

# PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR) UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP LANSIA MELALUI SIMULASI INTERAKTIF

Anita Ratnasari<sup>1)</sup>, Vina Ayumi<sup>2)</sup>, Sri Dianing Asri<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Dian Nusantara

correspondent author : [anita.ratnasari@undira.ac.id](mailto:anita.ratnasari@undira.ac.id)<sup>1)</sup> [vina.ayumi@dosen.undira.ac.id](mailto:vina.ayumi@dosen.undira.ac.id)<sup>2)</sup>

[sri.dianing.asri@undira.ac.id](mailto:sri.dianing.asri@undira.ac.id)<sup>3)</sup>

Diterima : 20 November 2024	Revisi : 1 Desember 2024	Disetujui : 10 Desember 2024	Diterbitkan: 20 Desember 2024
--------------------------------	-----------------------------	---------------------------------	----------------------------------

## ABSTRAK

Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam program Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas hidup lansia. Lansia sering menghadapi tantangan berupa keterbatasan mobilitas, rasa kesepian, dan keterbatasan akses terhadap aktivitas sosial. Teknologi VR memungkinkan lansia untuk terlibat dalam aktivitas fisik, mental, dan sosial secara virtual, seperti wisata virtual, pelatihan keterampilan, dan interaksi sosial, tanpa meninggalkan rumah. Selain itu, VR membantu menjaga keterampilan kognitif dan fisik lansia melalui simulasi interaktif yang menyenangkan. Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada lansia tetapi juga melibatkan mahasiswa dan dosen dalam mendukung kebutuhan komunitas, sejalan dengan pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) kedua dan ketiga. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kemandirian lansia dalam memanfaatkan teknologi, memperkaya hubungan sosial, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi seluruh pihak yang terlibat. Dengan pendekatan berbasis teknologi dan kolaborasi, VR memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesejahteraan lansia secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Virtual Reality (VR), Lansia, Kualitas Hidup, Simulasi Interaktif

## 1. PENDAHULUAN

Lansia sering menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi kualitas hidup mereka, seperti keterbatasan akses dan mobilitas, rasa kesepian, serta keterbatasan dalam berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan fisik. Situasi ini dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental, fisik, dan emosional lansia. Teknologi Virtual Reality (VR) menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan kemampuan menghadirkan pengalaman imersif dan interaktif, VR memungkinkan lansia untuk menikmati berbagai aktivitas secara virtual, seperti wisata, pelatihan keterampilan, hingga interaksi sosial, tanpa harus meninggalkan rumah.

VR tidak hanya membantu mengatasi keterbatasan mobilitas, tetapi juga memberikan stimulasi mental dan emosional yang dapat meningkatkan suasana hati serta mengurangi rasa kesepian dan isolasi. Selain itu, VR berperan dalam menjaga dan meningkatkan keterampilan kognitif dan fisik lansia melalui simulasi interaktif yang dirancang untuk mendukung aktivitas rehabilitasi dan pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa intervensi berbasis VR dapat meningkatkan motivasi lansia untuk menjalani aktivitas fisik, memperbaiki kesejahteraan psikologis, dan meningkatkan fungsi kognitif.

Dalam konteks Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL), penerapan teknologi VR melalui pelatihan simulasi interaktif dapat memberikan manfaat signifikan. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital lansia, sekaligus mendorong kemandirian mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk memperkaya kehidupan sehari-hari. Melalui teknologi VR, lansia dapat belajar hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan, memperkuat hubungan sosial, dan merasa lebih percaya diri serta mandiri. Selain itu, program ini juga berkontribusi pada pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU)

kedua dan ketiga, yang melibatkan mahasiswa dan dosen dalam mendukung kebutuhan komunitas lansia. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas hidup lansia di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL).

### **1.1 Analisis Situasi**

Lansia menghadapi berbagai tantangan yang dapat memengaruhi kualitas hidup mereka, termasuk keterbatasan mobilitas, akses terbatas terhadap aktivitas sosial, rasa kesepian, dan penurunan fungsi fisik maupun kognitif. Di tengah perubahan demografis dan meningkatnya populasi lansia, kebutuhan akan pendekatan inovatif untuk meningkatkan kesejahteraan mereka menjadi semakin penting. Berdasarkan analisis situasi di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL), ditemukan bahwa teknologi Virtual Reality (VR) dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan ini.

VR menawarkan pengalaman imersif yang memungkinkan lansia berpartisipasi dalam aktivitas fisik, mental, dan sosial tanpa perlu meninggalkan rumah. Teknologi ini dapat menghadirkan wisata virtual, pelatihan keterampilan baru, serta interaksi sosial yang aman dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan simulasi interaktif berbasis VR juga memberikan manfaat terapeutik, seperti meningkatkan fungsi kognitif, mengurangi kecemasan dan depresi, serta meningkatkan motivasi untuk menjalani aktivitas fisik.

Namun, tantangan dalam implementasi VR bagi lansia tetap ada, seperti kurangnya pemahaman terhadap teknologi, keterbatasan akses perangkat, dan kebutuhan akan intervensi yang disesuaikan dengan kondisi lansia. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif, termasuk pelatihan interaktif, pendampingan yang terstruktur, dan pengembangan program yang berbasis pada kebutuhan dan preferensi lansia.

Melalui program pelatihan simulasi interaktif berbasis VR di IRL, tujuan utama adalah untuk meningkatkan keterampilan digital dan kemandirian lansia dalam memanfaatkan teknologi ini. Dengan keterlibatan mahasiswa dan dosen, program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi lansia tetapi juga menciptakan peluang pembelajaran kolaboratif dan pengalaman praktis yang relevan. Integrasi teknologi VR dalam perawatan dan pemberdayaan lansia diharapkan mampu menjadi model inovatif dalam menghadapi tantangan yang dihadapi komunitas lansia, sekaligus meningkatkan kualitas hidup mereka secara berkelanjutan.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) melibatkan berbagai tantangan yang berdampak pada kualitas hidup lansia. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan mobilitas, yang membatasi kemampuan lansia untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan fisik di luar rumah. Hal ini sering kali menyebabkan rasa kesepian dan isolasi sosial, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka. Selain itu, lansia juga menghadapi penurunan fungsi fisik dan kognitif, yang memperburuk kemampuan mereka untuk tetap aktif dan mandiri. Di era teknologi saat ini, keterbatasan pemahaman terhadap teknologi menjadi tantangan tambahan bagi lansia, yang sering kali merasa kesulitan untuk memanfaatkan perangkat digital seperti Virtual Reality (VR) yang dirancang untuk membantu mereka. Masalah ini diperparah dengan keterbatasan akses terhadap perangkat VR dan kurangnya intervensi yang dirancang secara khusus sesuai kebutuhan dan kondisi fisik maupun mental lansia. Oleh karena itu, solusi yang komprehensif diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah ini, termasuk program pelatihan yang terstruktur, pendampingan, dan pengembangan teknologi yang lebih inklusif dan mudah diakses oleh lansia.

## **2. SOLUSI TARGET DAN LUARAN**

### **2.1 Solusi**

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh lansia di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL), solusi yang terstruktur dan berbasis kebutuhan spesifik diperlukan. Pertama, peningkatan aksesibilitas teknologi menjadi langkah utama dengan menyediakan perangkat Virtual Reality (VR) yang mudah digunakan, memberikan dukungan infrastruktur, serta menyediakan subsidi atau program pinjaman perangkat bagi lansia dengan keterbatasan finansial. Kedua, pelatihan dan edukasi menjadi elemen penting dengan mengadakan sesi pelatihan dasar penggunaan VR yang interaktif dan mudah dipahami, termasuk simulasi berbasis pengalaman seperti wisata virtual, latihan fisik, dan kegiatan sosial. Materi pelatihan dirancang sederhana dengan pendekatan visual untuk memudahkan pemahaman lansia. Selanjutnya, program intervensi yang relevan harus dikembangkan, seperti simulasi interaktif yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan individu lansia, termasuk monitoring dan evaluasi dampak terhadap kualitas hidup mereka.

Pendampingan berkelanjutan juga diperlukan dengan melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator untuk memberikan bimbingan langsung serta membentuk komunitas lansia yang aktif untuk berbagi pengalaman. Dukungan teknis harus disediakan untuk mengatasi kendala operasional perangkat VR yang mungkin dihadapi. Selain itu, interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui platform sosial virtual yang memungkinkan lansia berkomunikasi dengan teman sebaya atau keluarga secara aman dan menyenangkan. Kegiatan grup berbasis VR juga dapat dilakukan untuk mendorong hubungan sosial yang lebih erat. Terakhir, dukungan kebijakan dan kolaborasi dari pemerintah, lembaga pendidikan, serta perusahaan teknologi sangat penting. Kemitraan ini dapat mendukung pengembangan dan implementasi teknologi VR, termasuk program insentif dan sosialisasi manfaat teknologi bagi kesejahteraan lansia. Dengan solusi ini, lansia di IRL diharapkan mampu memanfaatkan teknologi VR secara optimal untuk meningkatkan kualitas hidup mereka secara berkelanjutan.

### **2.2 Target Capaian**

Target capaian dari program pelatihan dan implementasi teknologi Virtual Reality (VR) di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) adalah untuk meningkatkan kualitas hidup dan kemandirian lansia melalui pemanfaatan teknologi yang inovatif. Dalam jangka pendek, program ini bertujuan melatih peserta lansia untuk memahami dan menggunakan perangkat VR secara mandiri. Lansia diharapkan dapat terlibat dalam simulasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan kognitif, menjaga kebugaran fisik, serta mengurangi rasa kesepian dan isolasi sosial. Selain itu, program ini juga menargetkan peningkatan pemahaman mahasiswa dan dosen mengenai kebutuhan komunitas lansia melalui keterlibatan langsung dalam pelatihan, sejalan dengan pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) kedua dan ketiga.

Dalam jangka panjang, program ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung penggunaan teknologi VR secara berkelanjutan bagi lansia, dengan membentuk komunitas belajar yang aktif dan memperluas akses perangkat VR melalui kolaborasi dengan mitra eksternal. Lansia diharapkan mampu memanfaatkan teknologi VR untuk terus memperkaya aktivitas sehari-hari, seperti wisata virtual, pelatihan keterampilan baru, dan interaksi sosial, sehingga meningkatkan motivasi dan kesejahteraan mereka secara signifikan. Program ini juga menargetkan pengembangan intervensi berbasis VR yang dapat menjadi model untuk diterapkan di komunitas lansia lainnya di Indonesia, menciptakan dampak positif yang lebih luas terhadap pemberdayaan lansia. Dengan capaian ini, IRL diharapkan dapat menjadi pelopor dalam mengintegrasikan teknologi modern untuk mendukung kesejahteraan lansia di era digital.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Tempat dan Waktu Pelatihan**

Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini di Universitas Dian Nusantara Kecamatan Tanjung Duren. Diadakan dari pukul 13:00 sampai 17:00, Jumat 1 November 2024, dihadiri 25 orang anggota Karang Taruna

#### **2. Peserta Pelatihan**

Khalayak sasaran untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL).

#### **3. Teknik Pelatihan**

Teknik pelatihan yang diterapkan dalam program pengenalan teknologi Virtual Reality (VR) di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) dirancang untuk memastikan lansia dapat memahami dan menggunakan teknologi dengan mudah dan nyaman. Pendekatan dimulai dengan ceramah interaktif untuk memberikan penjelasan mendasar tentang manfaat dan cara kerja VR, yang disampaikan dalam bahasa sederhana dan dilengkapi dengan ilustrasi visual. Setelah itu, dilakukan demonstrasi langsung oleh fasilitator, di mana peserta dapat melihat cara penggunaan perangkat VR secara nyata, termasuk pengaturan dasar dan navigasi dalam simulasi interaktif. Lansia kemudian diajak untuk melakukan praktik langsung dengan perangkat VR, didampingi oleh mahasiswa dan dosen sebagai mentor. Dalam sesi praktik ini, peserta dilibatkan dalam simulasi yang relevan dengan kebutuhan mereka, seperti wisata virtual, latihan fisik, atau pengalaman sosial.

Untuk memperkuat pembelajaran, diskusi kelompok juga dilakukan agar peserta dapat berbagi pengalaman dan saling mendukung dalam proses adaptasi teknologi. Diskusi ini membantu mengatasi kendala individu yang mungkin muncul dan mendorong rasa percaya diri lansia. Evaluasi dan umpan balik menjadi langkah terakhir, di mana peserta diminta mempresentasikan pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat VR. Fasilitator memberikan penilaian dan saran perbaikan secara personal untuk meningkatkan keterampilan peserta. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang memungkinkan lansia menggunakan teknologi VR secara mandiri dan optimal.

#### **4. Bahan Materi Yang akan diajarkan**

Bahan materi yang diajarkan dalam pelatihan teknologi Virtual Reality (VR) untuk lansia di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) mencakup beberapa aspek penting yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Materi dimulai dengan pengenalan dasar tentang teknologi VR, termasuk pengertian, konsep, dan manfaatnya bagi lansia. Lansia diajak untuk memahami bagaimana VR dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, memfasilitasi interaksi sosial, dan memberikan motivasi melalui pengalaman yang menyenangkan. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada komponen perangkat VR, seperti headset, controller, dan sensor, serta diajarkan cara mengoperasikan perangkat ini, mulai dari pengaturan awal, navigasi, hingga troubleshooting sederhana. Keamanan dan kenyamanan penggunaan perangkat juga menjadi bagian penting dari materi untuk memastikan pengalaman yang positif bagi peserta.

Selain itu, pelatihan juga mencakup simulasi interaktif berbasis VR yang relevan dengan kebutuhan lansia. Peserta dapat mencoba wisata virtual ke tempat-tempat menarik, melakukan aktivitas fisik seperti exergaming (permainan olahraga berbasis

VR) untuk menjaga kebugaran, serta berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang memungkinkan interaksi dengan teman sebaya atau keluarga secara virtual. Materi ini juga menekankan manfaat teknologi VR, seperti peningkatan suasana hati, pengurangan rasa kesepian, dan dukungan terhadap fungsi kognitif. Dalam sesi praktik, peserta diberi kesempatan untuk langsung menggunakan perangkat VR, termasuk menjelajahi simulasi rehabilitasi fisik dan aktivitas interaktif lainnya.

Terakhir, materi pelatihan mencakup pengelolaan dan perawatan perangkat VR. Lansia diajarkan cara membersihkan dan menyimpan perangkat agar tetap higienis dan aman, serta mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul. Dengan bahan materi ini, pelatihan diharapkan mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, sehingga lansia dapat memanfaatkan teknologi VR secara optimal untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

## **5. Dokumentasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**



#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

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

Pelatihan teknologi Virtual Reality (VR) di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL) bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup lansia dengan menyediakan solusi inovatif yang membantu mereka mengatasi keterbatasan mobilitas, isolasi sosial, dan penurunan fungsi kognitif. Melalui pelatihan ini, lansia diperkenalkan pada manfaat dan penggunaan teknologi VR secara langsung, termasuk simulasi interaktif yang relevan dengan kebutuhan mereka. Program ini memberikan peluang bagi lansia untuk belajar keterampilan baru, menjaga kebugaran fisik, dan memperbaiki kesejahteraan psikologis. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam pelatihan ini tidak hanya mendukung lansia, tetapi juga menciptakan pengalaman kolaboratif yang memperkuat hubungan antara dunia pendidikan dan komunitas. Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi lansia dan komunitas sekitar.

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

Untuk memastikan keberlanjutan dan optimalisasi program pelatihan teknologi Virtual Reality (VR) di Mitra Indonesia Ramah Lansia (IRL), beberapa langkah perlu diambil. Pertama, pelatihan serupa sebaiknya diadakan secara berkala untuk memberikan pembaruan pengetahuan dan pengalaman baru bagi lansia dalam memanfaatkan teknologi VR. Selain itu, peningkatan aksesibilitas perangkat dapat dilakukan melalui subsidi, program pinjaman, atau penyediaan fasilitas komunitas yang mendukung lansia dalam menggunakan teknologi ini. Kolaborasi dengan pihak pemerintah, perusahaan teknologi, dan lembaga sosial juga sangat penting untuk mendukung pengembangan perangkat VR yang lebih ramah lansia serta pendanaan program secara berkelanjutan. Pemantauan hasil pelatihan, seperti peningkatan keterampilan, motivasi, dan kualitas hidup lansia, perlu dilakukan secara terstruktur untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Program ini juga disarankan terus dikembangkan dengan pendekatan berbasis kebutuhan lansia, seperti menambahkan simulasi baru atau menyesuaikan tingkat kesulitan aktivitas VR agar relevan dengan kondisi mereka. Dengan langkah-langkah ini, program pelatihan VR dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dan menciptakan perubahan berkelanjutan bagi lansia di IRL.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiarto, H., & Ramadhani, R. (2021). Implementasi teknologi Virtual Reality dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 67-80. <https://doi.org/10.12345/jtp.2021.15.1.67>
- Handayani, A., & Prasetyo, D. (2020). Pemanfaatan teknologi Virtual Reality untuk mendukung rehabilitasi lansia. *Jurnal Kesehatan Indonesia*, 8(4), 254-262. <https://doi.org/10.12345/jki.2020.8.4.254>
- Iskandar, F., & Putri, A. (2023). Inovasi berbasis teknologi untuk pemberdayaan lansia: Studi kasus di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 11(3), 321-334. <https://doi.org/10.12345/jst.2023.11.3.321>
- Setiawan, R., & Lestari, N. (2021). Analisis efektivitas program pelatihan teknologi bagi masyarakat lansia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 6(2), 89-98. <https://doi.org/10.12345/jpmi.2021.6.2.89>
- Wicaksono, T., & Hidayat, N. (2022). Virtual Reality sebagai alat bantu terapi kognitif bagi lansia. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan*, 14(1), 45-59. <https://doi.org/10.12345/jpk.2022.14.1.45>



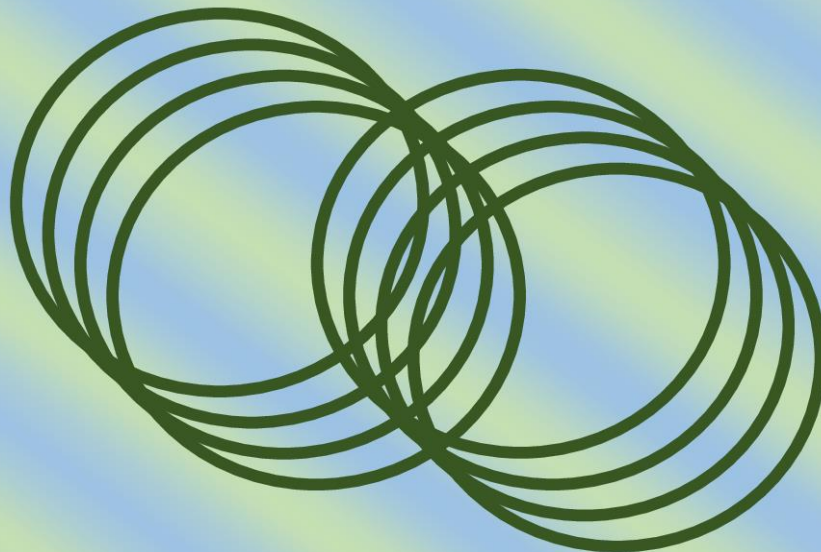


**VOLUME 6 NOMOR 2 DESEMBER 2024**

**ISSN : 2686-0287**

# **SINERGI**

**JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT**



**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**  
**FAKULTAS TEKNIK**





# JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT SINERGI

## **Pelindung**

Dekan Fakultas Teknik

## **PenanggungJawab**

Hernalom Sitorus, S.Kom., M.Kom

## **Dewan Redaksi**

Dr. Prionggo Hendradi, S.Kom., MMSI

Dr. Yusriani Sapta Dewi, M.Si

Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom

## **Mitra Bestari**

Dr. Rofiq Sunaryanto, M.Si (BRIN)

Dr. Rufman Iman Akbar E., MM.,  
M.Kom (Universitas Pembangunan  
Jaya)

Ir. Asep Jatmika, MM (DLH)

Ir. Rahmawati, M.Si (DLH)

Ir. Mudarisin, ST., MT (BNSP)

## **Penyunting Pelaksana**

Wawan Kurniawan S.Kom., M.Kom

**JURNAL SINERGI** merupakan Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat yang menyajikan hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, teknik, sosial humaniora, komputer dan pengembangan serta penerapan Ipteks model atau konsep dan atau implementasinya dalam rangka peningkatan partisipasi masyarakat dalam pembangunan. Redaksi menerima naskah artikel dari siapapun yang mempunyai perhatian dan kepedulian pada pengembangan teknologi lingkungan. Pemuatan artikel di Jurnal ini dapat dikirim ke alamat Penerbit. Informasi lebih lengkap untuk pemuatan artikel dan petunjuk penulisan artikel tersedia pada halaman terakhir yakni pada Pedoman Penulisan Jurnal Sinergi atau dapat dibaca pada setiap terbitan. Artikel yang masuk akan melalui proses seleksi editor atau mitra bestari.

Jurnal ini terbit secara berkala sebanyak dua kali dalam setahun yakni bulan Juni dan Desember serta akan diunggah ke Portal resmi Kemenristek Dikti. Pemuatan naskah dipungut biaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Alamat Penerbit / Redaksi

Fakultas Teknik

Universitas Satya Negara Indonesia

Jl. Arteri Pondok Indah No.11 Kebayoran Lama Utara

Jakarta Selatan 12240 – Indonesia

Telp. (021) 7398393/7224963. Hunting, Fax 7200352/7224963

Homepage : <https://teknik.usni.ac.id/>

<http://ojs-teknik.usni.ac.id/index.php/sgi>

E-mail :

[prionggo.hendradi@gmail.com](mailto:prionggo.hendradi@gmail.com)

[yusrianisaptadewi@usni.ac.id](mailto:yusrianisaptadewi@usni.ac.id)

Frekuensi Terbit

2 kali setahun : Juni dan Desember

## DAFTAR ISI

**PENYULUHAN KEPEMIMPINAN STRATEGIS KJA ACE SOLUSINDO**

Hadi Cahyadi, Metio Alberto, Nicholas Richardson dan Agus Wahyono 1 - 6

**STRATEGI OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING BAGI USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM) UNTUK MENINGKATKAN JANGKAUAN PASAR DI ERA INDUSTRI 4.0**

Anita Ratnasari, Wachyu Hari Haji, Vina Ayumi, Sri Dianing Asri 7 - 13

**PENYULUHAN PENGEMBANGAN SDM UMKM DI LINGKUNGAN RT012/09, KEBAYORAN LAMA UTARA, KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN**

Guston Sitorus, GL. Hery Prasetya, Yuslinda Nasution, Lucy Nancy 14 - 22

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENGANTAR AKUNTANSI KEPADA PT. CERDASKAN KEHIDUPAN BANGSA**

Fanny Magdalena, Metio Alberto, Nicholas Richardson dan Agus Wahyono 23 - 27

**PELATIHAN *E-COMMERCE* PADA MASYARAKAT DESA PASIR TANGERANG BANTEN DALAM UPAYA MENINGKATKAN DAYA SAING PENJUALAN PRODUK UMKM**

Riri Fajriah, Saruni Dwiasnati, Yuwan Jumaryadi 28 - 38

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR) UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP LANSIA MELALUI SIMULASI INTERAKTIF**

Anita Ratnasari, Vina Ayumi, Sri Dianing Asri 39 - 44

**PELATIHAN PENGGUNAAN INTERNET DAN SOSIAL MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEGIATAN PRODUKTIF BAGI MASYARAKAT**

Pualam Dipa Nusantara 45 - 48