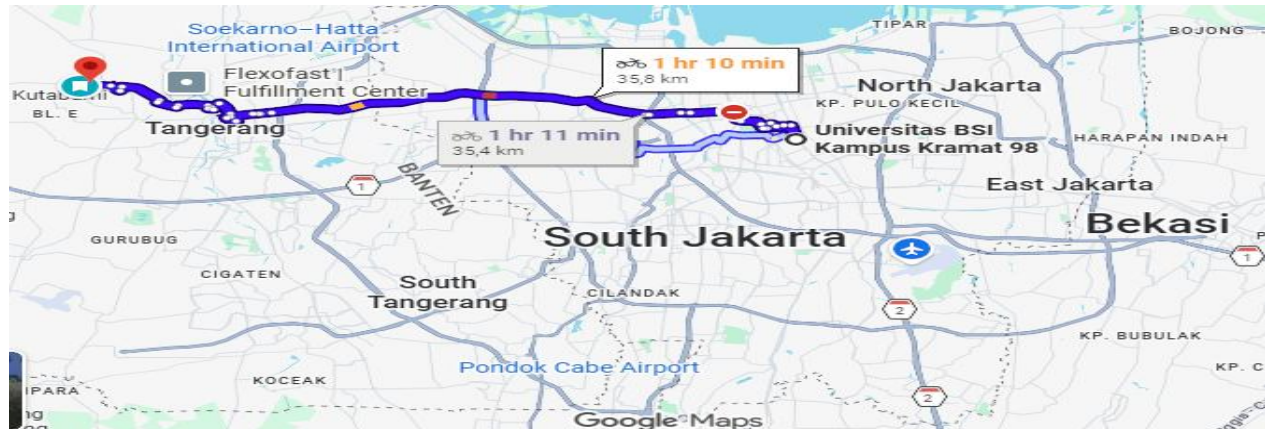
Gambar 1. Kegiatan Panti asuhan
Pada gambar 1 terlihat kegiatan Pengasuh dan anak asuh



Gambar 2. Kegiatan Belajar Bersama Mitra
Pada Gambar 2 terlihat kegiatan bakti sosial dan pemberian donasi

Maksud dan tujuan diselenggarakannya Pengabdian Masyarakat Dengan Tema Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan Ekonomi Kreatif pada Anak Asuh Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang untuk memberikan pemahaman berdasarkan teori dan praktek. Dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan menumbuhkan minat dan kreativitas bagi anak asuh Panti Asuhan Assomadiyyah.

2. Peta Lokasi Mitra



Gambar 3 : Peta Lokasi dari Kampus Universitas Bina Sarana Informatika (Kramat 98) Ke Lokasi Pengabdian Masyarakat

Jarak lokasi antara Universitas Bina Sarana Informatika Pusat yang berada di Kramat 98 dengan Panti Asuhan Assomadiyyah terletak di alamat Jl. Raya Cadas Baru Kp. Karet RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan, Tangerang 15520 adalah 35,8 km dengan jarak tempuh kurang lebih 60 menit.

3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, maka dapat dirangkum beberapa permasalahan mitra yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan Mitra

Permasalahan	Uraian
Pengetahuan tentang Pemasaran Digital	Minimnya pengetahuan dalam pemasaran digital produk kerajinan tangan
Pengetahuan tentang Aplikasi <i>Marketplace</i>	Minimnya pengetahuan tentang aplikasi <i>marketplace</i> seperti sophee, blibli, tokopedia dan lain-lain
Pengetahuan Strategi <i>Marketing Mix</i>	Minimnya pengetahuan tentang <i>marketing mix</i>
Pengetahuan tentang Perluasan Konsumen	Minimnya pengetahuan terkait upaya menjangkau konsumen baru.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada peserta didik Panti Asuhan Assomadiyyah dilakukan secara *offline* (oleh beberapa panitia dengan protokol kesehatan yang ketat) Target Peserta Pengabdian Masyarakat ini adalah 20 orang peserta. Berikut

metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang terdiri dari :

1. Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh Peserta didik Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang. Selanjutnya melakukan persiapan untuk sosialisasi dengan membuat materi pengenalan pemasaran digital, mengunduh aplikasi shopee, blibli, tokopedia menggunakan HP masing-masing, Praktek pendaftaran dan login member pada aplikasi *marketplace*, serta membuat kuesioner sebagai bahan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan meminta izin dan memaparkan jenis kegiatan Pengabdian Masyarakat kepada Pengurus Yayasan Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang dengan tempat kegiatan di ruang kelas Panti Asuhan Assomadiyyah. Setelah mendapatkan izin, kegiatan yang selanjutnya dilakukan adalah:

- a. Pada tahap ini dilakukan observasi dengan mengamati beberapa kegiatan pada Panti Asuhan, Assomadiyyah Tangerang. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Ketua Yayasan Ibu Yuni dan beberapa orang ibu pengasuh panti. Wawancara dengan bertanya tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada program panti, serta kegiatan para anak asuh di luar sekolah yang berhubungan dengan aktivitas usaha.
- b. Pencarian referensi. Pencarian referensi dilakukan pada media berbasis digital, dengan mencari beberapa jurnal dan buku-buku yang tepat sesuai dengan pelatihan pemasaran digital untuk meningkatkan volume penjualan.
- c. Pembuatan materi dan persiapan kuesioner. Tutor membuat persiapan yaitu pembuatan materi mengenai pelatihan pemasaran digital yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam rangka menunjang kemampuan dan keterampilan dalam pemasaran produk. Kuesioner juga dipersiapkan untuk disebarkan kepada peserta PM untuk mengetahui bagaimana respon peserta terhadap pelatihan tersebut.
- d. Persiapan Lain-Lain. Persiapan lain-lain terdiri dari alat dan perlengkapan PM seperti, spanduk, *LCD projector*, *MIC* (pengeras suara), persiapan untuk mendukung 3M yaitu *hand sanitizer*, masker dan juga persiapan tempat.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan diuraikan dalam 5 tahap yaitu :

a. Pemberian Materi

Materi akan di sampaikan secara offline di lokasi PM dengan diikuti peserta. Tutor akan menjelaskan tentang pengenalan pemasaran digital melalui internet media sosial dan aplikasi *marketplace*.

b. Pelatihan Aplikasi Shopee

Setelah dilakukan pemberian materi, dilanjutkan dengan pelatihan Aplikasi Shopee yang akan dilakukan secara online oleh tutor. Menjelaskan berbagai fitur layanan dalam aplikasi Shopee

c. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan langsung di lokasi secara *offline*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan di sela-sela kegiatan dan di sesi akhir dari acara ini adalah dokumentasi seluruh peserta yaitu Pengurus dan peserta didik Panti Asuhan Assomadiyyah, beserta panitia dengan membentangkan spanduk Universitas Bina Sarana Informatika

Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

Hari : Minggu

Tanggal : 10 Mei 2026

Waktu : 09.00 – 12.00 WIB

Tempat : Aula Panti Asuhan Assomadiyyah

Alamat : Jl. Raya Cadas Baru Kp. Karet, RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan, Tangerang

Tugas dari tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai berikut :

1. Ketua Pelaksana

Nama : Martinus Wahyu Purnomo, S.Pd., MM

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Melakukan pembuatan proposal pengabdian masyarakat
- b. Menyusun laporan pertanggungjawaban pelaksanaan pengabdian masyarakat
- c. Bertanggungjawab dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat
- d. Perizinan tempat dan surat keterangan mitra

2. Tutor

Nama : Anjas Ramadhani, S.Kom., M.Kom.

Bidang Ilmu : Komputer

Tugas :

- a. Merancang program dan materi untuk pelatihan kegiatan PM
- b. Melakukan pemberian materi.
- c. Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan
- d. Mengevaluasi kegiatan PM

3. Anggota 1

Nama : Putri Saphira, M.Ak

Bidang Ilmu : Akuntansi

Tugas :

- a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta
- b. Membuat *press release* di media massa *online*
- c. Menyebarakan kuesioner kepada peserta
- d. Membuat absensi peserta dan panitia

4. Anggota 2

Nama : Muhammad Akbar Pamungkas, M.M

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta
- b. Membuat *press release* di media massa *online*
- c. Menyebarakan kuesioner kepada peserta
- d. Membuat absensi peserta dan panitia

Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan masyarakat:

1. Nama : Aswin Aldifer Rajagukguk
Tugas : Dokumentasi dan absensi
2. Nama : Ananda Resti Putri
Tugas : Dokumentasi dan absensi
3. Nama : Anggita Melliana Istiqomah
Tugas : Dokumentasi dan absensi

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berupa publikasi pada media masa yang berjudul “Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan Ekonomi Kreatif pada Anak Asuh Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang” yang terbit pada tanggal 5 November 2025. Berikut link dari media masa: <https://news.bsi.ac.id/berita/mahasiswa-ubsi-edukasi-generasi-muda-panti-asuhan-tentang-peran-milenial-di-era-digital/>



BERITA PENGABDIAN MASYAR...

Mahasiswa UBSI Edukasi Generasi Muda Panti Asuhan Tentang Peran Milenial Di Era Digital

By Safika Rahman — On Mei 14, 2026

Indikator dan target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada tabel 2

Tabel 2. Indikator dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Judul: Mahasiswa UBSI Edukasi Generasi Muda Panti Asuhan Tentang Peran Milenial di Era Digital Tanggal terbit: Kamis, 14 Mei 2026 Link PresRelease : https://news.bsi.ac.id/berita/mahasiswa-ubsi-edukasi-generasi-muda-panti-asuhan-tentang-peran-milenial-di-era-digital/
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Sudah tercapai
		Keterampilannya meningkat	Sudah tercapai

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Pada kegiatan ini mitra berkontribusi dengan menyediakan aula, speaker, LCD Proyektor , Konsumsi dan Peralatan lainnya. Pada kegiatan ini juga peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui respons dari peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, rekap kuesioner ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3 Rekap Kuesinoner Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No. Respon	F1.1 Nama Responden	F1.2 Jenis Kelamin	F1.3 Usia	F1.3 Jenis Kegiatan	F2-1	F2-2	F2-3	F2-4	F2-5	F2-6	F3-1	F3-2	F3-3	F3-4	F3-5	F3-6	F3-7	F4	F5
1	Siti Sarah	2	1	1	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
2	Ahmad Zaki A.	1	1	1	5	5	3	4	4	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4
3	Riski	1	1	1	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	Suasn	2	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Ama	1	1	1	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	3
6	Depita	2	1	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
7	Assyfa Aulia	2	1	1	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
8	Ali Riski Wijaya	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Siti Nur Mayang	2	1	1	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
10	Cantika Lintang	2	1	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
11	Kamila Nur Fadilah	2	1	1	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
12	Andini Octaria	2	1	1	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
13	Reza S.	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Abdul Latif	1	1	1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
15	Anton	1	1	1	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
16	Novi	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Satria Ramadhan	1	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	M. Rafa	1	1	1	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5
19	Hengky	1	1	1	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Izam A.	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Tabel 4. Distribusi frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	11	55%
2	Perempuan	9	45%
Jumlah Responden		20	100%

Berdasarkan Tabel 4 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa jumlah peserta kegiatan pelatihan sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 11 orang laki-laki (55%) dan 9 orang perempuan (45%). Data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi peserta perempuan dan peserta laki-laki hampir sama.

Tabel 5. Distribusi frekuensi Responden Responden berdasarkan Usia

No	Program Studi	Freq	Percent
1	12-20 Tahun	20	100%
2	21-35 Tahun	0	0%
3	36-50 Tahun	0	0%
4	>50 Tahun	0	0%
Jumlah Responden		20	100%

Berdasarkan Tabel 5 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan usia, diketahui bahwa peserta kegiatan penyuluhan berjumlah 20 orang dengan semua berada pada rentang usia dari kelompok usia 12–20 tahun

Tabel 6. Hasil Kuesioner Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	1	5%
4	Puas	4	20%
5	Sangat puas	15	75%
	Total	20	100%

Berdasarkan Tabel 6 mengenai hasil kuesioner persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kategori yang sangat baik. Dari total 20 responden, sebanyak 15 orang (75%) menyatakan sangat puas dan 4 orang (20%) menyatakan puas dan cukup puas 1 orang (5%). Tidak ada peserta yang memberikan penilaian tidak puas maupun sangat tidak puas.

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan berhasil memberikan pengalaman positif bagi para peserta. Materi yang disampaikan dinilai menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan

saat ini. Peserta juga merasa bahwa narasumber mampu menyampaikan materi dengan cara yang komunikatif dan aplikatif, sehingga mendorong partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tingginya tingkat kepuasan ini mencerminkan bahwa tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman peserta mengenai peran generasi milenial dalam menghadapi era digital serta memanfaatkan peluang ekonomi kreatif secara inovatif, kreatif, dan produktif, telah tercapai dengan baik.

V. REALISASI BIAYA

Realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdapat pada tabel 7.

Tabel 7. Realisasi Biaya

HONOR					
No.	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor narasumber pelatihan	1	Orang	850.000	850.000
Total Honor					850.000
BELANJA BAHAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Kuota Internet	20	paket	100.000	2.000.000
2	Souvenir	20	pcs	50.000	1.000.000
3	Cetak Modul	20	Eks	20.000	400.000
Total Belanja Bahan					3.400.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	ATK Peserta (Blocknote & Pulpen)	20	Paket	25.000	500.000
2	Spanduk/Banner Kegiatan	1	Pcs	350.000	350.000
3	Sertifikat Peserta & Narasumber	26	Lembar	10.000	260.000

Total Belanja Barang Non Operasional					1.110.000
BIAYA PERJALANAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi survey	3	orang	300.000	900.000
2	Transportasi pelatihan	8	orang	300.000	2.400.000
3	Transportasi koordinasi dan evaluasi	3	orang	300.000	900.000
Total Biaya Perjalanan					4.200.000
Total Keseluruhan					9.560.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "**Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan Ekonomi Kreatif pada Anak Asuh Panti Asuhan Assomadiyyah Tangerang**" telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman kepada peserta mengenai peran generasi milenial dalam menghadapi perkembangan era digital, pentingnya meningkatkan literasi digital, serta memanfaatkan peluang ekonomi kreatif sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri, kreativitas, dan jiwa kewirausahaan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 75% peserta menyatakan sangat puas, 20% menyatakan puas, dan 5% menyatakan cukup puas terhadap kegiatan secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan wawasan peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dan berbagai peluang ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia muda.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi mitra, khususnya dalam meningkatkan literasi digital, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya beradaptasi dengan perkembangan teknologi, serta memotivasi peserta untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan semangat berwirausaha melalui pemanfaatan peluang di era digital.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar kegiatan sosialisasi dan pelatihan mengenai literasi digital serta pengembangan ekonomi kreatif dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Materi pelatihan juga dapat dikembangkan ke tahap praktik yang lebih aplikatif, seperti pelatihan pembuatan konten digital, digital marketing, pemanfaatan media sosial untuk membangun personal branding dan usaha, pengelolaan bisnis berbasis digital, serta pengembangan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi sehingga peserta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian. Era industri 4.0 butuh generasi muda yang kreatif, adaptif, dan inovatif [Internet]. Jakarta: Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia; 2021 [cited 2026 Jul 13]. Available from: <https://ekon.go.id/publikasi/detail/3452/era-industri-40-butuh-generasi-muda-yang-kreatif-adaptif-dan-inovatif>
2. Pratiwi J, Jaya NKS. Generasi muda sebagai agen perubahan transformasi digital dalam membangun masa depan Indonesia melalui teknologi, seni, dan sosial budaya. 2024;2:306–312.
3. Iswandi, Supriatno, Susilawati, Hermanto T, Hasibuan SARS, Muliono R, et al. Pemberdayaan generasi muda dalam transisi energi hijau melalui pelatihan teknologi fuel cell. J Anugerah J Pengabdian Kpd Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan [Internet]. 2025;7(1):99–108. Available from: <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah>
4. Putri L, Wardana P. Peran Generasi Z dalam transformasi digital di Indonesia. J Teknol dan Masyarakat. 2020;14(2):70–82.
5. IBudiman IF, Sitanggang MBR, Hidayat MR. Meningkatkan peran generasi muda dalam mendukung green economy dengan instrumen investasi berbasis environmental, social, and governance (ESG) melalui program Dimension Circular. Lokawati J Penelitian Manajemen dan Inovasi. 2024;2(6):266–83.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia



DAFTAR HADIR PANITIA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MITRA : PANTI ASUHAN ASSOMADIYYAH TANGERANG
Minggu, 10 Mei 2026

NO	NAMA	NIP/NIM	TANDA TANGAN
1.	Martinus Wahyu Purnomo, S.Pd. M.M	202003102	
2.	Anjas Ramadhani, S.Kom., M.Kom	200903993	
3.	Putri Saphira, M.Ak	202603043	
4	Muhammad Akbar Pamungkas, MM	202603029	
5	Anggita Melliana Istiqomah	63240094	
6	Ananda Resti Putri	63240084	
7.	Aswin Aldifer Rajagukguk	64235204	

Gambar Lampiran 1



**DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MITRA : PANTI ASUHAN ASSOMADIYYAH TANGERANG
Minggu, 10 Mei 2026**

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Siti Sarah	1.
2.	Ahamad Zaky Affandi	2.
3.	Risky Saputra	3.
4.	Susan	4.
5.	Alma	5.
6.	Depita	6.
7.	Assyfa AuliaZydni	7.
8.	Ali Riski Wijaya	8.
9.	Siti Nur Mayang	9.
10.	Cantika Lintang	10.
11.	Kamila Nur Fadilah	11.
12.	Andini Octavia	12.
13.	Reza Saputra	13.
14.	Abdul Latif	14.
15.	Muhammad Anton	15.
16.	Siti Noviyanti	16.
17.	Satria Ramadhan	17.
18.	Muhammad Rafa	18.
19.	Hengki	19.
20.	Izam Azharudin	20.

Gambar Lampiran 2



PANTI ASUHAN YATIM PIATU ASSOMADIYYAH

JL. RAYA CADAS BARU, KP. KARET RT.05, RW.01 KECAMATAN SEPATAN TANGERANG,
BANTEN HP. 087773332997

Nomor : 003/PAYP-AD/V/2026 Tangerang, 10 Mei 2026

Lampiran : -

Hal : Pengabdian Masyarakat

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengurus Panti Asuhan Yatim Piatu Assomadiyyah Kecamatan Sepatan Kab.Tangerang menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl Kramat Raya No 98 Senen Jakarta Pusat 10450

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Maret 2026

Waktu : 09.00-12.00

Tempat : Panti Asuhan Assomadiyyah

Tema : Sosialisasi Peran Generasi Milenial dalam Era Digital dan
Ekonomi Kreatif pada Anak Asuh Panti Asuhan
Assomadiyyah Tangerang

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Mochamad Wahyudi, MM.,M.Kom.,M.Pd.,IPU, Asian Eng
Ketua Pelaksana	Martinus Wahyu Purnomo, S.Pd., M.M
Tutor	Anjas Ramadhani, S.Kom.,M.Kom
Anggota Tutor	Putri Saphira, SM. M.Ak
	Muhammad Akbar Pamungkas, MM
Absensi	Anggita Melliana Istiqomah Ananda Resti Putri
Dokumentasi	Aswin Aldifer Rajagukguk

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pengurus Panti,



Yuni Erhaningsih

Gambar Lampiran.3

Lampiran D. Luaran PM/Press Release

Judul: Mahasiswa UBSI Edukasi Generasi Muda Panti Asuhan Tentang Peran Milenial di Era Digital

Tanggal terbit: Kamis, 14 Mei 2026

Link PresRelease : <https://news.bsi.ac.id/berita/mahasiswa-ubsi-edukasi-generasi-muda-panti-asuhan-tentang-peran-milenial-di-era-digital/>

Home Berita Pendidikan Fakultas ▾ Beasiswa Pengabdian Masyarakat Prestasi Cerit



BERITA PENGABDIAN MASYAR...

Mahasiswa UBSI Edukasi Generasi Muda Panti Asuhan Tentang Peran Milenial Di Era Digital

By Safika Rahman — On Mei 14, 2026



Gambar I: Panitia Memaparkan Materi Pengabdian Masyarakat



Gambar II: Panitia Memaparkan Materi Pengabdian Masyarakat tentang Pengenalan Pemasaran Digital melalui Internet Media Sosial dan Aplikasi *Marketplace*.



Gambar III : Panitia Mempraktekan Langsung ke Peserta Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar IV : Peserta Antusias Mengikuti Pengabdian Masyarakat



Gambar V: Foto Bersama