



IMPLEMENTASI KESADARAN MASYARAKAT DALAM PENGEMBANGAN WISATA PANTAI BERBASIS CLEAN, CREATIVE AND SUSTAINABLE DI DESA BUBURAN

Romi Disman*, Ariyan Hutahayan, Hilman Zakiri Keliat, Anna Mardia Ritonga
(Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia)

Corresponding Author: dismanromi886@gmail.com

Kata Kunci:

Kebersihan,
Kesadaran, Wisata,
Kreatif, Pantai

Abstract: *Buburan is one of the villages located in Natal, Mandailing Natal, North Sumatra Province, which has natural beauty in the form of a 2.4 km long beach but has not been fully utilized. The purpose of this service is to provide solutions to the problems faced by the community, the team provides several alternative problem solving in the form of increasing public knowledge and awareness of the importance of keeping beaches clean (clean), increasing creativity through waste and waste management around the beach (creative), and developing the potential of the beach as a sustainable tourist attraction (sustainable). The partner in this program is the Bubur Village Youth Movement (GPPM). This program is carried out in a blended manner, using WhatsApp, ZOOM, and youtube media and directly in Buburan Village. The method includes the stages of preparation, counseling, training and application, as well as science and technology assistance. The result of this program is that people are starting to realize and care about environmental cleanliness, can develop creativity from waste processing and take advantage of the potential and beauty of the beach as a sustainable creative tourism object.*

Abstrak: Buburan merupakan salah satu desa yang terletak di Natal, Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara, memiliki keindahan alam berupa pantai sepanjang 2,4 km namun belum termanfaatkan secara maksimal. Tujuan dari Pengabdian ini adalah memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat, tim memberikan beberapa alternatif pemecahan masalah berupa meningkatkan pengetahuan dan keadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kebersihan pantai (*clean*), meningkatkan kreativitas melalui pengelolaan sampah dan limbah di sekitar pantai (*creative*), dan mengembangkan potensi pantai sebagai objek wisata yang berkelanjutan (*sustainable*). Mitra dalam program ini adalah Gerakan Pemuda Pemudi (GPPM) Desa Buburan. Program ini dilaksanakan secara *blended*, menggunakan media WhatsApp, ZOOM, dan youtube serta langsung di Desa Buburan. Metode meliputi tahap persiapan, penyuluhan, pelatihan dan penerapan, serta pendampingan IPTEK. Hasil dari program ini adalah masyarakat sudah mulai sadar dan peduli kebersihan lingkungan, bisa mengembangkan kreativitas dari pengolahan sampah, dan memanfaatkan potensi serta keindahan Pantai sebagai objek wisata kreatif yang berkelanjutan.

Cara mensitasasi artikel:

Disman, Romi. et.al. (2025). Implementasi Kesadaran Masyarakat dalam Pengembangan Wisata Pantai Verbasis Clean, Creative and Sustainable di Desa Buburan. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 221-231.

<https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>

Pendahuluan

Sejak 25 September 2015, Indonesia dituntut dalam upaya pelaksanakan program tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) untuk mewujudkan kesejahteraan bagi manusia (*human wellbeing*). Salah satu yang menjadi fokusnya adalah *SDG-14* terkait perlindungan ekosistem laut, yang memiliki tujuan untuk melindungi kawasan pantai dan laut di wilayah Indonesia (Alisjahbana dan Murniningtyas, 2018).

Lingkungan pantai merupakan kawasan yang spesifik, dinamis, kaya keanekaragaman hayati dan memiliki banyak manfaatnya bagi masyarakat. Lingkungan pantai ini sangat berpotensi dikembangkan baik sebagai kawasan wisata, pertanian, budaya, pertambangan, perikanan dan laboratorium alam bagi kepentingan ilmiah (Darmawi, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, pikiran rakyat bekasi.com (2020) menjelaskan bahwa saat ini Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia juga sedang melaksanakan program pariwisata dalam membantu pemulihhan kebersihan lingkungan di sekitar pantai dan laut serta pemulihhan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia.

Salah satu kabupaten di Indonesia yang memiliki banyak kekayaan alam dan wisata berupa pantai adalah Mandailing Natal. Pengembangan pantai sebagai objek wisata secara tidak langsung akan berimbas pada meningkatnya pendapatan dan kesejahteraan masyarakat di sekitarnya (Rulloh, 47). Salah satu pantai yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai objek pariwisata di kabupaten Mandailing Natal adalah Pantai di Desa Buburan.

Buburan merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Natal Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Desa ini terletak ± 13 km dari pusat pemerintahan kecamatan dan ± 100 km dari pusat ibu kota kabupaten. Memiliki luas wilayah kurang lebih 15 km² dengan panjang sekitar 4,8 km dan lebar sekitar 3,2 km. Desa ini memiliki potensi keindahan alam berupa pantai dengan panjang garis pantai sekitar 2,4 km dan dengan deretan pepohonan kelapa yang ada di sepanjang pantai menjadikan pantai di desa ini mendapat julukan *Pantai Karambih* (Pantai Kelapa).



Gambar 1. Lingkungan Pantai yang Dipenuhi Sampah

Kehadiran pantai berdasarkan tinjauan lokasi begitu memprihatinkan. Hal ini terlihat dari banyaknya sampah yang berserakan di sepanjang lingkungan pantai. Mitra mengatakan sampah-sampah ini berasal dari sampah limbah rumah tangga yang dibuang masyarakat dan pelepas kelapa yang gugur di sepanjang pantai, serta sampah dari kulit kerang yang berserakan. Ditambah lagi masyarakat tidak peduli terhadap pemanfaatan dan pengembangan pantai sebagai objek wisata yang mampu menarik wisatawan.

Tujuan dari Pengabdian ini adalah memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat di Desa Buburan, tim memberikan beberapa alternatif pemecahan masalah dengan pengembangan konsep bersih, kreatif, dan berkelanjutan (*clean, creative, and sustainable*) berupa meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan pantai (*clean*), meningkatkan kreativitas melalui pengelolaan sampah dan limbah di sekitar pantai (*creative*), dan mengembangkan potensi pantai sebagai objek wisata yang berkelanjutan (*sustainable*).

Metode Pengabdian

Program Pengabdian ini dilaksanakan secara (*blended*), yaitu perpaduan antara *virtual digital*, daring dan luring. Pelaksanaan secara *virtual digital* dan daring menggunakan media virtual berupa ZOOM dan WhatsApp serta pelaksanaan secara luring dilaksanakan di Desa Buburan.

Program pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu 1) Persiapan, 2) Penyuluhan 3) Pelatihan dan Penerapan, dan 4) Pendampingan IPTEK.

1. Persiapan

Proses persiapan dilakukan terkait program yang akan dilaksanakan pada mitra, proses ini meliputi diskusi tim dengan dosen pendamping, pencarian literatur, serta penentuan jadwal kegiatan dengan mitra. Persiapan dilaksanakan secara *virtual digital* dan daring menggunakan media Google, ZOOM dan aplikasi WhatsApp.

2. Teknik Penyuluhan

Penyuluhan dilakukan secara daring dan luring dengan beberapa kegiatan yaitu :

a. Sosialisasi Tim dan Program

Sebelum memulai kegiatan dan penerapan program di lapangan, tim terlebih dahulu mengadakan sosialisasi pengenalan tim dan program kepada mitra sasaran. Dengan adanya sosialisasi ini mitra dapat mengerti maksud dan tujuan serta manfaat yang dihasilkan dari pelaksanaan program yang kami laksanakan.



Gambar 2. Sosialisasi Tim dan Program

b. Pembentukan Komunitas PeLipan

Bersama dengan mitra (GPPM Desa Buburan), tim membentuk komunitas Pecinta Lingkungan Pantai (PeLipan) sebagai dasar dalam memudahkan pelaksanaan dan keberlanjutan program. Keberlanjutan program berarti kemampuan masyarakat dalam menjalankan program secara mandiri tanpa bantuan pihak lain dalam memenuhi keperluannya (Triana dan Sembiring, 2018). Pengurus dari komunitas ini adalah masyarakat Desa Buburan yakni laki-laki dan perempuan yang tergabung dalam kelompok Gerakan Pemuda Pemudi Membangun (GPPM) Desa Buburan yang mempunyai visi dalam mewujudkan kesejahteraan di Desa Buburan. Pada tahap ini kami juga memberikan kuisioner (*pre-test*) kepada mitra, nantinya hasil dari kuisioner ini akan menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pada program. Pembentukan komunitas PeLipan ini tim laksanakan secara daring melalui aplikasi WhatsApp.

c. Edukasi Kelembagaan

Dalam mencapai esensinya sebagai sebuah komunitas yang aktif dan berkelanjutan, tim memberikan edukasi, pelatihan, dan motivasi tentang pentingnya peran dari komunitas ini dalam mewujudkan kebersihan dan pengembangan wisata kreatif di Desa Buburan. Pemberian edukasi dan pelatihan menjadi penting dalam pengembangan sumber daya manusia dalam mencapai sasaran atau tujuan program (Vizzya dan Afrianty, 2017).

Kegiatan ini tim laksanakan secara daring dan luring. Kegiatan secara daring melalui aplikasi dan kegiatan secara luring kami laksanakan di Desa Buburan.

3. Teknik Pelatihan dan Penerapan

Pelatihan merupakan proses implementasi dari materi yang telah diberikan pada pelaksanaan program sebelumnya. Pelatihan dan Penerapan ini dilakukan secara luring di Desa Buburan.

Ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu :

a. Implementasi Kesadaran Lingkungan

Dalam tahap ini tim memberikan motivasi dan mengajak mitra untuk merubah pola-pikir (*mindset*) masyarakat terkait kebiasaan buruk masyarakat yang membuang sampah di lingkungan pantai serta budaya BAB (Buang Air Besar) yang masih dilakukan sebagian besar masyarakat, tim juga menayangkan video dampak buruk yang diakibatkan dari tidak kepedulian terhadap lingkungan.

b. *Sharing and Practise*

Setelah penanaman konsep kesadaran lingkungan, selanjutnya tim mengadakan sesi *Sharing and Practise* bersama mitra, yaitu kegiatan berbagi pengalaman yang diutarakan mitra kepada tim, secara bercerita langsung dan kemudian tim memberikan solusi dari curahan tersebut.

c. Eksplorasi Wisata Kreatif

Pada tahap ini, tim mengajak mitra untuk mengesklorasi potensi kreativitas dan keindahan wisata pantai di Desa Buburan. Eksplorasi yang dilakukan dengan memahami, mengamati dan melakukan hal menarik dapat menjadi faktor dalam pengembangan kreativitas diri (Heldanita, 2018). Eksplorasi dimulai dengan mengajak mitra ke Pantai Buburan dan mengajak memanfaatkan sampah-sampah yang ada di pantai menjadi kerajinan tangan yang selain memiliki nilai guna dan estetika tetapi juga memiliki nilai jual di masyarakat. Pemanfaatan tersebut seperti pembuatan sapu lidi, bunga pipet, dan memanfaatkan kerang-kerang kecil di pantai menjadi aksesoris seperti bingkai foto, gelang dan bros. Kemudian mengajak mitra dalam menikmati keindahan pantai Buburan dan mengeksplorasi melalui pembuatan foto dan video keindahan pantai Buburan.

d. Implementasi Lapangan

Tahap ini merupakan tahap puncak dari kegiatan PKM-PM kami, kami memadukan antara kreativitas yang telah dimiliki mitra dan keindahan wisata alam Pantai Buburan. Di sini tim dan mitra membuat papan nama pantai, membuat beberapa kerajinan dari sampah dan kerang di sekitar pantai, seperti sapu lidi, gelang, bingkai foto, bros dan bunga pipet. Di tahap ini kami juga memadukan antara wisata dan kreativitas tersebut yang dapat menjadikan Pantai Buburan lebih dekat menjadi wisata pantai kreatif.



Gambar 3. Kegiatan Implementasi Lapangan

4. Pendampingan IPTEK

Kegiatan monitoring (pendampingan) dilakukan untuk memantau dan melihat perkembangan dan kinerja program setelah pelatihan dan penerapan. Pendampingan dilakukan dalam memberikan pencerahan terkait kegiatan yang dilakukan dari perumusan masalah, pemberian solusi hingga implementasinya (Setianingsi, 2019)

Pendampingan ini kami lakukan secara daring dan luring. Beberapa kegiatan kami yaitu :

a. Pendampingan *Face to Face*

Pendampingan ini dilakukan tim selama tahap pelatihan dan penerapan secara langsung di Desa Buburan mulai dari pengembangan kreativitas, pemanfaatan kreativitas, pembangunan papan nama pantai, pembuatan media sosial pantai, eksplorasi wisata pantai, dan perpaduan kreativitas dan wisata dalam menjadikan Pantai sebagai wisata kreatif.



Gambar 4. Pendampingan secara luring di Desa Buburan

Tujuannya adalah membantu mitra dalam menyerap materi pelatihan dan mengatasi kendala yang mungkin ditemui mitra saat penerapan di lapangan sehingga program tetap dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan.

b. Evaluasi

Monitoring yang dilakukan secara *Face to Face* dan virtual bermanfaat sebagai sarana evaluasi program agar berjalan secara efektif dan bermanfaat dalam keberlanjutan program. Pada tahap ini tim memberikan kuisioner kedua untuk mengukur keberhasilan program yang telah diterapkan pada mitra. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring dengan pembahasan keberlanjutan (*roadmap*) jangka panjang program.

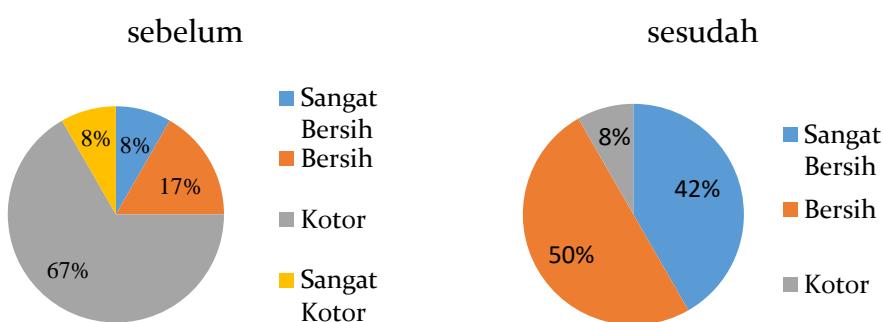
Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pada masyarakat mitra memberikan dampak yang diukur pada evaluasi dan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan indikator yang digunakan meliputi kuisioner dan tinjauan perubahan perilaku pada masyarakat mitra. Keberhasilan tersebut ditinjau dari penerapan konsep *clean, creative, and sustainable* dalam mewujudkan kebersihan dan wisata kreatif Pantai Buburan.

a. Konsep *clean*

Clean (bersih) merupakan tahap awal dari pelaksanaan program yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersihan dan mewujudkan kebersihan lingkungan pantai Desa Buburan yang bebas dari sampah, limbah, dan kotoran. Sehingga dengan adanya kegiatan ini lingkungan akan bersih dan keindahan pantai yang selama ini tidak terlihat menjadi indah kembali, dan dapat dimanfaatkan dalam sektor pariwisata yang akan menambah *income* bagi masyarakat.

Kebersihan menjadi aspek penting dalam mencapai kepuasan dan kenyamanan dalam berwisata (Rawung, Laloma, dan Londa, 2021). Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dan dari hasil kuisioner yang diberikan kepada mitra terdapat perubahan signifikan yang dapat dilihat pada diagram berikut: (N: 15, Bagaimana kondisi pantai saat ini?).



Gambar 5. Kondisi Pantai Sebelum dan Sesudah Program

b. Konsep *Creative*

Creative (kreatif) merupakan program kedua dalam mewujudkan desa wisata kreatif di Desa Buburan. Kreatif adalah upaya dorongan dalam mengembangkan

keseimbangan dan hal-hal yang baru atau berbeda dari suatu hal yang sudah ada sebelumnya (Makmur, 2015).

Saat ini daya tarik bagi wisatawan selain menikmati keindahan adalah mendapatkan pengalaman dalam kegiatan wisatanya, atraksi yang ditawarkan khususnya akan menjadi daya tarik dan ciri khas kawasan wisata (Helpiastuti, 2018). Kreativitas sangat dibutuhkan bagi para pelaku wisata, khususnya Pantai Buburan dalam mencapai esensinya sebagai sebuah kawasan yang menawarkan objek wisata kreatif.

Berdasarkan Kuisioner *online* yang telah diisi mitra maka mitra sudah mampu dalam melihat dan memanfaatkan potensi keindahan wisata alam Pantai Buburan, dan mengembangkan kreativitas serta memanfaatkannya menjadi produk kerajinan (N: 15, Sudah bisakah kamu mengolah sampah menjadi produk kreatif/bermanfaat?).



Gambar 6. Tingkat perbandingan pengetahuan masyarakat tentang kreativitas sebelum (kiri) dan sesudah (kanan)

c. Konsep *Sustainable*

Sustainable (keberlanjutan) merupakan program ketiga yang sangat penting dalam pelaksanaan program secara mandiri oleh masyarakat. Keberlanjutan dalam pariwisata meliputi pengembangan tiga aspek yaitu ekonomi, sosial dan lingkungan yang saling terhubung dan mendatangkan manfaat positif (Balitbang Sumut, 2017).

Adanya komunitas PeLipan yang dibentuk diawal pelaksanaan program nantinya diharapkan dapat menjadi sumber keberlanjutan pelaksanaan program dalam aspek sosial. Terwujudnya kebersihan di lingkungan pantai juga akan membantu pemerintah dalam melaksanakan pembangunan berkelanjutan khususnya yang berkaitan dengan lingkungan laut dan pantai di Indonesia. Selain itu keberlanjutan program ini juga dapat menjadi sumber penghasilan alternatif bagi Desa Buburan sebagai objek wisata kreatif dalam meningkatkan ekonomi.

Program ini juga akan terus memberikan dampak positif kepada masyarakat di Desa Buburan. Potensi keberlanjutan program ini adalah sebagai berikut :

- a. Kehadiran komunitas Pecinta Lingkungan pantai (PeLipan) sebagai aksi kepedulian masyarakat terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan pantai, sehingga pantai akan bersih dan kembali indah untuk dikunjungi wisatawan serta dapat mendukung program pemberdayaan. Pemberdayaan Masyarakat merupakan solusi gerakan sosial di bidang ekonomi yang dapat memberikan peluang usaha terutama di daerah pedesaan (Disman., et.al, 2023). Selain itu, komunitas ini akan mendukung pembangunan berkelanjutan di Indonesia.
- b. Melalui pengembangan kerajinan, masyarakat bisa menjual karya kreatif mereka kepada wisatawan saat berkunjung sehingga dapat meningkatkan income bagi masyarakat.
- c. Melalui promosi dan pengembangan kerajinan kreativitas dari pengolahan sampah dapat menjadikan pantai Buburan sebagai objek wisata kreatif. Masyarakat dapat mengembangkan usaha melalui pembangun pondok atau warung disekitar pantai dan memanfaatkannya sebagai sentra penjualan oleh-oleh wisata kreatif dari Desa Buburan

Kesimpulan

Melalui program yang ditawarkan, tim berhasil memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi mitra. Solusi yang ditawarkan pada mitra efektif, relevan, dan dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Masyarakat mulai menunjukkan perubahan dan mulai sadar akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan pantai, dapat mengembangkan kreativitas dari pengolahan sampah, dan memanfaatkan potensi serta keindahan pantai sebagai objek wisata kreatif yang berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih tim ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga tim dapat menyelesaikan program dengan baik, tim juga mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas pendanaan hibah yang diberikan dalam pelaksanaan program, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, *Student's Research and Creatvity Centre (SRCC)* UMSU, Gerakan Pemuda Pemudi Membangun (GPPM) Desa Buburan, dan Masyarakat Desa Buburan selaku mitra dalam pelaksanaan program ini sehingga dengan kolaborasi semua pihak, tim dapat mewujudkan tujuan dari program ini dengan baik.

Referensi

- Alisjahbana, A. S. and Murniningtyas, E. (2018). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia : Konsep, Target, dan strategi Implementasi*. 2nd ed. Bandung: Unpad Press.
- Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang Sumut). (2017). *Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Di Kawasan Danau Toba*. Diakses pada tanggal 19

Okttober 2024 dari:
http://balitbang.sumutprov.go.id/upload/hasil_kelitbang/Pengembangan_Pariwisata_Berkelanjutan_di_Kawasan_Danau_Toba.pdf.

Darmawi, A. (2017). Potensi timbulan sampah pada objek pariwisata baru di kabupaten Bantul Yogyakarta (potentials of waste drinking in new tourism object in regency Bantul Yogyakarta), *Jurnal Penelitian Teknologi Industri*, 9(1). Pp. 61–71.

Disman, R., Nadria, A. T., Wahyuni, Nasution, R. A., Rahaditya, D., & Saputra, S. (2023). Optimalisasi Ekonomi Ibu-Ibu PKK Melalui Pemberdayaan dan Pengolahan Coconut Oil di Mandailing Natal. Intisari: *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.58227/intisari.viii.21>.

Heldanita. 2018. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Jurnal Ilmiah Tubuh Kembang Anak Usia Dini*. 3(1). Pp.53-64.

Helpiastuti, S, B. 2018. Pengembangan destinasi pariwisata kreatif melalui pasar lumpur (analisis wacana grand opening “pasar lumpur” kawasan wisata lumpur, kecamatan Ledokombo, kabupaten Jember). *Journal of Tourism and Creativity*. 2(1). Pp 13-23.

Makmur, Agus. (2015). Efektivitas penggunaan metode base method dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa smp n 10 padangsidimpuan. *Jurnal Edutech*. 1(1). Pp 1-15.

Rindawati, R. (2020). *Optimistis Bangkitkan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia di 2021, Begini Strategi Sandiaga Uno*. Diakses tanggal 10 Oktober 2024 dari: https://www.google.com/amp/s/bekasi.pikiran-rakyat.com/ekonomi/amp/pr_121181804/optimistis-bangkitkan-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-indonesia-di-2021-begini-strategi-sandiaga-uno.

Rawung, G, M, Laloma, A, dan Londa, V, Y. 2021. *Pengelolaan Kebersihan Objek Wisata Benteng Moraya Kabupaten Minahasa*. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2024 dari:

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/download/32083/30468&ved=2ahUKEwinwu2Gt9L2AhWBzjgGHWRfD7wQFnoECBEQAO&usg=AOvVaw3IAiQeB7h3LmSoDICiSxWS>.

Rullo, N. (2017). *Pengaruh Kunjungan Wisata Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Seitar Objek Wisata Berdasarkan Perspektif Ekonomi Islam*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Setianingsih, E. (2019). *Peran Pendampingan Dan Pembinaan Badan Usaha Milik Desa Sebagai Penggerak Ekonomi Dalam Meningkatlan Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Sambitan Kecamatan Pakel*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.

Triana, A, P dan Sembiring, E. (2018). Evaluasi kinerja dan keberlanjutan program bank sampah sebagai salah satu pendekatan dalam pengelolaan sampah dengan

konsep 3r (studi kasus di kota Cimahi). *Jurnal Teknik Lingkungan.* 24(2). pp 69-78

Vizzya, R dan Afrianty, T, W. (2017). Analisis pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia di fimale daily network. *Jurnal Administrasi Bisnis (JIB).* 50(6). Pp 129-137.