

# Refleksi Pelaksanaan Program Transformasi Digital di Masa Pandemi (*Reflection on the Implementation of the Digital Transformation Program during the Pandemic Period*)

Andhika Giri

Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

[andhika.giri@uii.ac.id](mailto:andhika.giri@uii.ac.id)



## Riwayat Artikel

Diterima pada 19 Februari 2023

Revisi 1 pada 18 Maret 2023

Revisi 2 pada 31 Maret 2023

Disetujui pada 3 April 2023

## Abstract

**Purpose:** This paper contains a reflection on the implementation of community service carried out by team during the pandemic era (2019 - 2022).

**Methodology/approach:** Work program designed related to the use of information technology. Meanwhile, the contextual issues provided are community economics, education, archive management, and social media and websites optimization

**Results/findings:** Some challenges are faced during the implementation such as the limited ability to operate technology, limited internet connections, and the need for supporting devices. However, in general, the public understands the importance of innovation using technology as an effort to improve the effectiveness and efficiency of business processes.

**Conclusion:** Even though it takes a long time in order to transform the manual method to technology-based. It takes active participation from the community to learn and consistence. In addition, assistance is also needed so the sustainability of digital transformation will continues as expected.

**Keywords:** *digital transformation, social economy, education, archive management, social media, website optimization*

**How to cite:** Giri, A. (2023). Refleksi Pelaksanaan Program Transformasi Digital di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 235-245.

## 1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang menjangkit seluruh dunia mampu mengubah hampir seluruh aspek kehidupan. Berbagai sektor sangat terpengaruh. Banyak sektor harus mengubah proses bisnis untuk dapat beradaptasi dengan keadaan. Pilihan yang tidak dapat dielakkan untuk dapat bertahan. Salah satu transformasi (perubahan kondisi) yang paling terlihat adalah penggunaan teknologi yang semakin masif di berbagai sektor, mulai dari pendidikan sampai pemerintahan. Transformasi digital adalah perubahan cara kerja dengan menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas (Danuri, 2019). Transformasi digital tidak dapat dinafikkan menjadi hal yang harus terjadi dan akan terus berkembang (Danuri, 2019). Namun dibutuhkan skema agar pelaksanaan menjadi terstruktur. Dimulai oleh munculnya pandemi, transformasi digital diprediksi akan mengubah proses bisnis banyak sektor di masa mendatang seperti ekonomi (Noori, 2021) termasuk industri rumahan dan atau UMKM (Soeharjoto, Ratnawati, Mariyanti, Syofyan, & Tribudhi, 2020), pendidikan (Putri, Herdiana, Munawar, & Komalasari, 2021), dan administrasi pemerintahan (Astuti, Chumaira, & Persada, 2022). Sejauh ini proses transformasi digital masih dilakukan secara reaktif dan hanya mengikuti cara yang sudah ada sehingga tidak memunculkan keunikan (Widnyani, Astitiani, & Putri, 2021). Hal yang paling berdampak adalah kesiapan masyarakat dan infrastruktur. Sehingga perlu untuk mempersiapkan untuk menghadapi perubahan tersebut (Hadiono & Santi, 2020). Penggunaan teknologi informasi dapat menjadi inovasi yang meningkatkan proses bisnis. Namun, kendala lain adalah perangkat pendukung, semisal internet dan perangkat keras (gadget). Tidak semua orang paham menggunakan teknologi. Begitu pula tidak semua orang memiliki gadget dan akses internet memadai. Beberapa hal tersebut berpotensi

menghambat proses transformasi digital. Proses transformasi digital terjadi secara natural di semua sektor. Di luar program pengabdian yang dirancang penulis, teknologi sudah mendisrupsi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Namun, dalam konteks makalah yang ditulis, keberhasilan transformasi digital ditentukan oleh beberapa faktor pendukung, seperti sumber daya manusia dan infrastruktur. Sebagai gambaran, pada pelaksanaan beberapa program pengabdian di beberapa lokasi, kedua hal tersebut memang menjadi hambatan nyata. Jika kedua faktor tersebut teratasi, maka proses transformasi digital akan terjadi lebih mulus.

Makalah ini berisi refleksi pelaksanaan beberapa program transformasi digital yang dilakukan tim selama masa pandemi (tahun 2019 - 2022). Secara umum, program dilaksanakan di beberapa lokasi di wilayah kabupaten Sleman. Program kerja mencakup beberapa sektor seperti pendidikan, ekonomi kreatif, ekonomi digital, dan pemerintahan. Berdasarkan observasi awal didapatkan latar belakang peserta program yang cukup beragam. Sebagian peserta memiliki latar belakang sosial masyarakat yang masih berpikir konvensional, seperti masyarakat di Kapanewon (kecamatan) Ngemplak. Berpikir konvensional artinya mayoritas peserta lebih nyaman menggunakan cara lama sebelum adanya teknologi. Hal tersebut menjadi tantangan untuk menerapkan transformasi digital di tempat tersebut. Sebaliknya, terdapat lokasi yang memiliki latar belakang sosial masyarakat yang sudah moderen semisal Dusun Sanggrahan. Hal tersebut didukung oleh kedekatan lokasi dengan pusat pemerintahan daerah. Selain itu, dari sisi pendidikan, mayoritas peserta program adalah pemuda sekitar yang telah atau sedang menempuh pendidikan jenjang sarjana. Namun, bertolak belakang untuk peserta dengan usia di atas empat puluh tahun. Pemahaman terhadap teknologi masih cenderung lambat. Perbedaan generasi dan jarak kemampuan mengoperasikan teknologi tersebut mempengaruhi strategi pelaksanaan program. Dibanding hanya menyampaikan materi, lebih tepat untuk melakukan pendampingan secara individu. Hal tersebut dilakukan oleh beberapa program pengabdian lain seperti (Wisnuaji, Rachmawati, & Sudari, 2023).

Beberapa program yang dilaksanakan di beberapa lokasi di wilayah Kabupaten Sleman mencakup beberapa sektor seperti pendidikan, ekonomi digital, sosial keagamaan, dan pendidikan. Program yang dilakukan terkait langsung dengan pemanfaatan teknologi informasi (TI). Pihak yang terlibat adalah Kapanewon Ngemplak, Kalurahan Umbulmartani, SMP Muhammadiyah Ngemplak, Kelompok Bermain Tunas Mulia, UMKM Dusun Sanggrahan, dan komunitas Kantong Pintar. Sedangkan konteks permasalahan yang diangkat adalah ekonomi masyarakat, pendidikan, manajemen kearsipan, dan optimalisasi media sosial dan website. Keterlibatan beberapa mitra dan sektor yang menjadi program pengabdian digunakan untuk membuktikan argumen yang disampaikan pada paragraf sebelumnya bahwa keberhasilan proses transformasi digital bergantung pada ketersediaan infrastruktur dan kualitas sumber daya manusia.

## **2. Metodologi**

Program transformasi digital kepada masyarakat telah terlaksana pada rentang tahun 2019 - 2022. Beberapa program telah selesai dilaksanakan dan tidak memerlukan program lanjutan. Namun, beberapa program membutuhkan program lanjutan. Beberapa istilah yaitu Kalurahan (Desa/Kelurahan) dan Kapanewon (Kecamatan) digunakan mengikuti aturan terkait hak keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara spesifik, pembahasan dalam makalah dibagi menjadi beberapa bagian berikut.

### **a) Program Kerja**

Sebagai penggambar, disajikan program kerja yang dilakukan di beberapa lokasi mitra. Pembahasan dibagi berdasarkan lokasi mitra di mana di dalamnya terdiri dari permasalahan yang berbeda.

### **b) Karakteristik masalah**

Pada bagian ini dilakukan pembahasan berdasarkan karakteristik masalah. Mitra yang terlibat adalah Yayasan Baitussalam, pemerintah Kapanewon Ngemplak, dan Komunitas non-profil Kantong Pintar. Secara umum, setiap lokasi mitra memiliki masalah yang serupa yaitu infrastruktur, perangkat pendukung, dan sumber daya manusia. Namun, secara spesifik, setiap lokasi memiliki karakteristik permasalahan yang berbeda.

c) Deskripsi tantangan

Secara umum, permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah infrastruktur, perangkat pendukung, dan sumber daya manusia. Pada tahap ini, dideskripsikan tantangan yang dihadapi beserta solusi yang dihasilkan saat melaksanakan program berdasarkan batasan masalah tersebut.

d) Refleksi

Tahap refleksi mendeskripsikan pengalaman selama pelaksanaan program transformasi digital. Refleksi dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan kelanjutan program di masa mendatang, khususnya terkait dengan transformasi digital.



Gambar 1. Sistematika penulisan karya ilmiah

### 3. Hasil dan pembahasan

Pada bab ini mendeskripsikan program kerja, karakteristik masalah, deskripsi tantangan, dan refleksi. Program kerja dijabarkan berdasarkan lokasi pelaksanaan. Karakteristik masalah mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi hampir di seluruh lokasi pelaksanaan program. Sedangkan deskripsi tantangan membahas solusi dari karakteristik masalah yang dihadapi. Terakhir adalah refleksi, mendeskripsikan evaluasi pelaksanaan untuk keperluan perbaikan dan keberlanjutan program.

#### 3.1 Dusun Sanggrahan, Kalurahan Tlogoadi, Sleman

##### 3.1.1 Ekonomi dan Keagamaan

Program ini bertujuan untuk membuat sinergi antara pihak Masjid (ketakmiran) dengan masyarakat ekonomi (UMKM). Dengan program ini, Masjid tidak lagi hanya digunakan sebagai tempat ibadah, namun juga sebagai sentra pertumbuhan ekonomi masyarakat. Inovasi dibutuhkan UMKM selama pandemi, salah satunya menggunakan media digital marketing. Namun, banyak UMKM yang masih belum awam dengan teknologi. Sehingga lembaga ketakmiran berperan sebagai tim pendukung. Tim pendukung berperan membantu UMKM untuk mengoperasikan teknologi pendukung seperti media sosial dan perangkat fotografi. Sinergi ini dilakukan sesaat dan setelah tim tidak lagi berada di lokasi. Seiring dengan pandemi Covid-19, dimana masyarakat diwajibkan menerapkan protokol menjaga jarak, mengharuskan masyarakat untuk berinovasi. Inovasi dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pada program ini, digital marketing digunakan sebagai inovasi yang digunakan dalam memasarkan produk. Dengan digital marketing, diharapkan proses pemasaran tetap berjalan selama pandemi. Lebih dari itu, diharapkan jangkauan pemasaran menjadi lebih luas. Beberapa materi yang disampaikan kepada UMKM adalah pemasaran digital menggunakan WA for Business dan Instagram. Selain itu, produk yang dipromosikan harus dikemas secara profesional. Oleh karena itu, dilakukan pelatihan fotografi produk. Sebagai pendukung, tim memberikan hibah dua buah photo-box (media untuk foto produk).



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Fotografi Produk

### 3.1.2 Manajemen Kearsipan

Kegiatan surat menyurat terkait dengan hubungan dan komunikasi antar manusia. Di masa pandemi, mengharuskan manusia untuk saling menjaga jarak. Sehingga cara berkirim surat konvensional dengan menggunakan media kertas cetak tidak lagi dapat lagi dilakukan. Manajemen kearsipan digital merupakan salah satu inovasi agar proses surat menyurat tetap dapat dilakukan. Selain itu, keuntungan dari menerapkan manajemen kearsipan digital adalah dokumentasi yang lebih rapi dan terkomputerisasi. Dengan metode ini, pengguna dapat menyimpan arsip surat di penyimpanan daring (cloud). Hal tersebut memudahkan pengaksesan surat dari manapun dan kapanpun. Pada kegiatan transformasi digital ini, tim memberikan pelatihan dan pendampingan menggunakan beberapa aplikasi yang disediakan oleh Google, seperti Google Mail, Google Signature, AutoReply dan AutoCrat.



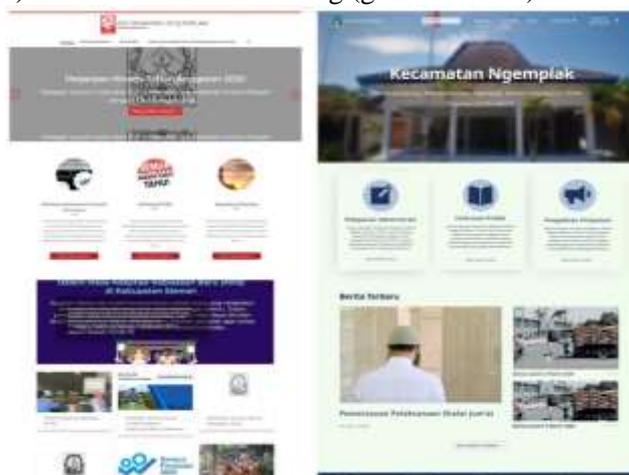
Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi AutoCrat

Program selanjutnya adalah manajemen kearsipan data. Pengarsipan data secara digital memiliki manfaat; seperti pengarsipan yang rapi, mengurangi kemungkinan data hilang atau rusak, dan kemudahan mengakses (Yusnanto, 2022). Selain itu, dengan manajemen kearsipan digital, hak akses dapat diatur. Hanya pihak yang diberikan otorisasi saja yang dapat mengakses surat tertentu. Aplikasi pendukung yang digunakan pada program ini adalah Google Drive dan Google Spreadsheet.

## 3.2 Kapanewon Ngemplak, Sleman

### 3.2.1 Desain Ulang Website

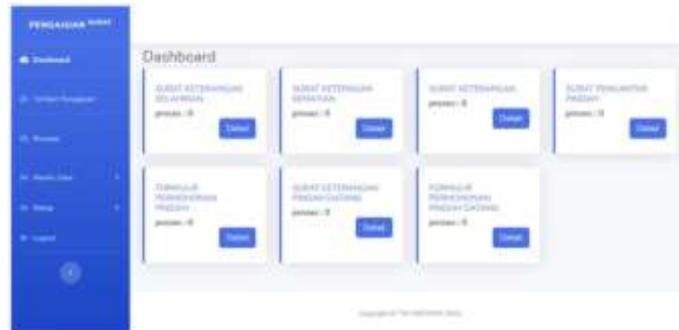
Sebagai media penyampaian informasi, website efektif karena mampu menjangkau masyarakat secara lebih luas dan cepat. Masyarakat dapat mengakses informasi melalui website tanpa harus bertanya langsung ke kantor. Akan tetapi, struktur website yang buruk membuat masyarakat bingung saat mencari informasi yang dibutuhkan. Pada program ini dilakukan restrukturisasi informasi dan desain ulang website Kapanewon Ngemplak. Dengan program ini, website menampilkan struktur informasi dan desain antarmuka yang memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang dicari. Pada gambar di bawah ditampilkan perbandingan tampilan antarmuka website Kapanewon Ngemplak sebelumnya (gambar kiri) dan setelah didesain ulang (gambar kanan).



Gambar 4. Perbandingan Tampilan antara Website Lama (Kiri) dan Baru (Kanan)

### 3.2.2 Sistem Informasi Pemesanan Surat

Pemesanan surat menjadi kegiatan administrasi rutin yang dilakukan oleh instansi. Sebagai unit pemerintahan terkecil, Kalurahan dan Kapanewon menjadi tempat bagi masyarakat untuk mengurus keperluan surat. Untuk selanjutnya, surat dapat digunakan atau diproses di Kabupaten. Dengan adanya sistem informasi, masyarakat tidak harus datang ke kantor Kalurahan atau Kapanewon untuk memesan surat. Masyarakat dapat melakukannya melalui sistem informasi dan dapat memantau progres surat yang dipesan. Sistem informasi diterapkan di Kalurahan Umbulmartani, Kabupaten Sleman. Kalurahan Umbulmartani menjadi sampel pertama penerapan sistem informasi. Selain Umbulmartani, sistem informasi surat sudah diterapkan di Kalurahan Sinduharjo (Islami, Berliana, Hikmatunnisa, & Prayudi, 2022). Jenis surat yang diakomodasi adalah Surat Keterangan Kelahiran, Surat Keterangan Kematian, Surat Keterangan, Surat Pengantar Pindah, Formulir Permohonan Pindah, Surat Keterangan Pindah Datang, dan Formulir Permohonan Pindah Datang. Output dari sistem informasi ini adalah dokumen surat digital ataupun cetak.



Gambar 5. Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Pemesanan Surat

### 3.3 SMP Muhammadiyah Ngemplak

#### 3.3.1 Penerapan Gim Pembelajaran

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang paling terdampak oleh munculnya pandemi Covid-19. Proses pembelajaran beralih dari luring menjadi daring. Pada awalnya, muncul banyak tantangan yang dialami baik oleh Siswa maupun Guru terkait teknis pelaksanaan, koneksi internet, dan perangkat pendukung. Selanjutnya, tantangan yang dihadapi yaitu terkait proses pembelajaran. Siswa cenderung merasa bosan dengan proses pembelajaran daring, dimana mayoritas hanya berupa tugas yang harus dikerjakan dengan batasan waktu tertentu. Begitu pula dirasakan oleh Guru, untuk mencari inovasi proses pembelajaran yang baik. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam program ini membuat media pembelajaran interaktif menggunakan gim. Gim tidak digunakan sebagai bahan belajar utama, akan tetapi sebagai pendukung materi belajar yang telah disampaikan oleh Guru terlebih dulu. Dengan gim, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menghindarkan siswa dari kebosanan saat proses pembelajaran daring. Pada gambar di bawah ditampilkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan oleh tim kepada Guru - Siswa terkait cara penggunaan gim pembelajaran.



Gambar 6. Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Gim Pembelajaran

### 3.4 Komunitas Kantong Pintar

#### 3.4.1 Rebranding Website

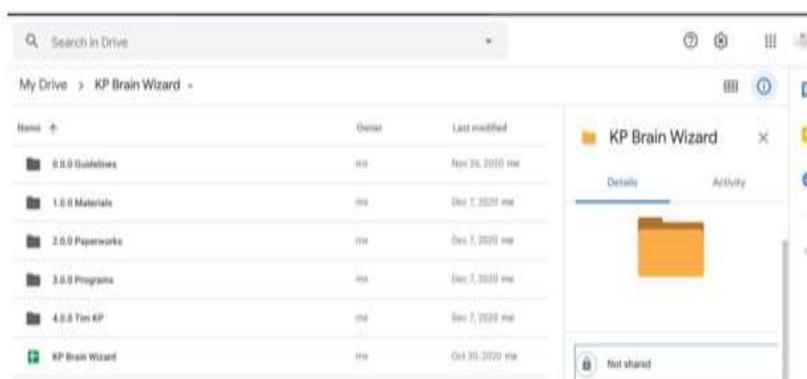
Website menjadi media wajib bagi sebuah institusi untuk menjangkau pengguna secara lebih luas. Berbeda dengan media sosial yang informal, website harus memiliki struktur jelas dan formal. Tampilan antarmuka website memberikan citra terhadap institusi tersebut. Struktur dan desain yang kurang baik menyulitkan pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Permasalahan yang dihadapi komunitas Kantong Pintar adalah melakukan rekrutmen anggota. Dengan website yang baik, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kuantitas peminat calon anggota komunitas.



Gambar 7. Tampilan Antarmuka Halaman Website Kantong Pintar

#### 3.4.2 Administrasi Perkantoran dengan Google Drive

Tidak hanya bidang pendidikan, administrasi perkantoran juga penting di komunitas non-profit. Sebagai komunitas yang tidak memiliki pendanaan besar dan memang tidak bertujuan menghasilkan profit, mereka harus mampu mengelola berbagai sumber daya seperti surat dan aset di ruang digital. Program yang dilakukan tim adalah pelatihan dan pendampingan administrasi perkantoran menggunakan media digital. Media yang digunakan adalah Google Drive. Dengan manajemen data digital, data menjadi lebih terstruktur dan dapat mudah diakses oleh siapapun pengguna nantinya. Hal tersebut dikarenakan oleh ketidakpastian siapa saja anggota dari komunitas tersebut. Rencana lanjutan dari program ini adalah mengimplementasikan Google for Nonprofits. Google for Nonprofits adalah aplikasi yang disediakan oleh Google untuk keperluan komunitas non-profit. Sampai laporan ini dibuat, program tersebut belum diimplementasikan di Kantong Pintar. Pada gambar di bawah, ditampilkan struktur penyimpanan data/dokumen di Google Drive yang sudah menerapkan manajemen kearsipan.



Gambar 8. Struktur Manajemen Arsip di Komunitas Kantong Pintar

#### 3.4.3 Tata Kelola Media Sosial

Sebagai komunitas non-profit, tantangan terbesar selama pandemi adalah melakukan rekrutmen anggota baru. Media sosial menjadi andalan untuk dapat menarik minat calon anggota baru karena mayoritas anggota adalah anak muda. Konten di media sosial harus disajikan dengan menarik. Selain itu, dari sisi administrasi, media sosial harus ditata rapi, baik dari sisi konten dan penjadwalan. Pada program ini dilakukan pelatihan membuat template desain agar terlihat menarik dan konsisten. Selain itu, dilakukan manajemen penjadwalan terkait kapan waktu dilakukan posting konten di media sosial. Pada gambar di bawah disajikan salah satu *dashboard* yang digunakan untuk memantau perkembangan engagement (tingkat interaksi pengguna dengan media sosial) Kantong Pintar.

#### 3.4.4 Unsur Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan program. Evaluasi yang dilakukan dibagi ke dalam dua sub-pembahasan, yaitu karakteristik masalah dan deskripsi tantangan. Karakteristik masalah diukur menggunakan pendekatan kualitatif. Unsur yang digunakan untuk mengukur adalah observasi dan realitas saat pelaksanaan program. Sebagai contoh, keterbatasan infrastruktur berupa koneksi internet menghambat pelaksanaan program kerja. Selain itu, perbedaan generasi antara generasi muda (digital) dan tua menjadi penghambat karena dalam suatu program terdiri dari peserta yang berasal dari generasi muda dan tua. Tantangan dihadapi untuk dapat menyamakan kecepatan penyampaian materi. Karakteristik masalah yang didapat digunakan untuk memetakan karakteristik masyarakat beserta masalah di lokasi program. Hal tersebut bermanfaat bagi pihak lain yang ingin melaksanakan program di lokasi tersebut.

Tantangan yang dihadapi pada pelaksanaan program dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif juga. Pendekatan tersebut dilakukan dengan menganalisis observasi yang dilakukan selama terlaksananya program. Secara umum, terdapat dua hambatan yang menjadi tantangan dalam pelaksanaan program yaitu infrastruktur dan sumber daya manusia. Realitas membuktikan bahwa dua faktor tersebut mempengaruhi kecepatan dari penyampaian program kepada masyarakat. Deskripsi terhadap tantangan yang dihadapi dapat digunakan sebagai referensi bagi program sejenis yang akan dilaksanakan di masa mendatang.

#### 3.4.5 Karakteristik Masalah

##### a. Infrastruktur

Internet menjadi kendala utama yang ditemui di hampir seluruh pelaksanaan. Mayoritas program dalam bidang Informatika pasti melibatkan koneksi internet. Permasalahan yang muncul seperti belum meratanya sinyal koneksi internet dan keterbatasan kuota internet, khususnya bagi UMKM. Perangkat pendukung pelaksanaan program belum merata dimiliki oleh semua objek sasaran. Beberapa perangkat dasar yang belum dimiliki seperti ponsel pintar (smartphone), laptop, atau komputer desktop.

##### b. Sumber Daya Manusia

Terdapat kesenjangan antara objek sasaran berusia muda dan tua. Pada usia muda, mayoritas sudah memahami dan mampu mengoperasikan beberapa kakas pendukung. Pada generasi tua, dibutuhkan usaha lebih, seperti pelatihan menggunakan kakas pendukung. Hal tersebut tentu memperlambat proses penyampaian materi pada program transformasi digital. Selain perbedaan generasi, perbedaan kemampuan mengoperasikan perangkat juga mempengaruhi. Perbedaan kecepatan mengoperasikan perangkat berpengaruh pada ritme pelaksanaan program yang tidak sama di antara personal objek sasaran. Perubahan secara mendadak dari cara konvensional (tanpa teknologi) ke digital memberikan tantangan yang tidak mudah bagi objek sasaran. Mereka sudah cenderung nyaman dengan cara sebelumnya. Pemahaman yang coba diberikan oleh tim terkait manfaat dari teknologi berupa efisiensi, tidak mampu meyakinkan mereka seratus persen. Hal ini memberikan kesan kepada objek sasaran bahwa teknologi, alih-alih mampu mempercepat kerja mereka, justru dianggap memperlambat.

### 3.5 Deskripsi Tantangan

#### 3.5.1 Infrastruktur

##### a. Internet

Internet menjadi kendala utama yang dihadapi oleh objek sasaran. Sebagai solusi, beberapa program dilakukan, seperti menyediakan koneksi internet gratis. Tim membantu instalasi koneksi internet wi-fi serta memberikan biaya gratis selama tiga bulan. Meskipun, pada realitasnya tidak berhasil seratus persen mengatasi permasalahan. Fasilitas internet yang diberikan justru lebih banyak digunakan oleh masyarakat sekitar untuk keperluan di luar program kerja. Selain itu, peranan internet digunakan untuk keperluan rapat secara daring sehingga rapat dapat terlaksana meskipun anggota sedang tidak berada di lokasi mitra. Beberapa program bisa dilakukan hanya dengan menggunakan ponsel pintar (smartphone). Mayoritas masyarakat sudah memiliki kuota internet di dalam ponsel pintarnya. Meskipun untuk beberapa program diperlukan kuota internet yang besar.

b. Perangkat Pendukung

Keterbatasan perangkat yang dihadapi coba diberikan solusi dengan memberikan bantuan perangkat, baik komputer atau perangkat internet. Selain itu, solusi lain yaitu memberikan peminjaman perangkat selama pelaksanaan program kerja. Namun, tantangan muncul saat tim sudah tidak lagi berada di lokasi. Untuk menjalankan program, objek sasaran harus tetap memiliki perangkat sendiri. Cara lain yang dilakukan oleh tim adalah memilih program kerja yang tidak memerlukan dukungan perangkat keras yang terlalu canggih. Mayoritas program kerja (meskipun tidak ideal) dapat dilaksanakan dengan menggunakan perangkat ponsel pintar. Mayoritas peserta sudah memiliki perangkat tersebut. Namun, mayoritas hanya memanfaatkan ponsel pintar untuk fitur chat dan media sosial saja. Padahal, banyak fitur penting yang sudah ada di ponsel pintar belum dimanfaatkan dengan maksimal seperti email, Google Drive, media sosial untuk bisnis, pencatatan, dan sebagainya.

### **3.6 Sumber Daya Manusia**

#### **3.6.1 Perbedaan Generasi Digital**

Perbedaan generasi menjadi tantangan paling besar dalam transformasi digital. Mereka adalah pihak yang paling terdampak oleh transformasi digital. Mereka terdampak langsung, karena perubahan yang mengharuskan untuk berubah dengan cepat. Munculnya pandemi mengharuskan setiap orang memahami teknologi lebih cepat dari sebelumnya. Mengatasi perbedaan kemampuan memahami teknologi coba diselesaikan dengan pendampingan. Pendampingan membutuhkan waktu dan usaha ekstra, namun cara ini dianggap sebagai solusi paling relevan. Pendampingan dilakukan baik oleh tim atau tim pendukung yang dibentuk. Tim pendukung terdiri dari pihak independen yaitu pemuda yang memiliki kemampuan mengoperasikan teknologi. Diharapkan, mereka akan mendampingi objek sasaran saat tim sudah tidak lagi berada di lokasi. Namun, keterlibatan tim pendukung juga tidak efektif. Mayoritas personal pendukung memiliki pekerjaan atau aktivitas lain yang juga menguras energi sehingga tidak dapat fokus untuk mendampingi.

#### **3.6.2 Kenyamanan dengan Cara Konvensional**

Mengubah paradigma memanfaatkan teknologi membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Sebagai upaya awal, tim memberikan motivasi berupa teori atau studi kasus praktis dengan mendatangkan narasumber dari praktisi. Praktisi bergelut di bidang yang relevan dengan objek sasaran. Praktisi diharapkan mampu menjembatani konten program yang dirancang oleh tim agar dapat diterima oleh objek sasaran. Pendampingan paska pelaksanaan transformasi digital perlu dilakukan untuk memastikan program dapat berjalan secara berlanjut. Sebagai contoh, salah satu program yaitu Sistem Informasi Pemesanan Surat membutuhkan pemantauan, tidak hanya dari sisi pengguna, namun juga teknologi. Untuk menjalankan sebuah sistem informasi dibutuhkan domain dan hosting. Sejauh ini, tim hanya memberikan fasilitas untuk menyewa domain dan hosting selama satu tahun. Untuk keberlanjutan, dari pihak Kalurahan harus memperpanjang setiap tahun. Tantangan terbesar dalam pelaksanaan program adalah memantau masyarakat. Sebagai contoh, program implementasi Sistem Informasi Surat dan desain ulang website Kapanewon Ngemplak. Edukasi perlu untuk dilakukan mitra kepada masyarakat. Hal tersebut diperlihatkan dengan masih banyaknya masyarakat yang datang ke kantor untuk melakukan pemesanan surat dibanding melalui sistem. Sejauh ini, tim hanya melakukan edukasi dan pendampingan kepada pihak administrasi di Kapanewon Ngemplak.

### **3.7 Refleksi Pelaksanaan**

Refleksi diukur berdasarkan pengalaman tim yang didapat selama observasi dan pelaksanaan program. Selain itu, refleksi diukur secara kualitatif dengan melakukan diskusi di akhir setiap program bersama dengan pemangku jabatan di lokasi program transformasi digital. Dengan adanya pandemi Covid-19 menjadi pintu untuk melakukan transformasi digital di semua lini. Cepat atau lambat semua pihak pasti akan terdampak. Namun, ujung akhir dari transformasi digital adalah efektivitas dan efisiensi proses bisnis. Beberapa contoh kasus bisa dijadikan pelajaran, semisal ojek online dan marketplace. Pada awalnya, masyarakat cukup asing. Namun, lambat laun, masyarakat menyadari manfaat dari ojek online dan marketplace baik bagi pengemudi/penjual ataupun konsumen. Mayoritas program kerja yang telah dilaksanakan cenderung diserap dengan lambat karena keterbatasan waktu. Transformasi digital membutuhkan waktu untuk berproses. Diperlukan pendampingan berkala kepada objek sasaran agar program tidak terhenti.

Meskipun singkat, transformasi digital sangat membantu di berbagai bidang. Bidang manajemen kearsipan digital mampu mengubah proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien dibanding cara lama (Astuti, Chumaira, & Persada, 2022). Proses pencarian data yang telah tersip menjadi lebih mudah (Darwis, et al., 2022). Begitu pula sistem informasi yang dapat membantu mempermudah masyarakat untuk melakukan pemesanan surat tanpa harus datang langsung ke kantor. Dari sisi pengelola, surat yang dipesan masyarakat dapat dengan mudah diarsip sehingga meminimalisir kemungkinan data yang hilang. Media gim pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara Guru dan Siswa (Yuniawatika, Putri, Rhespati, Aruni, & Pratisia, 2021). Dengan gim edukasi, siswa menjadi lebih nyaman di tengah kejenuhan belajar secara daring (Santoso, 2021). Transformasi digital di dunia pendidikan memiliki dampak luar biasa di masa mendatang (Astini, 2020). Media sosial dan website menjadi media yang paling efektif untuk promosi karena murah, handal dan dapat menjangkau banyak pengguna. Pengelolaan media sosial dengan baik mampu meningkatkan interaksi dengan pengguna (Fauzia & Persada, 2020). Pengelolaan media sosial yang baik harus dilakukan terkait desain konten, penjadwalan, dan strategi pengemasan informasi (Irianto, 2015). Meski konteks masalah berbeda, beberapa kasus lain membuktikan bahwa peran media sosial mempengaruhi minat seseorang terhadap suatu informasi (Arbi & Dewi, 2017). Website sebagai media yang dapat diakses oleh semua orang juga harus memiliki struktur yang jelas, sehingga pengguna dapat dengan mudah mencari tahu terkait informasi yang dibutuhkan. Selain itu, media sosial dapat mengubah nilai jual dari sebuah produk menjadi lebih bernilai (Bakhri & Futiah, 2020).

UMKM memiliki potensi untuk berkembang dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pelaksanaan program transformasi digital masih sampai pada aspek pengemasan foto produk dan promosi via media sosial. Lebih dari itu, terdapat potensi lain yang dapat dilakukan, khususnya pemanfaatan e-wallet (pembayaran melalui dompet digital). Memang, kelancaran transformasi digital di UMKM membutuhkan biaya yang harus dikeluarkan. Selain tentu saja dibutuhkan upaya dari masing-masing personal untuk belajar konsep dan praktik pemasaran secara digital (Rosmadi, 2021). Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan program seperti infrastruktur, sumber daya manusia, dan perangkat pendukung menjadi penghambat keberhasilan transformasi digital (Abdurahman, Ramadhani, & Wahyudi, 2023). Kendala infrastruktur seperti internet dan perangkat pendukung juga dihadapi di lokasi lain (Astini, 2020). Aspek sumber daya manusia membutuhkan peran aktif dari masyarakat sebagai mitra. Tim hanya bertindak sebagai fasilitator dan tidak dapat selamanya berada di lokasi. Namun, aspek eksternal masih menjadi pendorong kuat dalam transformasi digital (Widnyani, Astitiani, & Putri, 2021). Solusi instan yaitu melibatkan tim pendukung (beranggotakan anak mudah yang paham teknologi) untuk membantu masyarakat. Untuk dua aspek lain yaitu infrastruktur dan perangkat pendukung mungkin bisa perlahan disediakan seiring dengan berjalannya program. Selain itu, dari aspek digital, dibutuhkan platform teknologi yang ramah terhadap koneksi internet yang kurang baik (Noori, 2021). Program yang telah dilaksanakan sendiri tidak membutuhkan perangkat pendukung dengan level tinggi. Mayoritas peserta sebenarnya sudah dapat menggunakan perangkat yang mereka miliki saat ini.

#### **4. Kesimpulan**

Secara spesifik, berikut beberapa kesimpulan dari pelaksanaan program transformasi digital yang dilakukan selama pandemi Covid-19:

1. Respon dari masyarakat cukup baik. Hal tersebut didukung oleh kesadaran masyarakat bahwa inovasi diperlukan untuk mendukung pekerjaan mereka.
2. Meski demikian, ditemukan beberapa kendala yang tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat yaitu infrastruktur, sumber daya manusia, dan perangkat pendukung. Khusus untuk sumber daya manusia, mereka adalah pihak yang terdampak langsung. Namun, kesadaran bahwa teknologi pasti akan masuk ke seluruh aspek kehidupan mengharuskan mereka untuk berinovasi menggunakannya.
3. Transformasi digital di tengah masyarakat membutuhkan proses dan keberlanjutan program. Terdapat diversifikasi pengguna yaitu mereka yang sudah mampu mengoperasikan dan yang kesulitan mengoperasikan perangkat pendukung. Jadi, saat dilakukan pendampingan, perlu juga untuk menyesuaikan pada latar belakang objek sasaran. Hal tersebut berguna agar pelaksanaan efektif dan masyarakat lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

## References

- Abdurahman, A., Ramadhani, S. D., & Wahyudi, H. (2023). Upaya Peningkatan Melek Teknologi dan Administrasi melalui Program Kampus Mengajar pada SDN Banjarsari 04 Kabupaten Jember (Efforts to Increase Technology and Administrative Literacy through Campus Teaching Program at SDN Banjarsari 04, Jember). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 131-138.
- Arbi, F., & Dewi, S. I. (2017). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Kamera Indonesia Malang. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 69-74.
- Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 241-255.
- Astuti, A. R., Chumaira, C., & Persada, A. G. (2022). Transformasi Digital pada Manajemen Kearsipan Data dan Surat di Kelompok Bermain Tunas Mulia. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 745-752.
- Bakhri, S., & Futiah, V. (2020). Pendampingan dan Pengembangan Manajemen Pemasaran Produk UMKM Melalui Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Loyalitas Sosial*, 59-70.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A., Yasin, I., Hamidy, F., Mersita, R., & Mega, E. D. (2022). Pelatihan Pengarsipan Secara Elektronik (E-Filing) Bagi Perangkat Desa Di Pekon Sukanegeri Jaya. *Journal of Technology and Social for Community Service*, 108-113.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 116-123.
- Fauzia, L. V., & Persada, A. G. (2020). Rekonstruksi Media Sosial Instagram Sebagai Upaya Re-Branding Komunitas Kantong Pintar. *Automata*, 69-74.
- Hadiono, K., & Santi, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*. Semarang.
- Irianto, A. B. (2015). Pemanfaatan Social Media untuk Meningkatkan Market Share UKM. *Jurnal Teknomatika*, 1-12.
- Islami, D. S., Berliana, D. R., Hikmatunnisa, I., & Prayudi, Y. (2022). Penerapan Teknologi Informasi sebagai Penunjang Aktivitas pada Bidang Pemerintahan, Ekonomi Pembangunan, dan Pendidikan di Kapanewon Ngaglik. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 959-976.
- Noori, A. Q. (2021). The Impact of Covid-19 Pandemic on Students' Learning in Higher Education in Afghanistan. *Heliyon*, 1-9.
- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 53-57.
- Rosmadi, M. L. (2021). Penerapan Strategi Bisnis di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 122-127.
- Santoso, T. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Ecodunamika*, 1-6.

- Widnyani, N. M., Astitiani, N. L., & Putri, B. C. (2021). Penerapan Transformasi Digital pada UKM Selama Pandemi Covid-19 di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 79-87.
- Yuniawatika, Putri, A. R., Rhespati, D. A., Aruni, S., & Pratisia, T. (2021). Pengembangan Modul Matematika Dilengkapi dengan Games sebagai Sarana Pembelajaran Siswa SD pada Masa Pandemi di Desa Jambesari. *Penerapan Strategi Bisnis di Masa Pandemi Covid-19*, 384-393.
- Soeharjoto, S., Ratnawati, N., Mariyanti, T., Syofyan, S., & Tribudhi, D. A. (2020). Pemberdayaan ekonomi rumah tangga yang terdampak pandemi Covid-19 melalui usaha mikro dan kecil di Kelurahan Mustikajaya (Empowering Household Economics Which are affected by Covid-19 pandemic through micro and small business in Mustikajaya Village). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25-33.
- Wisnuaji, P. T., Rachmawati, D., & Sudari, S. A. (2023). Penerapan Digital Marketing untuk Peningkatan Pemasaran UKM Heppi Kitchen Depok (Application of Digital Marketing to Improve Marketing for UKM Heppi Kitchen Depok). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 139-146.
- Yusnanto, T. (2022). Pelatihan Microsoft Office bagi Perangkat Desa Adipuro Kaliangkrik untuk Meningkatkan Pelayanan pada Masyarakat (Microsoft Office Training for Adipuro Kaliangkrik Village Officials to Improve Services to the Community). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Yumary)*, 175-182.