

Kondisi Literasi Media Digital dalam Aktifitas Kerja Pegawai Politeknik Penerbangan Palembang

Asep Muhamad Soleh^{1*}, I Gusti Agung Ayu Mas Oka¹, Muhammad Kristiawan²

¹ Politeknik Penerbangan Palembang, Jl. Adi Sucipto 3012, Palembang, Sumatera Selatan 30961, Indonesia

² Universitas Bengkulu, Jl. WR. Supratman, Bengkulu, Bengkulu, 38371, Indonesia

*Penulis koresponden

Asep Muhamad Soleh

asep@poltekbangplg.ac.id

Abstract: This study is to describe the conditions of digital literacy activities in Palembang Cencil Aviation Polytechnic employees at work. Respondents are all employees of the Palembang Civil Aviation Polytechnic. Data were collected by interview and questionnaire. The research was conducted with a qualitative method using a descriptive approach. The results of the study reveal that the activities of the Palembang Civil Aviation Polytechnic employees make digital literacy a means to help carry out work in the office. Apart from working, employees also use digital media to communicate, coordinate and seek pleasure. With this research, it is hoped that it will become an input for of the Palembang Civil Aviation Polytechnic to increase the literacy of digital employees, so that it will improve employee performance to achieve the vision of the organization

Keywords

literacy; digital media; work activities; employees

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan kondisi aktivitas literasi digital pegawai Politeknik Penerbangan Palembang dalam bekerja. Responden adalah seluruh pegawai Politeknik Penerbangan Palembang. Pengambilan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian mengungkapkan aktivitas pegawai Politeknik Penerbangan Palembang menjadikan literasi digital sebagai sarana untuk membantu melaksanakan pekerjaan di kantor. Selain untuk bekerja, pegawai juga menggunakan literasi media digital untuk berkomunikasi, berkoordinasi dan mencari kesenangan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi manajemen Politeknik Penerbangan Palembang untuk lebih meningkatkan literasi digital para pegawai, sehingga dapat meningkatkan kinerja para pegawai dalam mencapai visi organisasi.

Kata kunci

literasi; media digital; aktivitas kerja; pegawai

PENDAHULUAN

Penelitian yang dipimpin oleh Joseph Firth, Senior Research Fellow di NICM Health Research Institute, Western Sydney University dan Fellow Research di The University of Manchester menghasilkan model yang direvisi tentang bagaimana Internet dapat mempengaruhi struktur otak, fungsi dan perkembangan kognitif. Temuan kunci dari laporan ini adalah bahwa penggunaan Internet tingkat tinggi memang dapat berdampak pada banyak fungsi otak yang tanpa batas mendorong kita untuk terus-menerus memegang perhatian yang terbagi yang kemudian pada gilirannya dapat menurunkan kapasitas kita untuk mempertahankan konsentrasi pada satu tugas (Utami, 2019).

Terdapat fakta bahwa gaya hidup online telah memberi pengaruh terhadap bagian otak yang berkaitan dengan perhatian, memori, dan keterampilan sosial (Wandasari, Kristiawan, & Arafat, 2019). Ada beberapa contoh yang mendasari bukti itu, misalnya kajian yang menemukan bahwa orang yang kerap dengan terpaksa harus mengecek ponsel mereka untuk melihat pesan dan notifikasi mengalami penyusutan daerah abu-abu di *prefrontal cortex* mereka. *Prefrontal cortex* adalah bagian otak yang berkaitan dengan kemampuan menjaga fokus di tengah gangguan. Efeknya, orang semacam ini bisa

© 2020 Asep Muhamad Soleh

Cara mengutip: Soleh, A. M., Oka, I. G. A. M., Kristiawan, M. (2020). Kondisi Literasi Media Digital dalam Aktifitas Kerja Pegawai Politeknik Penerbangan Palembang. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 5(2), 51-62. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v5i22020p051>

kesulitan saat melakukan pekerjaan dengan tuntutan fokus yang tinggi (Bachtiar, 2019).

Dengan adanya internet menjadikan manusia meragukan kemampuan dirinya sendiri, karena segala tindakannya sangat menggantungkan diri pada internet. Jika akan melakukan suatu tindakan maka mereka akan bertanya pada internet, seakan mererka meragukan kemampuan dan mengabaikan kemampuan berfikir otaknya sendiri. Misalnya, ketika seseorang dihadapkan pada suatu masalah, maka dia akan mencari solusinya secara instan dengan mesin pencari di internet, sehingga akan dengan cepat mendapatkan jawaban dari masalah yang dihadapi (Suryani, 2015). Dengan kemampuan mesin pencari di internet seakan menjadi otak tambahan yang dapat membantu otak manusia dalam mencari solusi dan menjadi memori tambahan untuk menyimpan data baru yang dapat diandalkan (Susanto, 2012).

Dampak buruk yang lain dari internet diungkapkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Wegner dan Ward dalam jurnal ilmiah amerika di Universitas Harvard yang menyatakan bahwa sekarang ini kecenderungan lupa dan apa yang disebut dengan efek Google sangat tinggi. Manusia menjadi sangat tergantung dari internet dalam mengungkap suatu fakta dan informasi dari berbagai sumber data dan informasi tersebut. Hal ini menjadikan manusia modern menjadi seorang pelupa dan segala sesuatu mengenai fakta dirinya baik itu yang mengesankan maupun yang kurang mengesankan akan disimpan secara online, tidak lagi tersimpan dalam memori otak dan ingatannya (Suryani, 2015). Mesin pencari di internet ini menjadikan manusia dipermudah dalam mencari informasi yang ingin mereka ketahui maupun mencari solusi dari permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi ada juga dampak buruknya bagi manusia itu sendiri, yaitu menjadikan ingatan manusia menjadi terbatas (Novaria, 2018).

Penemuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu fenomena yang membuat manusia menjadi terbantu dalam menyelesaikan masalah secara cepat dan lebih akurat, tetapi disisi lain temuan ini juga menjadikan manusia menjadi sangat tergantung pada internet ini. Untuk mencari informasi apapun manusia hanya tinggal menggerakkan jari-jarinya pada perangkat gadgetnya dan seketika itu pula langsung di dapat informasi yang diinginkannya, temuan ini sungguh sangat fenomenal dan mengagumkan bagi kehidupan keseharian manusia. Namun disisi lain internet juga membawa sisi negatif yang menjadikan manusia menjadi cenderung lebih pelupa di bandingkan dengan generasi sebelumnya (Abidin, 2015). Manusia modern sekarang ini sangat menggantung diri pada internet, malas untuk mengingat fakta-fakta yang terjadi dan kurang detail dalam mengungkapkan fakta-fakta dan informasi dalam pikiran mereka. Internet sesungguhnya dapat menguatkan pandangan otak secara signifikan bagi manusia, tetapi disisi lain internet juga menurunkan fungsi kognitif otak manusia sehingga menjadikan mereka cenderung sulit konsentrasi dan mengurangi daya ingat mereka (Ismail, 2017).

Pada saat ini menurut resmi dari pemerintah jumlah penduduk Indonesia adalah 272.100.000 jiwa, 64% dari jumlah tersebut atau lebih dari setengah dari penduduk Republik Indonesia sudah terjangkau dan merasakan akses pada internet (BPS, 2017). Pengguna internet yang berusia antara 16 sampai dengan 64 tahun yang menggunakan internet dengan perangkat telepon bergerak sebesar 96%, yang menggunakan telepon pintar sebesar 94%, perangkat selain telepon pintar sebesar 21%, personal komputer dan laptop sebesar 66%, menggunakan tablet sebesar 23%, pengguna konsol permainan sebesar 16%, dan pengguna perangkat virtual sebesar 5,1%. Perangkat media sosial yang paling banyak di gunakan di Indonesia oleh pengguna internet di Indonesia adalah aplikasi video Youtube, aplikasi media sosial WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line Facebook Messenger, LinkedIn, Pinteriset, We Chat, Skype, Tiktok, Tumblr, Redit dan Sina Weibo (Haryanto, 2020).

Di dunia pendidikan seperti di Politeknik Penerbangan Palembang internet merupakan salah satu cara untuk membantu tenaga pendidik dan kependidikan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran seperti simulator yang terhubung dengan internet sangat membantu para peserta didik dalam memahami dan menerapkan bahan pelajaran yang disampaikan oleh para dosen maupun instruktur (Soleh, Tobari, & Kesumawati, 2019). Demikian juga media pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berupa simulator pertolongan kecelakaan penerbangan dan pemadam kebakaran dalam bentuk simulasi digital dapat membantu para siswa untuk belajar mandiri (Soleh, 2019). Demikian juga budaya bekerja pelatihan sangat berpengaruh terhadap pelatihan yang ditempuh oleh pegawai (Abdullah, 2020).

Dengan demikian literasi digital sangat diperlukan bagi pegawai, baik selaku tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan, berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yang dapat kami sampaikan sebagai berikut. Penelitian literasi digital pada pegawai Rumah Sakit Umum Daerah dr. Soetomo Surabaya mengungkapkan bahwa para pegawainya sudah cukup dalam berliterasi digital (Akhirfiarta, 2018). Pada penelitian ini Akhirfiarta meneliti sejauh mana tingkat literasi digital para pegawai di Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD dr. Soetomo di Surabaya dengan mengelompokkannya kepada empat kompetensi inti yaitu *internet searching*, *hypertextual navigation*, *content evaluation* dan *knowledge assembly*. Dari keempat kelompok kompetensi tersebut, pegawai

dinyatakan cukup memiliki literasi digital. Kesimpulan hasil penelitian ini, hanya sebatas seberapa besar dan seberapa sering responden mengakses informasi digital yang terbagi dalam empat kelompok.

Dalam penelitian berjudul Rendahnya tingkat perilaku literasi digital aparatur sipil negara kementerian komunikasi dan informasi: Survey Literasi Digital Pada Instansi Pemerintah, dengan cara penelitian ini mencoba mengembangkan kerangka literasi digital untuk kalangan aparatur sipil negara yang terdiri dari tiga dimensi: dimensi pengetahuan, dimensi keahlian digital, serta dimensi perilaku. Survei dilakukan secara daring di Kementerian Komunikasi dan Informatika. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa rata-rata pegawai kementerian informasi dan komunikasi memiliki wawasan dan keterampilan yang cukup dalam menggunakan perangkat digital, akan tetapi perilaku literasi digitalnya masih tergolong rendah (Rumata & Nugraha, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, tingkat keahlian dalam penggunaan peralatan literasi digital dan seberapa sering melakukan literasi digital responden, hasilnya tingkat melakukan literasi digital masih termasuk rendah.

Tingkat literasi diukur berdasarkan lima aspek kemampuan yaitu aspek kemampuan menggunakan peralatan, aspek kemampuan sumber literasi, aspek kemampuan mempublikasikan secara elektronik, aspek kemampuan beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan aspek kemampuan menyeleksi konten informasi secara kritis (Haryati, 2011). Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan literasi tenaga pendidik di Provinsi Jambi termasuk baik, tetapi perlu perhatian pada kemampuan mempublikasikan secara elektronik. Di Provinsi Bangka Belitung dan Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta sudah baik, sedangkan di Provinsi Bengkulu, masih kurang terutama pada literasi publikasi, literasi sumber dan literasi kritis.

Dalam penelitian berjudul survey penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di wilayah perbatasan dengan jumlah responden yang berada di tujuh wilayah perbatasan yang prioritas yaitu, Kabupaten Sanggau, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Natuna, Kabupaten Kapuas Hulu, Kabupaten Bengkayang, Kabupaten Nunukan dan Kabupaten Malinau. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa sebesar 76,2% responden berada di wilayah perkotaan ruban dan 42,3% dalam wilayah rural di daerah perbatasan telah mendapatkan akses internet dalam lingkungan keluarga. Kemudian sebesar 65,2% dari responden di daerah urban dan 26,11% di daerah rural juga telah menggunakan internet. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna internet berada di wilayah rural yang berdekatan dengan sumber peralatan internet, sedangkan daerah yang jauh dari peralatan internet masih kurang dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Yusrizal, 2016).

Penelitian (Kurnia & Astuti, 2017) mengenai peta gerakan literasi di Indonesia, dalam Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra menyatakan bahwa dari hasil pemetaan kegiatan literasi digital di sembilan kota di Indonesia menghasilkan empat kesimpulan yaitu, pertama, pelaku kegiatan literasi lebih banyak dilakukan oleh perguruan tinggi. Kedua Jenis kegiatan masih lebih banyak kegiatan sosialisasi yang menggunakan metode ceramah satu arah. Ketiga target kegiatan literasi digital lebih banyak menayasar kepada kaum remaja dan pelajar. Keempat, mitra terbanyak berasal dari lingkungan pendidikan. Kesimpulan umum ini berbeda pada setiap kota. Setiap kota memiliki ciri khas masing-masing dalam setiap komponennya yakni pelaku, jenis kegiatan, mitra pelaku dan sasaran dari masing-masing tempat. Setiap tempat memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing yang tidak ada di satu tempat dengan tempat lainnya. Penelitian yang dilakukan ini juga melihat bahwa kegiatan gerakan literasi di Indonesia cenderung bersifat sukarela, insidental tidak terintegrasi, sporadis dan terpadu antara pelaku satu dengan yang lainnya.

Penelitian yang kami lakukan mempunyai kesamaan yaitu ingin mengetahui tingkat literasi digital yang dilakukan responden. Tetapi yang membedakan penelitian kami dengan kelima peneliti diatas adalah terletak pada tujuan penggunaan literasi digital yang dilakukan oleh responden. Sehingga dalam pelaksanaannya kami menanyakan kepada responden untuk apa saja literasi digital digunakan dalam keseharian kerja. Sejalan dengan penelitian (Amelia & Ulumu, 2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa rata-rata mahasiswa sudah memahami dengan baik dunia literasi digital tetapi masih belum semua mahasiswa dapat menggunakan sesuai dengan kebutuhan.

METODE

Pada penelitian ini metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih mengingat tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran aktifitas waktu luang kerja dalam berliterasi media digital para pegawai Politeknik Penerbangan Palembang. Penelitian kualitatif adalah *an inquiry process of understanding a social or human problem based on building a complex, holistic picture, formed with words, reporting detailed views of informants, and conducted in natural setting*. Alasan lain dari peneliti memilih metode kualitatif adalah adanya situasi wajar, sehingga data yang dikumpulkan sesuai dengan fakta sebenarnya tanpa adanya intervensi.

Data diambil dari responden dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data jika kita ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus dihadapi, diperiksa dan juga jika peneliti ingin mengetahui sesuatu dari responden secara lebih mendalam dan responden dalam jumlah sedang kecil (Soleh, 2019). Penelitian ini merupakan studi kasus di Politeknik Penerbangan Palembang. Hal ini untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang mengapa sesuatu terjadi dan dapat menjadi dasar bagi riset selanjutnya. Studi kasus dapat digunakan untuk menghasilkan dan menguji hipotesis (Wikipedia, 2019), tujuan dari studi kasus adalah untuk menyelidiki secara mendalam dan menganalisis secara intensif aneka fenomena yang merupakan siklus hidup dari unit/kasus dengan maksud untuk membangun generalisasi tentang populasi yang lebih luas.

Dalam penelitian berjudul *Research methods for business dan mangement* yang dilakukan oleh Gay dan Dehl (1992) disebutkan bahwa ukuran sampel penelitian haruslah sebesar-besarnya, asumsi yang disampaikan didasarkan pada semakin besar sampel yang diambil, maka semakin mererespresentasikan bentuk dan karakter populasi serta lebih dapat untuk generalisir. Meskipun demikian, ukuran pasti sampel yang akan diambil sangat bergantung pada jenis penelitian yang sedang dilakukan. Apabila penelitian yang sedang dilakukan merupakan penelitian deskriptif, maka ukuran sampel sekurang-kurangnya adalah 10% dari total elemen populasi (Yuwono, 2020).

Sampel digunakan untuk menentukan responden dengan melibatkan pegawai Politeknik Penerbangan Palembang yang berjumlah 98 orang. Tahapan penelitian dimulai dengan menyebarkan tautan kuesioner google.doc dalam grup whatsapp pegawai Politeknik Penerbangan Palembang. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yaitu dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk (Soleh, Tobari, & Kesumawati, 2019). Sifat untuk mengisi kuesioner adalah secara sukarela. Dari jumlah tersebut, yang merespon dan mengisi kuesioner sebanyak 70 orang, dengan demikian terdapat 71,42% dari jumlah pegawai yang mengisi kuesioner.

Hasil

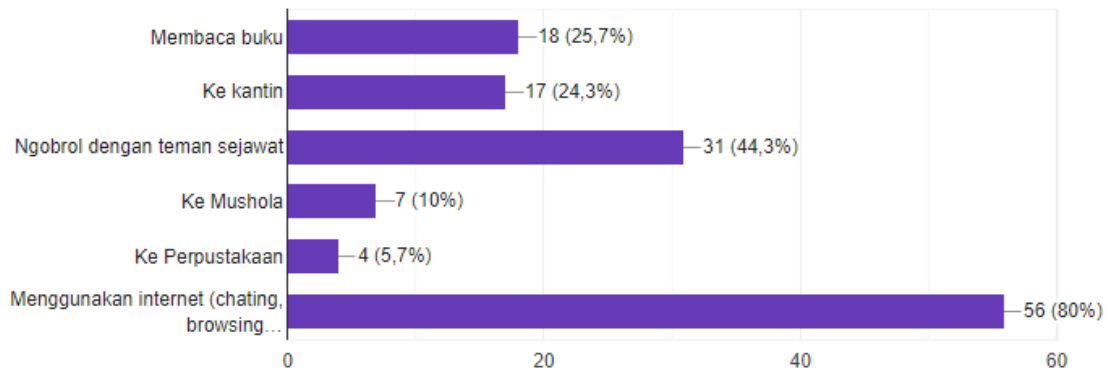
Literasi digital di Politeknik Penerbangan Palembang

Politeknik Penerbangan Palembang adalah lembaga tinggi vokasi dilingkungan Kementerian Perhubungan ikut berpartisipasi dalam membangun calon tenaga kerja Indonesia dibidnag transportasi yang kompeten dan berkarakter (Kemendikbud, 2017). Gambaran tentang keterampilan dan kompetensi di abad ke-21 yang harus dimiliki oleh seruh bangsa didunia di sampaikan dalam Forum Ekonomi Dunia tahun 2015, keterampilan dimaksud adalah tingkat literasi, kompetensi dan karakter. Literasi bukan hanya kemampuan menulis dan membaca saja, tetapi juga literasi sains, literasi teknologi informasi dan literasi finansial (Kemendikbud, 2019).

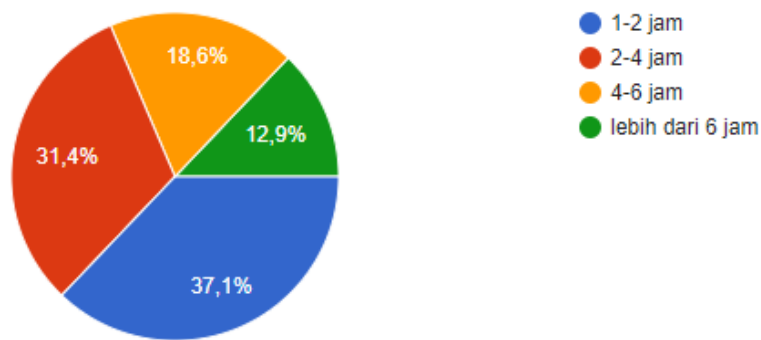
Pada rapat kerja nasional Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi pada tanggal 17 Januari 2017 gagasan literasi baru sudah muncul sebagai bentuk persiapan Kemenristek Dikti untuk menyongsong era disrupsi (Kemendikbud, 2019). Maksud dari literasi baru yaitu data, teknologi dan sumber daya manusia. Manusia sebagai pengguna harus dapat memanfaatkan dan mengolah data, menerapkan data tersebut kedalam teknologi dan harus dapat memahami penggunaannya. Literasi sumber daya manusia menjadi sangat penting untuk bertahan di era ini, tujuannya agar manusia bisa berfungsi dengan baik dilingkungannya dan dapat memahami interaksi dengan manusia lainnya (Kemendikbud, 2017).

Untuk menghasilkan generasi milenial yang sehat dalam dunia digital maka dibutuhkan keterampilan membaca, menyimak, dan menulis yang dilakukan melalui komputer, internet, telepon pintar. Karena hal tersebut sangatlah penting agar bangsa Indonesia khususnya generasi muda dapat tumbuh dalam suasana digital yang kondusif dan jauh dari ujaran kebencian, diskriminasi dan intoleransi. Para tenaga kependidikan di Politeknik Penerbangan Palembang masih kurang dalam memahami teknologi informasi (Septiani, 2019). Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital tentang pengetahuan teknologi informasi supaya mereka dapat menjadikan media sosial sebagai alat untuk melawan bentuk-bentuk diskriminasi dan intoleransi dalam kehidupan sehari-hari. Di era sekarang ini media sosial menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, semua aktifitas yang dikerjakan di masyarakat dapat langsung di unggah ke akun media sosial (Triyono, 2017).

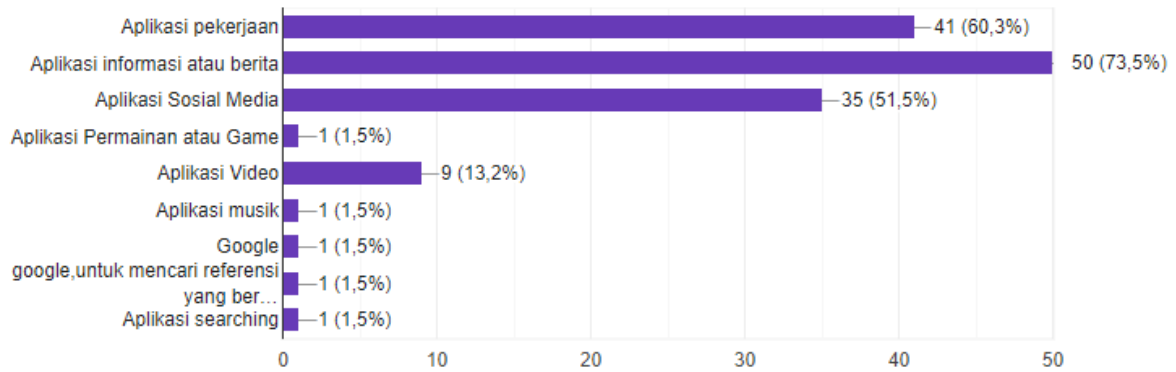
Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan tinggi khususnya pendidikan vokasi bidang penerbangan harus dikaitkan dengan daya saing global. Pendidikan dikatakan memiliki daya saing jika yang diberikan bermutu, menghasilkan kompetensi lulusan sesuai dengan dunia kerja dan memiliki karakter yang baik (Fahri & Yufriawati, 2017). Pendidikan menjadi akan mejadi modal dasar untuk mejaga keselamatan di dunia penerbangan (Nugraha, 2019). Politeknik Penerbangan Palembang sebagai salah satu perguruan tinggi vokasi di kementerian perhubungan menjadi salah satu model untuk menggambarkan kondisi literasi civitas academica di sebuah perguruan tinggi vokasi. Menurut survey dan wawancara kegiatan pegawai di waktu luang kerja di Politeknik Penerbangan Palembang dapat dilihat pada Gambar 1.



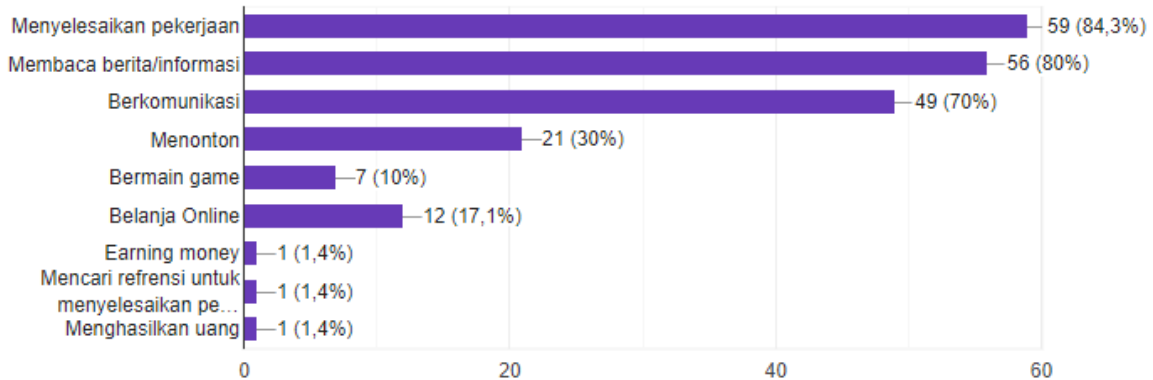
Gambar 1. Kegiatan Waktu Kerja Luang Pegawai Politeknik Penerbangan Palembang



Gambar 2. Durasi Penggunaan Internet Saat Kerja



Gambar 3. Jenis aplikasi yang digunakan pegawai



Gambar 4. Penggunaan Internet oleh pegawai

Berdasarkan data hasil survey di atas, kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh pegawai Politeknik Penerbangan Palembang saat waktu luang kerja adalah menggunakan internet, dalam kegiatan sebenarnya adalah *chatting*, *browsing*, membaca berita dan sebagainya sebesar 80%. Kegiatan lainnya yaitu ngobrol dengan teman sejawat saat waktu luang kerja adalah sebesar 44,3%, kegiatan ini biasanya dilakukan di kantin, diruangan kantor atau tempat-tempat pada saat mereka bisa berkumpul. Sedangkan Kegiatan pegawai lainnya yang kurang bermanfaat menjadi ancaman serius bagi kinerja pegawai. Kegiatan yang justru bermanfaat yaitu membaca buku hanya diminati sebesar 25,7%. Nongkrong di kantin sambil ngobrol dilakukan pegawai sebesar 24,3%. Sedangkan 10% kegiatan pegawai di waktu luang kerja dilakukan di musholla berupa melakukan ibadah shalat sunah dan shalat wajib serta membaca al-Quran. Sisanya 5,7% pegawai memilih ke kegiatan ke perpustakaan, yang dilakukan adalah meminjam atau mengembalikan buku perpustakaan.

Durasi penggunaan internet oleh para pegawai politeknik penerbangan Palembang paling banyak dijawab 37,1 % responden adalah 1 sampai 2 jam. Dari total waktu kerja sebanyak 8 jam berarti pegawai menggunakan hampir 40% waktu kerjanya dengan menggunakan internet. Penggunaan internet ini setiap pegawai mempunyai tujuan tertentu. Mereka menggunakan internet ada yang untuk tujuan membantu menyelesaikan pekerjaan, mencaari informasi, berkomunikasi dengan teman keluarga dan kolega, berkoordinasi mengenai pekerjaan dan belanja, menonton, bermain permainan dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa internet merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak pernah mereka tinggalkan.

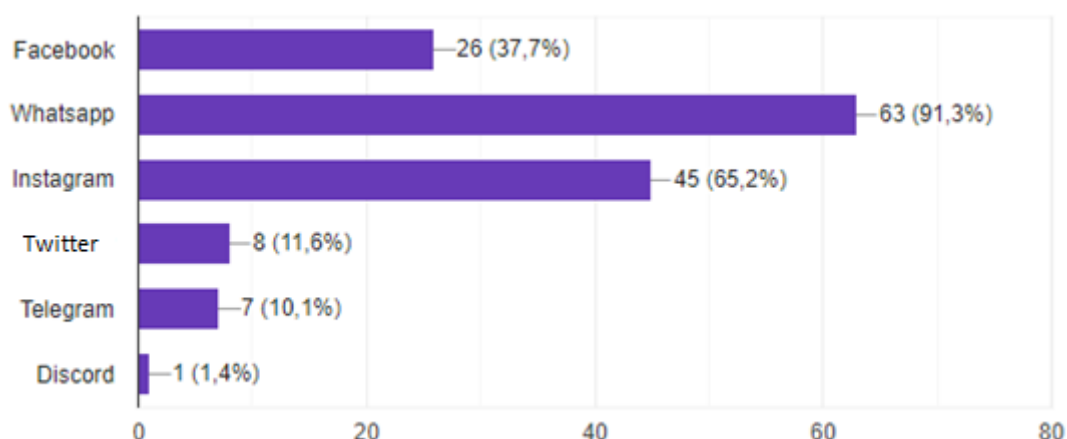
Jika melihat data hasil survey pada Gambar 2, sebanyak 31,4% responden menggunakan internet selama 2-4 jam dalam waktu kerja, ini berarti bahwa sekitar 50% dari total waktu kerja pegawai sangat tergantung dari penggunaan internet. Responden pengguna internet selama 4 sampai dengan 6 jam adalah 18,6%, ini termasuk jumlah yang cukup besar, mereka menggunakan 75 % waktu kerjanya menggunakan internet. Sedangkan responden yang memilih penggunaan internet lebih dari 6 jam dalam waktu bekerja sebanyak 12,9 %, ini berarti hampir seluruh waktu kerjanya selalu menggunakan internet. Hasil penelitian mengenai jenis aplikasi yang dipakai pegawai Politeknik Penerbangan Palembang dalam kegiatan literasi media digital meliputi penggunaan aplikasi internet dapat dilihat pada Gambar 3.

Aplikasi yang paling banyak digunakan oleh pegawai politeknik penerbangan Palembang selama menggunakan internet adalah aplikasi informasi atau berita sebesar 73,5%. Hal ini menggambarkan betapa pentingnya update berita bagi setiap pegawai supaya tidak ketinggalan informasi. Kemudian aplikasi kedua yang paling banyak diakses adalah aplikasi untuk membantu melaksanakan pekerjaan yaitu sebanyak 60,3%, artinya memang benar internet ini sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang ditugaskan kepada setiap pegawai politeknik penerbangan Palembang. Aplikasi sosial media merupakan aplikasi ketiga yang paling banyak di akses yaitu sebesar 51,5%.

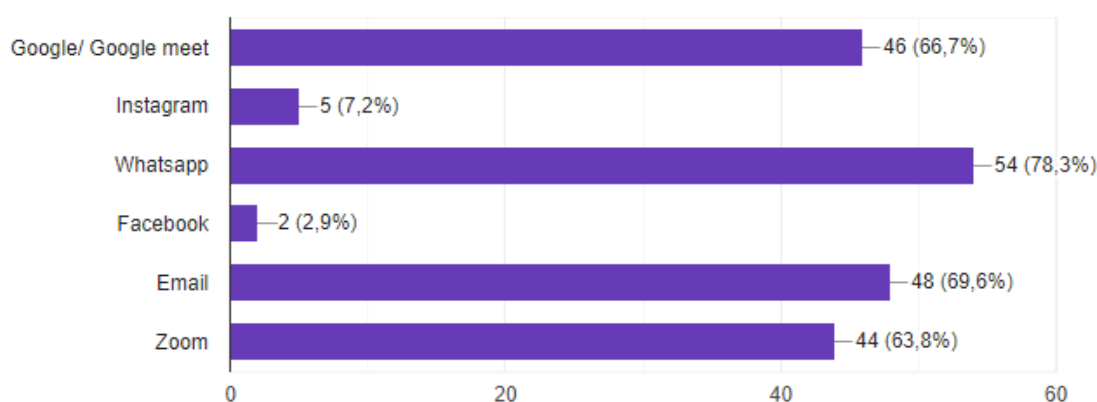
Dalam waktu kerja ternyata para pegawai juga masih sempat mengakses aplikasi video, aplikasi video diakses oleh 13,2% orang pegawai. Sedangkan sisanya ada yang mengakses aplikasi permainan, aplikasi musik, aplikasi pencari seperti google dan lain-lain sebesar 1,5%, dengan hanya sedikit yang menggunakan aplikasi untuk kesenangan dan hiburan merupakan pertanda baik bagi manajemen politeknik penerbangan Palembang bahwa para pegawai menggunakan internet untuk hal-hal baik yang berhubungan dengan pekerjaan kantor. Dalam bekerja, para pegawai politeknik penerbangan Palembang juga menggunakan internet untuk melakukan komunikasi, koordinasi dan membantu menyelesaikan pekerjaan. Pada penelitian ini, kami menanyakan kepada para responden, digunakan untuk apakah internet ini digunakan selama bekerja. Hasil dari jawaban responden dapat dilihat pada Gambar 4.

Kabar gembira bagi manajemen politeknik penerbangan Palembang, karena berdasarkan hasil survey, sebagian besar pegawai menggunakan internet untuk sarana menyelesaikan pekerjaannya masing-masing. Para pegawai yang menggunakan internet untuk menyelesaikan pekerjaan adalah sebesar 84,3%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan hal yang sangat positif, karena internet digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor. Penggunaan kedua sebesar 80% pegawai menggunakan juga internet untuk membaca berita atau informasi yang mereka butuhkan, baik untuk kebutuhan informasi pribadi maupun informasi yang ada kaitannya untuk membantu menyelesaikan pekerjaan kantor. Internet juga digunakan untuk berkomunikasi dan berkoordinasi oleh pegawai sebesar 70% dalam bekerja. Komunikasi yang dilakukan oleh pegawai adalah komunikasi untuk menyelesaikan atau mengkoordinasikan masalah pekerjaan, baik intern dengan kolega sesama kantor, dengan kolega eksternal kementerian perhubungan yang ada di pusat maupun daerah lain, dan komunikasi dengan pihak eksternal diluar kementerian perhubungan.

Selain itu 30% responden juga menggunakan internet untuk menonton. Setelah kami telah melalui wawancara, pegawai politeknik penerbangan Palembang, kegiatan menonton adalah untuk mencari tahu cara menggunakan sesuatu yang belum mereka lakukan. Jadi dengan menonton di internet juga merupakan sumber belajar lain selain ikut pelatihan. Saat bekerja ternyata 17,1% responden masih



Gambar 5. Aplikasi Media Sosial yang digunakan



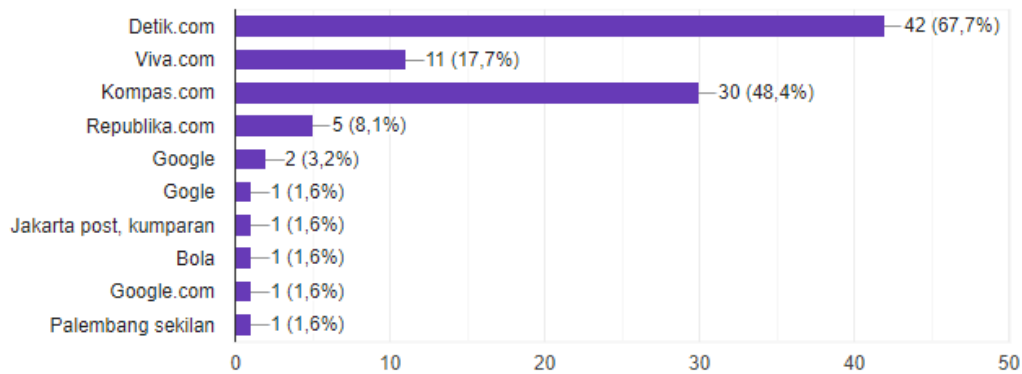
Gambar 6. Media Sosial yang Digunakan untuk Membantu Menyelesaikan Pekerjaan

menyempatkan untuk belanja online. Belanja online dilakukan pegawai bukan hanya belanja untuk keperluan pribadi, tetapi juga belanja untuk keperluan perlengkapan kantor. Bermain game dipilih oleh 7% responden disaat waktu senggang, hal ini dilakukan memang untuk hiburan semata setelah para pegawai merasakan kejenuhan saat bekerja. Sisanya sebesar 4,2% responden memilih untuk mencari uang, mencari referensi masing-masing sebesar 1,4%. Mencari uang dimaksud adalah para pegawai juga menawarkan sesuatu atau jualan online sambil melakukan pekerjaan kantor.

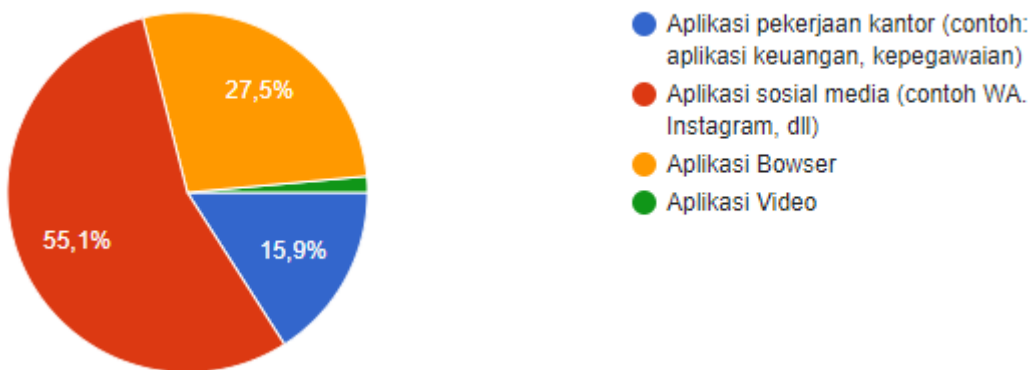
Media sosial merupakan aplikasi yang sangat penting bagi setiap pegawai dalam kegiatan bekerja, ini terbukti dengan hasil survey responden menggunakan 51,5% aplikasi ini. Sedangkan jenis aplikasi media sosial yang digunakan oleh responden dapat dilihat pada Gambar 5. Aplikasi whatsapp adalah aplikasi yang paling banyak sebesar 91,3% digunakan pegawai. Aplikasi ini sangat banyak fiturnya, bisa digunakan untuk koordinasi, dan saling bertukar berkas pekerjaan, gambar maupun video. Aplikasi Instagram dipilih oleh 65,2% responden untuk bersosial media. Sedangkan facebook dipilih oleh 37,7 responden. Aplikasi twitter dipilih oleh 11,6% responden. Aplikasi telegram dipilih oleh 10,1% responden dan sisanya memilih aplikasi discord yaitu sebesar 1,4%. Dari presentase diatas dapat dilihat bahwa aplikasi whatsapp begitu mendominasi dalam kegiatan media sosial, hal ini tidak terlepas dari fungsi media sosial tersebut yang dapat membuat grup dan menjamin keamanan setiap pesan yang dikirimkan.

Media internet yang paling banyak digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan oleh pegawai Politeknik Penerbangan Palembang adalah whatsapp sebesar 78,3%. Whatsapp banyak digunakan untuk koordinasi dan berkomunikasi baik dengan internal dilingkungan Politeknik Penerbangan Palembang maupun pihak eksternal. Media ini juga digunakan oleh pegawai politeknik penerbangan palembang untuk kirim dokumen berupa surat, gambar maupun berkas lainnya. Hasil dari survey dapat lihat pada Gambar 6.

Aplikasi informasi yang banyak dipilih oleh responden adalah detik.com sebesar 67,7%. Aplikasi berita detik.com memang sangat populer dikalangan pegawai karena aplikasi ini penyampaian beritanya sangat cepat dalam hitungan detik, sehingga peristiwa yang terjadi baik nasional maupun internasional akan cepat tersaji. Sedangkan yang kedua adalah Kompas.com sebesar 48,4%. Kompas.com rupanya



Gambar 7. Aplikasi Informasi yang Sering Dibaca



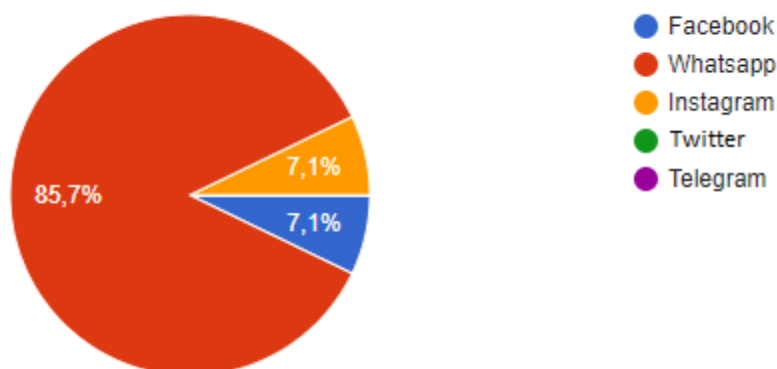
Gambar 8. Aplikasi yang Sering Digunakan oleh Pegawai

cukup populer di kalangan pegawai politeknik penerbangan Palembang, hal ini karena Kompas.com walaupun penyajian beritanya tidak secepat Detik.com, tetapi penyampaian beritanya lebih detail. Responden yang memilih Viva.com sebesar 17,7% sementara Republika.com dipilih responden sebesar 8,1%, Google.com 3,2% dan sisanya masing-masing 1,6% adalah The Jakarta Post, Kumparan, Bola dan Palembang Sekilas. Palembang Sekilas merupakan media internet lokal Palembang, wajar dipilih oleh sebagian kecil pegawai karena memang beritanya hanya lokal sekitar Palembang. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 7.

Kami menanyakan aplikasi apa yang paling sering diakses dalam menggunakan internet, jawaban responden paling banyak memilih aplikasi sosial media. Aplikasi Media sosial menjadi pilihan yang digemari oleh responden, dipilih oleh 55,1% responden. Mengapa aplikasi ini menjadi pilihan utama para pegawai, karena media sosial ini bisa menjadi aplikasi media yang serbaguna, bisa digunakan untuk komunikasi baik secara video, audio maupun tulisan. Aplikasi sosial media juga digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan kantor, berkoordinasi, dan berkomunikasi. Contoh yang paling nyata aplikasi media sosial media di gunakan untuk berkoordinasi adalah penggunaan grup dalam aplikasi whatsapp yang digunakan untuk tujuan koordinasi tertentu. Kemudian aplikasi paling banyak kedua dipilih aplikasi browser sebesar 27,5%, contohnya google, fire fox, yahoo, dan sebagainya.

Aplikasi ini digunakan oleh pegawai untuk mencari sumber tertentu, misalnya sumber data atau ada sesuatu yang harus diketahui dalam melaksanakan pekerjaan tetapi mereka belum tahu caranya. Kemudian aplikasi pekerjaan kantor dipilih sebesar 15,9%, aplikasi ini menempati urutan ketiga dipilih oleh responden karena memang aplikasi ini adalah aplikasi tertentu yang di buat untuk keperluan kantor, seperti aplikasi keuangan, monitoring dan evaluasi, kepegawaian dan lain-lain. Aplikasi ini memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya diperlukan pelatihan. Sisanya 1,5% responden memilih aplikasi video, aplikasi ini digunakan untuk mengetahui cara menyelesaikan suatu pekerjaan dan juga untuk hiburan. Hasil lengkap pilihan responden diperlihatkan pada Gambar 8.

Aplikasi media sosial yang paling banyak dipilih oleh responden adalah aplikasi whatsapp yaitu 85,7%, hal ini wajar menjadi pilihan utama, karena media sosial ini sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia. Selain populer, media sosial ini sangat multi fungsi dan keamanannya cukup mumpuni, walaupun masih ada juga celah yang bisa ditembus. Masing-masing sebesar 7,1% responden memilih facebook dan instagram, pilihan ini karena memang masih ada beberapa responden yang sangat



Gambar 9. Aplikasi yang Paling sering Digunakan oleh Pegawai

tergantung dari aplikasi tersebut. Disamping itu, aplikasi facebook dan instagram kurang bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan. Facebook dan instagram lebih sering digunakan untuk hal-hal yang sifatnya pribadi dan perorangan. Aplikasi Twitter dan Telegram tidak ada yang meilih, hal ini karena memang kedua aplikasi sosial media ini kurang populer dikalangan pegawai politeknik penerbangan Palembang, sehingga mereka jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan aplikasi tersebut. Hasil lengkap dari hasil pertanyaan aplikasi media sosial mana yang sering digunakan saat bekerja bisa dilihat pada gambar 9 berikut ini.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ditandai dengan tumbuh pesatnya penggunaan internet di dunia saat ini sangat pesat. Salah satu media internet yang banyak di gunakan oleh masyarakat di dunia adalah media sosial. Media sosial saat ini banyak digunakan oleh masyarakat di dunia baik tua maupun muda dapat membantu mereka dalam berbagi informasi dan untuk tetap saling berkomunikasi satu sama lain walaupun dalam jarak yang jauh. Masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi dengan hanya menggerakkan ujung jemari mereka untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Media sosial yang saat ini sebagian besar penggunanya adalah generasi muda, memang sangat membantu dalam kesharian manusia untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi. Tetapi ada hal yang harus juga dimiliki oleh pengguna media sosial yaitu mereka harus mempunyai tingkat literasi digital yang mumpuni dalam bermedia sosial. Indonesia sebagai salah satu bangsa di dunia yang mempunyai generasi penerus bangsa, yaitu generasi yang menjadi cerminan dari suatu bangsa itu sendiri, maka perlu memiliki tingkat literasi digital yang cukup untuk dapat bermedia sosial yang sehat (Pratiwi & Pritanova, 2016). Dalam kehidupan sehari-hari kita sering kali mendapati di setiap *posting*-an di media sosial yang saling menghujat sesama penggunanya bahkan orang lain yang mereka tidak sukai. Contoh tersebut merupakan gambaran bahwa tingkat literasi digital di masyarakat sangat dangkal dan tidak memadai. Oleh sebab itu tingkat literasi yang cukup sangat di perlukan oleh masyarakat Indonesia dalam kehidupan media sosial untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan (Abidin, 2015). Literasi juga merupakan jalan untuk mendapatkan pemahaman utuh tentang sebuah realitas di media sosial, sehingga masyarakat dapat menggunakan media sosial dengan cara yang arif dan bijaksana, saling menghormati dan tenggang rasa seperti kebiasaan dalam budaya Indonesia (Kharizmi, 2015).

Budaya literasi digital yang bijaksana, saling menghormati dan tenggang rasa bisa menjadi modal dasar untuk menganalisis dan mengkritik dari berbagai fenomena penggunaan media soasial yang terjadi di masyarakat. Tingkat literasi yang rendah, tingkat pendidikan yang juga rendah serta nilai kepribadian yang tidak beretika menjadi permasalahan generasi muda di Indonesia saat ini. Hal tersebut menjadi penghambat dan menjadi keterbatasan bagi generasi muda untuk berpartisipasi dalam pembangunan. Salah satu indikasinya adalah banyaknya permasalahan kenakalan yang dilakukan oleh kaum pelajar (Mulyono, 2016). Bila budaya literasi civitas academica dilingkungan kampus dan masyarakat tidak di galakkan maka di masa yang akan datang sumber daya manusia perhubungan akan mendapatkan konsekuensi yang akan kita lihat seperti kenyataan sekarang ini. Contohnya adalah penipuan dunia digital, kejahatan siber meningkat, akses ke pornografi akan semakin mudah, berita bohong semakin mudah tersebar, saling caci maki di dunia media sosial, dan perundungan di media sosial semakin menjadi-jadi. Demikian juga akan terjadi buta sejarah, para politikus berbicara tanpa didukung data,

kebingungan dalam menghadapi perbedaan pendapat, tingginya plagiarisme, dan hal-hal lain yang mungkin saja terjadi (Juditha, 2013). Persoalan ini merupakan hal yang sangat serius, bagaimanakah masa depan insan penerbangan jika masyarakatnya terkhusus generasi muda penerbangan mempunyai tingkat pemahaman literasi yang sangat.

Masyarakat Indonesia yang berjumlah sekitar 171.000.000 jiwa atau 98% menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Mereka menghabiskan waktu rata-rata sebanyak 3 jam 26 menit dalam sehari mengakses aplikasi hiburan yang populer digunakan adalah youtube 88% dan aplikasi media sosial whatsapp sebanyak 84%. Sementara waktu lainnya digunakan untuk menonton televisi selama 3 jam 4 menit, 1 jam 30 menit untuk streaming musik dan 1 jam 23 menit untuk menggunakan konsol game. Bila dilihat dari segi umur, masyarakat Indonesia berumur 16 sampai dengan 64 tahun berselancar di semua perangkat dalam sehari rata-rata mencapai 7 jam 59 menit (Jayani, 2020).

Perkembangan teknologi digital menghasilkan individu-individu dalam masyarakat menyebabkan situasi dan kondisi yang terus berkembang. Perkembangan situasi artinya adaptasi terhadap perubahan lingkungan sedangkan kondisi artinya perubahan dalam diri seseorang untuk menyesuaikan diri. Pemecahan masalah dalam lingkungan digital membutuhkan keterampilan. Keterampilan tersebut lebih dikenal dengan nama literasi digital. Literasi digital bukan hanya melibatkan dari sekedar kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak atau mengoperasikan perangkat digital, melainkan termasuk keterampilan lain yang bersidat kognitif, motorik sosiologis dan emosional yang kompleks yang diperlukan pengguna agar berfungsi secara efektif dalam lingkungan (Setiyawan, Sullaisah, & Sriwahyuni, 2019).

SIMPULAN

Mayoritas pegawai Politeknik Penerbangan Palembang menggunakan internet di kantor selama 1-2 jam dalam sehari. Internet digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan. Aktivitas yang dilakukan selain bekerja adalah membaca berita dan hal-hal lain yang sifatnya hiburan. Ada efek negatif dari dunia digital yang mampu mempengaruhi kondisi sosial tetapi para pegawai sudah mampu berpikir jernih dapat memilah mana yang baik dan mana yang tidak baik. Internet memberikan pilihan beragam untuk pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan, memperoleh informasi, berpikir kritis, sebagai landasan untuk berliterasi di dunia digital. Tetapi sayang masih ada pegawai yang belum melek teknologi, sehingga tidak bisa menggunakan literasi digital untuk membantu kegiatan dalam bekerja. Kegiatan bimbingan teknis literasi digital diharapkan mampu menjadi motivasi bagi para pegawai untuk menggunakan internet sebagai media untuk meningkatkan kinerja bagi Politeknik Penerbangan Palembang dalam mencapai visi menjadi lembaga pendidikan yang berstandar nasional dan internasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A. (2020). Relationship the Work Culture and Training Programs Within Performance . *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 92-101.
- Abidin. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Akhirfiarta, B. T. (2018). Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr. Soetomo Surabaya. *Respository.unair.ac.id*, 1-11.
- Amelia, D. J., & Ulumu, b. (2019). Literasi Digital di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Pendidikan*, 106-111.
- Bachtiar, A. (2019, Juni 30). *Internet Mengubah Struktur dan Fungsi Otak Kita*. Retrieved October 05, 2020, from <https://kumparan.com/>: <https://kumparan.com/absal-bachtiar/internet-mengubah-struktur-dan-fungsi-otak-kita-1rNBdWN3pFR/full>
- BPS. (2017, November 30). *Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia Agustus 2017*. Retrieved October 7, 2020, from <https://www.bps.go.id/>: <https://www.bps.go.id/publication/2017/11/30/0daa04d8d9e8e30e43a55d1a/keadaan-angkatan-kerja-di-indonesia-agustus-2017.html>
- Creswell, J. W. (1997). *Qualitative Inquiry Research Design*. California: SAGE.
- Fahri, & Yufriawati. (2017, Maret 9). *Relevansi Kompetensi dan Daya Saing Lulusan dalam Dunia Kerja*. Retrieved Oktober 7, 2020, from repository.kemdikbud.go.id: <http://repository.kemdikbud.go.id/297>
- Haryanto, A. T. (2020, Februari 20). *inet.detik.com*. Retrieved Oktober 7, 2020, from [detik.com](https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia): <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- Haryati. (2011). Studi Literasi Informasi pada Pegawai Negeri Sipil (PNS) Tenaga Pendidik. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 111-126.
- Ismail. (2017). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 183-196.

- Jayani, D. H. (2020, Februari 26). *Databoks*. Retrieved Oktober 7, 2020, from databoks.katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/indonesia-habiskan-hampir-8-jam-untuk-berinternet>
- Juditha. (2013). Tingkat Literasi Media Masyarakat di Wilayah Perbatasan Papua. *Jurnal Communication Spectrum*, 107-117.
- Kemdikbud. (2019, January 17). *Berita dan Informasi*. Retrieved October 7, 2020, from Kemdikbud.go.id: <https://spada.kemdikbud.go.id>
- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan Sekretariat Jenderal Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Sekretaris Jenderal Kemendikbud.
- Kharizmi. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal JUPENDAS*, 11-21.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra. *Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 149-166.
- Mulyono. (2016). MModel Pengembangan Kecerdasan Moral dalam Menanggulangi Prilaku Menyimpang Siswa. *Jurnal Sosioreligi*, 14-22.
- Novaria, A. (2018, Mei 18). *Media Indonesia*. Retrieved Oktober 7, 2020, from mediaindonesia.com: <https://mediaindonesia.com/read/detail/161783-media-sosial-ibarat-pisau-bermata-dua>
- Nugraha, W. (2019). Safety Documentation: A Communication Approach For Safety Management System In Aerodrome Operator. *Internatinal journal of Scientific & Technology Research* , 1705-1711.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2016). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Bersastra Pengguna Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional Kesusastraan Indonesia Mutakhir*. Depok: HISKI Komisariat UI.
- Rumata, V. M., & Nugraha, D. A. (2019). Rendahnya Tingkat Perilaku Digital ASN Kementerian Kominfo: Survey Literasi Digital pada Instansi Pemerintah. *Jurnal Studi Komunikasi*, 467-484.
- Septiani, V. (2019). Education and Training Strategy in Palembang Aviation College. *Intenational Journal of Recent Technology and Engineering*, 7891-7894.
- Setiyawan, A., Sullaisah, M. F., & Sriwahyuni, E. (2019). Teaching Laboratory in Developing Teacher Digital Literation. *6th International Conference on Educational Research and Innovation* (pp. 163-167). Yogyakarta: Atlantis Press.
- Soleh, A. M. (2019). Pengembangan Media Simulator pada pendidikan dan pelatihan Foam Tender Operation dan Defensive Driving di Balai Pendidikan dan Pelatihan Penerbangan Palembang. *Prosiding Nasional Program Pascasarja Universitas PGRI Palembang*, 108-119.
- Soleh, A. M., Tobari, & Kesumawati, N. (2019). Development Of The Practical Manual As A Learning Media For Simulator Aircraft Rescue And. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 523-526.
- Suryani. (2015, April 7). *Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas*. Retrieved October 7, 2020, from <http://psikologi.fk.unand.ac.id/>: <http://http://psikologi.fk.unand.ac.id/component/content/article/942-internet-dan-pengaruhnya-terhadap-interaksi-antarmanusia>
- Susanto, D. A. (2012, March 27). *Merdeka, Teknologi*. Retrieved October 7, 2020, from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/teknologi/mesin-pencari-manusia-yang-mengalahkan-google.html>
- Triyono, M. B. (2017). Tantangan Revolusi Industri ke 4 (I4.0) Bagi Pendidikan. *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)* (pp. 1-5). Denpasar: <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/semnasvoktek/article/view/653>.
- Utami, T. Y. (2019, Juni 19). *Beginilah Cara Internet Mengubah Otak Manusia, Hindari Potensi Dampak Negatif*. Retrieved October 05, 2020, from <https://palembang.tribunnews.com/>: <https://palembang.tribunnews.com/2019/06/19/beginilah-cara-internet-mengubah-otak-manusia-hindari-potensi-dampak-negatif?page=2>
- Wandasari, Y., Kristiawan, M., & Arafat, Y. (2019). Policy Evaluation Of School's Literacy Movement On Improving Discipline Of State High School Students. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 190-198.
- Wikipedia. (2019, Agustus 30). *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*. Retrieved Oktober 7, 2020, from Wikipedia.com: https://id.wikipedia.org/wiki/Studi_kasus
- Yusrizal. (2016). Survey Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Wilayah Perbatasan. *Jurnal teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13-28.
- Yuwono, D. (2020, April 21). *Statmat*. Retrieved Oktober 7, 2020, from Statmat.id: <https://statmat.id/ukuran-sampel-penelitian>.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong