LAPORAN SEMINAR

TEKNOLOGI DIGITAL PRENEUR & CREATIVEPRNEUR DALAM PENGEMBANGAN INDUSTRI CREATIVE 4.0

Disusun Oleh:

VADLYA MAARIF, M.KOM

NIDN : 0314108702

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

TAHUN 2020/2021

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

Industri Kreatif dapat dibilang merupakan salah satu industri paling menjanjikan dan diminati para pebisnis di era global ini terutama di negeri kita Indonesia. Semakin banyaknya kebutuhan masyarakat maupun pelaku bisnis yang semakin sadar akan peran penting industri kreatif terhadap peningkatan ekonomi di Indonesia ini. Terutama pada Industri Kreatif berbasis Digital, Pertumbuhan industri digital di Indonesia saat ini terbilang berkembang sangat pesat dinilai mampu mendorong untuk mencapai target pertumbuhan ekonomi lebih besar lagi. Di Indonesia industri kreatif digital saat ini nampakya sedang melalui tahap pembentukan jati diri, dimana para pelaku di dalamnya sedang menentukan perannya masing-masing sambil mencoba untuk terus berkarya. Bisnis dalam indsutri ini mulai dijalankan oleh orang-orang yang cukup berani untuk mencoba mendulang rupiah dari kegiatan menjual produk digital. Adanya peran dari generasi milenial milik Indonesia yang mampu mengembangkan industri kreatif di negeranya sendiri, potensi yang dimiliki oleh mereka dalam penggunaan teknologi digital sesuai dengan bidangnya masing-masing, sebenarnya Indonesia sendiri memiliki sumber daya manusia yang mampu bersaing secara nasional maupun internasional, akan tetapi masih banyaknya yang tidak mengetahui bahwa teknologi digital ini mampu menghasilkan keuntungan maupun produktivitas.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

1. Memberikan sumbangsih intelektual mengenai perluasan tentang konsep Industri Kreatif berbasis Digital dan Pertumbuhan industri digital di Indonesia
2. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan peran dari generasi milenial milik Indonesia yang mampu mengembangkan industri kreatif di negeranya sendiri, potensi yang dimiliki oleh mereka dalam penggunaan teknologi digital.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan Seminar ini merupakan Seminar Virtual dengan tema “Teknologi Digital Preneur & Creativeprneur Dalam Pengembangan Industri Creative 4.0”. Dalam seminar ini menghadirkan narasumber hebat yaitu Saudara Renalgy Isyraq L. Beliau saat ini menjabat sebagai Founder Feverdust.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar dilaksanakan pada:

Tanggal : Sabtu, 13 Maret 2021

Waktu :10.00–12.00WIB

Penyelenggara : FMIPA Unisba

Media : Join Zoom Meeting

https://us02web.zoom.us/j/83019996608?pwd=TTBJOEVDcmhLTnlxYURvNFNsb3hEUT09 Meeting ID: 830 1999 6608 Passcode: 309406

2.3. Hasil Kegiatan

Narasumber menjelaskan materi dengan jelas mengenai Industri Kreatif berbasis Digital, Pertumbuhan industri digital di Indonesia saat ini terbilang berkembang sangat pesat dinilai mampu mendorong untuk mencapai target pertumbuhan ekonomi lebih besar lagi. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat, menambah pengetahuan tentang Teknologi Digital Preneur & Creativeprneur Dalam Pengembangan Industri Creative 4.0 di era covid 19 ini.

BAB III
PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dari hasil seminar dapat disimpulkan bahwa Industri Kreatif dapat dibilang merupakan salah satu industri paling menjanjikan dan diminati para pebisnis di era global ini terutama di negeri kita Indonesia

3.2 Saran

Akan lebih menarik apabila ketepatan informasi menjadi kunci dalam menciptakan komunikasi yang efektif. Hal ini dapat terjadi jika persamaan pengertian, sikap, dan bahasa diterapkan.

SURAT TUGAS

152/D.01/PPPM-NM/III/2021

Tentang

Web Seminar (Webinar) Nasional
13 Maret 2021
FMIPA Unisba
TEMA
Teknologi Digital Preneur & Creativeprneur Dalam Pengembangan Industri Creative 4.0

Menimbang :
1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan Seminar dalam rangka Seminar.
2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk Peserta Seminar.

MEMUTUSKAN

Pertama : Menugaskan kepada saudara yang tercantum sebagai Peserta

Vadlya Maarif M.Kom

Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapata kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Jakarta,8 Maret 2021
Ketua PPPM
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Norma Yamata, M.Kom

Tembusan
- Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
- Arsip
- Ybs