

## Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Guna Optimalisasi E-Government di Kelurahan Hargobinangun, Sleman

Andina Elok Puri Maharani\*<sup>1</sup>, Jadmiko Anom Husodo<sup>2</sup>, Sunny Ummul Firdaus<sup>3</sup>, Isharyanto<sup>4</sup>, Agus Riwanto<sup>5</sup>, Adriana Grahani Firdausy<sup>6</sup>, Maria Madalina<sup>7</sup>, Airlangga Surya Nagara<sup>8</sup>, Achmad<sup>9</sup>, Sri Wahyuni<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

\*e-mail: [andinaelok@staff.uns.ac.id](mailto:andinaelok@staff.uns.ac.id)<sup>1</sup>, [jadmikoanom@staff.uns.ac.id](mailto:jadmikoanom@staff.uns.ac.id)<sup>2</sup>, [firdaussunny@staff.uns.ac.id](mailto:firdaussunny@staff.uns.ac.id)<sup>3</sup>, [isharyanto\\_fh@staff.uns.ac.id](mailto:isharyanto_fh@staff.uns.ac.id)<sup>4</sup>, [agusriwanto@staff.uns.ac.id](mailto:agusriwanto@staff.uns.ac.id)<sup>5</sup>, [adriana.grahani@staff.uns.ac.id](mailto:adriana.grahani@staff.uns.ac.id)<sup>6</sup>, [mariamadalina@staff.uns.ac.id](mailto:mariamadalina@staff.uns.ac.id)<sup>7</sup>, [airlanggasuryanagara@staff.uns.ac.id](mailto:airlanggasuryanagara@staff.uns.ac.id)<sup>8</sup>, [achmad@staff.uns.ac.id](mailto:achmad@staff.uns.ac.id)<sup>9</sup>, [swyuni@staff.uns.ac.id](mailto:swyuni@staff.uns.ac.id)<sup>10</sup>

### Abstrak

*Pelayanan Publik yang berbasis E-government mempermudah akses agar terwujudnya pelayanan publik yang baik secara merata dan menyeluruh. Namun, pemerintah menghadapi kendala yakni kurangnya pengetahuan masyarakat akan teknologi yang masih dibawah rata-rat karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah kepada masyarakat. Pemerintahan Desa atau Kelurahan menjadi dasar awal dalam menjalankan E-government untuk membangun kesejahteraan dan kualitas masyarakat desa. Pemerintah harus mempersiapkan diri untuk mengimbangi ekosistem digital yang berkembang, karena sumber daya manusia terdiri dari pegawai pemerintah dan masyarakat. E-government pada tingkat kelurahan didukung pula dengan peningkatan literasi digital masyarakat agar masyarakat memiliki informasi yang luas dan sebagai upaya pengembangan desa. Untuk optimalisasi e-government dengan meningkatkan literasi digital, maka dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dalam bentuk kegiatan sosialisasi. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di Kelurahan Hargobinangun, Sleman, terdiri atas tahap meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh tokoh masyarakat, pemuda karang taruna, dan pemerintah Kelurahan Hargobinangun, Sleman. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak peningkatan pemahaman masyarakat Kelurahan Hargobinangun tentang literasi digital masyarakat guna optimalisasi e-government.*

**Kata kunci:** E-goverment, Literasi Digital, Sosialisasi

### Abstract

*E-government-based public services make access easier so that good public services can be achieved evenly and comprehensively. However, the government faces obstacles, namely the public's lack of knowledge about technology which is still below average due to a lack of socialization from the government to the public. Village or Subdistrict Government is the initial basis for implementing E-government to build the welfare and quality of village communities. The government must prepare to keep pace with the growing digital ecosystem, because human resources consist of government employees and the public. E-government at the sub-district level is also supported by increasing community digital literacy so that people have extensive information and as an effort to develop the village. To optimize e-government by increasing digital literacy, Community Service (PKM) activities are carried out in the form of outreach activities. This socialization activity was carried out in Hargobinangun Village, Sleman, consisting of stages including preparation, implementation and evaluation. This activity was attended by community leaders, youth organizations, and the government of Hargobinangun Village, Sleman. The results obtained show that this socialization activity had an impact on increasing the understanding of the people of Hargobinangun Village regarding community digital literacy in order to optimize e-government.*

**Keywords:** Digital Literacy, E-government, Socialization

## 1. PENDAHULUAN

Bidang teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan beberapa tahun terakhir, ditandai dengan semakin luasnya jaringan internet di seluruh dunia. Penggunaan internet pada berbagai kegiatan sehari-hari mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Perkembangan Internet berkembang semakin pesat karena mampu memfasilitasi komunikasi yang cepat atas berbagai jenis informasi dan mudah digunakan bagi masyarakat dari berbagai

kalangan. Kondisi ini memberikan tuntutan kepada pemerintahan untuk semakin transparan dan akuntabel, serta mendorong pemerintah untuk mulai memanfaatkan teknologi internet sebagai salah satu media yang saat ini berkembang sangat pesat. Penggunaan internet dalam pemerintahan sering disebut sebagai *electronic government* atau *e-government*.

*E-government* saat ini digunakan berdasarkan pada kebutuhan masyarakat dalam hal mempermudah akses agar terwujudnya pelayanan publik yang baik secara merata dan menyeluruh. Namun kendala yang harus dihadapi oleh pemerintah adalah kurangnya pengetahuan masyarakat akan teknologi yang masih dibawah rata-rata karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah kepada masyarakat. Indonesia sudah mengalami kemajuan secara teknologi namun kemampuan dan pengetahuan masyarakat terhadap dunia media sosial dan cara menjalankannya masih sangat kurang. Dengan adanya *e-government* ini, pemerintah daerah diharapkan mampu memberikan kualitas pelayanan prima kepada masyarakat setempat untuk mencapai kemakmuran dan kesejahteraan daerah. Kualitas pelayanan prima yang dimaksud adalah pelayanan yang dapat mendekatkan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat. (1) Tahun 2023, menunjukkan bahwa sebanyak 78,19% masyarakat di Indonesia merupakan pengguna internet. Indeks literasi digital di Indonesia berada di angka 3,54 poin pada tahun 2022 yang mana skor tersebut menunjukkan bahwa literasi digital masyarakat Indonesia berada di kategori sedang. Data-data tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh masyarakat Indonesia telah hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi dan dapat mengakses media digital. (2)

Perkembangan komunikasi dan teknologi informasi semakin maju diiringi dengan pesatnya teknologi digital, kesadaran dan kemampuan bermedia. Literasi media dan literasi digital merupakan pendekatan yang memiliki fokus analisis kritis terhadap konten dari pesan media. Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan media digital. Media digital tersebut dapat berupa alat komunikasi modern serta jaringan internet yang harus mampu digunakan dengan bijak. Literasi digital menjadi langkah positif dalam merespon perkembangan teknologi yang dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan kemampuan membaca, sehingga dapat meningkatkan budaya membaca dalam masyarakat (3).

Pemerintahan di Desa atau Kelurahan merupakan dasar atau landasan awal dalam menjalankan *e-government*. Untuk membangun kesejahteraan dan kualitas hidup di Indonesia bermula pada pembangunan desa. Secara konseptual, Desa Digital adalah salah satu program pemerintah untuk memberdayakan masyarakat dengan sarana teknologi yang memadai. Sudah banyak desa saat ini yang sudah mencakup jaringan internet, namun masih sedikit penduduk desa yang mengetahui dan memanfaatkan teknologi tersebut untuk diberbagai sektor. Pengembangan desa yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat hidup, baik dalam pembangunan prasarana ataupun pemanfaatan sumber daya secara berkelanjutan tercantum seperti Program Desa Digital yang juga tertuang dalam UU No. 6 Tahun 2014. Selain itu, mengenai hubungan antar pola penggunaan internet dan tingkat ekonomi, juga menunjukkan bahwa keduanya signifikan memiliki hubungan timbal balik Namun, hal tersebut belum optimal jika pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi belum diketahui secara menyeluruh oleh masyarakat desa. (4)

Pada era sekarang ini, generasi muda menjadi generasi yang disiapkan untuk membangun bangsa. Penggunaan teknologi digital tidak hanya memerlukan kemampuan teknis dalam mengakses teknologi juga memerlukan pemahaman terhadap konten yang diakses (5). Generasi muda memerlukan perhatian, bimbingan dan pendampingan dari orang tua, pendidik serta pemerintah, karena mereka mudah dalam mengakses dan terpapar konten-konten atau informasi yang bersifat negatif terutama bersumber dari media sosial, yang akan mempengaruhi bagaimana cara mereka berperilaku. Literasi digital meliputi pemahaman, evaluasi dan penggunaan teknologi digital secara bertanggungjawab, oleh karenanya literasi digital dapat menjadi salah satu alat yang dapat memperkuat pendidikan (6). Hal ini menjadikan literasi digital semakin diperlukan sebagai program utama untuk memberikan wawasan, pemahaman, dan juga advokasi bagi para pengguna internet, khususnya pengguna media sosial (7).

Konsep E-Government dalam pelayanan publik telah sedikit banyak memberikan perubahan dan mengubah citra pemerintah dalam memberikan pelayanan publik dari terkesan

kurang responsif dan terjangkau oleh masyarakat menjadi cepat dan mudah untuk menjangkau pelayanan. E-Government tidak hanya berkaitan dengan fasilitas, namun juga sumber daya manusia pemerintah perlu memiliki kemampuan dalam mengoperasikan sistem E-Government yang sudah dipersiapkan(8). E-Government didefinisikan sebagai pemanfaatan pemerintah oleh teknologi informasi untuk memberikan informasi dan pelayanan kepada warganya, urusan bisnis dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan pemerintah. Tujuan dari E-Government adalah untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pemerintah(9). Dengan transformasi digital, diharapkan masyarakat dapat mengakses layanan pemerintah secara digital kapan saja dan di mana saja melalui teknologi digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik(10).

Pelayanan publik yang didigitalisasi dan dibentuk merupakan inovasi yang menyatukan sistem hukum dan birokrasi yang sudah ada. Inovasi ini bertujuan untuk memungkinkan pelaksanaan pelayanan publik yang efisien, cepat, dan tepat(11). Tujuan dari fungsi pelayanan publik adalah untuk mewujudkan keadilan sosial sehingga setiap anggota masyarakat memiliki hak yang sama untuk mendapatkan layanan publik yang disediakan oleh pemerintah. Dengan perkembangan teknologi saat ini, pemerintah harus dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan. Banyak kebijakan pemerintah telah dibuat untuk mendukung penggunaan teknologi ini dalam operasi pemerintah, salah satu kebijakan pemerintah yang mendorong penggunaan teknologi adalah Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2023 Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government, yang mendorong transformasi pelayanan publik yang semula dilakukan secara manual menjadi semuanya "online".

Sumber daya manusia yang bertanggung jawab untuk melaksanakan dan menerima manfaat dari dorongan dan tuntutan tersebut harus siap. Kerjasama antara pemerintah dan masyarakat menjadi hal yang wajib terjalin sebagai bagian dari keberlanjutan dalam penyelenggaraan literasi digital(12). Pemerintah harus mempersiapkan diri untuk mengimbangi ekosistem digital yang berkembang, karena sumber daya manusia terdiri dari pegawai pemerintah dan masyarakat. Literasi digital, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengakses informasi dari berbagai sumber daya teknologi informasi, dimana hal tersebut memerlukan persiapan(13).

Perguruan tinggi memiliki peran untuk mendampingi kemajuan kelurahan dengan melakukan program pengabdian kepada masyarakat, salah satunya dalam bentuk sosialisasi. Kegiatan sosialisasi peningkatan literasi digital ini bertujuan untuk mendorong pemerintahan desa dan pemuda desa untuk melakukan dan menggalakkan aktivitas yang berkaitan dengan literasi digital di masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat desa perlu menggunakan media informasi dan teknologi secara cerdas dan cermat supaya tidak terjadi kesenjangan digital, manfaat penting dari literasi digital untuk masyarakat adalah terciptanya masyarakat desa yang tidak mudah menerima informasi dan berita yang tidak valid(14). Untuk membuat desa literatif dan mencapai tujuannya, yaitu menjadi desa yang unggul, sejahtera, dan berdaya saing, semua pihak bertanggung jawab harus mendukungnya. Lokasi kegiatan yang dipilih adalah Kelurahan Hargobinangun, Sleman, DIY. Permasalahan yang hendak dijawab dalam kegiatan ini yakni bagaimana strategi peningkatan literasi digital masyarakat guna optimalisasi *e-government* di Kelurahan Hargobinangun, Sleman? serta apa hambatan dalam implementasi peningkatan strategi literasi digital masyarakat desa guna optimalisasi *e-government*?

## 2. METODE

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di Kelurahan Hargobinangun, Sleman. Kegiatan ini terdiri atas tahap meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini diikuti oleh tokoh masyarakat, pemuda karang taruna, dan pemerintah Kelurahan Hargobinangun, Sleman sejumlah 26 orang. Kegiatan ini dimulai dengan tahap persiapan yang dilakukan dengan menentukan lokasi dan survei Kelurahan Hargobinangun, Sleman. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan pemaparan materi mengenai peningkatan strategi literasi digital masyarakat desa guna optimalisasi *e-government*. Evaluasi dari kegiatan ini dilakukan dengan

membandingkan kondisi masyarakat desa Kelurahan Hargobinangun sebelum sosialisasi dilaksanakan dan kondisi masyarakat desa Kelurahan Hargobinangun setelah sosialisasi dilaksanakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Strategi Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Guna Optimalisasi E-Government di Kelurahan Hargobinangun, Sleman

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di Kelurahan Hargobinangun, Sleman, diikuti oleh tokoh masyarakat, pemuda karang taruna, dan pemerintah Kelurahan Hargobinangun, Sleman dengan total 26 peserta. Isi kegiatan sosialisasi yakni Strategi Peningkatan Strategi Literasi Digital Masyarakat Desa Guna Optimalisasi E-Government di Kelurahan Hargobinangun, Sleman dan hambatnya. Pada kegiatan sosialisai tersebut, membahas mengenai era digitalisasi.



Gambar 1. Sesi Sosialisasi

Era globalisasi membawa dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan teknologi informasi. Sebelum terjadi perkembangan teknologi pada zaman dahulu masyarakat kesulitan untuk mendapatkan akses informasi. Perkembangan dunia digital sangat berpengaruh terhadap kebiasaan manusia, pola pikir, dan *economy digital*. Program Literasi Digital Nasional pertama kali diluncurkan pertama oleh Presiden Jokowi merupakan bagian dari upaya percepatan transformasi digital terkait dengan pengembangan sumber daya manusia digital. Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi melalui teknologi digital. Terdapat empat pilar literasi digital yang sering disingkat CAFE diantaranya, adalah:

1. Cakap Digital (*Digital Skills*): Memahami perangkat keras dan lunak TIK, serta sistem operasi digital
2. Aman Digital (*Digital Safety*): Mampu membangun wawasan kebangsaan dalam berinteraksi di ruang digital;
3. Budaya Digital (*Digital Culture*): Menyesuaikan diri, berpikir rasional, dan mengutamakan netiket; dan
4. Etika Digital (*Digital Ethics*): Meningkatkan kesadaran perlindungan dan keamanan data pribadi.

Berdasarkan data yang disajikan Katadata.com indeks Literasi digital dari tahun 2021 hingga tahun 2023 mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Perkembangan media digital tidak luput dari adanya penyalahgunaan dan kejahatan yang mengintai. Pencurian data merupakan kejahatan yang bertujuan mencuri data pribadi yang bertujuan untuk diperdagangkan. Data pribadi yang biasa diperdagangkan adalah nama, nomor

telepon, Nomor Induk Kependudukan (NIK), nomor telepon, dan alamat rumah. Pencurian data digital dapat dihindari dengan cara tidak sembarang dalam mengklik tautan yang didapat melalui pesan WhatsApp atau media lain, berkala mengganti kata sandi untuk akun media sosial ataupun *mobile banking*, dan tidak menggunakan kata sandi kombinasi antara nama dan tanggal lahir. Penipuan juga merupakan kejahatan yang mengintai perkembangan dunia digital. Penipuan biasanya memanfaatkan kondisi psikologis dari korban, penipu biasanya menciptakan kondisi korban menjadi panik sehingga secara tidak sadar menuruti arahan atau kemauan dari pelaku. penipuan ini dapat dihindari dengan cara melakukan *double check* terhadap informasi yang diperoleh. Penyebaran informasi sering mengintai pengguna media sosial, kurangnya pemahaman mengenai literasi digital sehingga informasi palsu dapat beredar bebas di tengah-tengah masyarakat. Aksi terorisme juga termasuk kejahatan yang mengintai perkembangan dunia digital, aksi ini biasanya menarget sistem yang dijalankan oleh pemerintah. Sebelum membagikan informasi pengguna media digital diharapkan dapat melakukan verifikasi sebelum menyebarkan informasi yang didapatkan, mengecek fakta atau kebenaran dan ketepatan dari informasi yang didapatkan, dan memantau urgensi serta manfaat dari informasi yang didapatkan.

Perkembangan dunia digital mulai menggeser kebiasaan masyarakat yang konvensional menjadi lebih modern, salah satu kebiasaan dari masyarakat yang tergeser adalah belanja. Saat ini masyarakat lebih gemar berbelanja dengan melalui *marketplace* secara daring. Alasan masyarakat mulai menggeser kebiasaan berbelanja adalah karena kemudahan dalam berbelanja, masyarakat tidak perlu repot untuk pergi ke tempat belanja, barang yang mereka inginkan dapat dipesan dan diantarkan ke alamat pemesan. Namun, masyarakat sebagai konsumen harus cermat dalam menggunakan *marketplace* karena kejahatan mengintai penggunaan media digital. Dalam melaksanakan transaksi harus memilih marketplace atau lokapasar yang resmi dan terbukti terpercaya karena jika barang yang dipesan tidak sesuai uang yang dibayarkan dapat ditarik kembali dengan mengirimkan bukti kepada *marketplace*, transaksi digital dilakukan dengan tidak menggunakan jaringan Wi-Fi publik karena Wi-Fi publik tidak menjamin keamanan data dari penggunaannya, melakukan pembayaran nontunai ke rekening *marketplace* atau lokapasar menggunakan dompet digital.

Peningkatan literasi digital masyarakat yang ditujukan untuk mendukung e-government harus didasarkan pada nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika. Sila Pertama mengutamakan cinta kasih, saling menghormati perbedaan kepercayaan di ruang digital. Sila Kedua mengutamakan kesetaraan, memperlakukan orang lain dengan adil dan manusiawi di ruang digital. Sila Ketiga menjunjung keharmonian, mengutamakan kepentingan Indonesia di atas kepentingan pribadi atau golongan di ruang digital. Sila Keempat mengutamakan demokratis, memberikan kesempatan pada setiap orang untuk bebas berekspresi dan berpendapat di ruang digital. Sila Kelima menjunjung gotong royong, bersama-sama membangun ruang digital yang aman dan etis bagi setiap pengguna.

Etika dalam peningkatan literasi digital masyarakat yang ditujukan untuk mendukung *e-government* harus dijunjung tinggi, peredaran informasi perlu dianalisis guna menghindarkan penerima informasi terkena dampak negatif dari konten yang bersifat negatif. Pembatasan penggunaan gawai pada anak-anak juga perlu diawasi karena anak-anak cenderung menirukan apa yang mereka lihat, disinilah orang tua wajib berperan aktif dalam memantau konten yang dijangkau oleh anak mereka. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus terhindarkan dari konten negatif yang dapat merusak moral dan etika. Melalui kegiatan sosialisasi, ditemukan potensi dan perkembangan e-government di Kelurahan Hargobinangun. Kelurahan Hargobinangun sudah memiliki Sempel Desa, yakni sistem yang memudahkan pelayanan publik untuk masyarakat kelurahan.

Banyak upaya yang dapat dilaksanakan pemerintah dalam mengelola dan mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat, salah satunya dengan program Desa Digital.(15) Digitalisasi pada desa merupakan sebuah inovasi dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam sistem pelayanan dan pemberdayaan masyarakat. Program ini ditujukan untuk mengembangkan potensi, pemasaran dan kecepatan akses desa, serta untuk kepentingan layanan publik bagi masyarakat desa setempat.(16) Literasi teknologi merupakan kecakapan hidup yang tidak hanya

mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga mencakup kecakapan sosial, kecakapan berpikir kritis, imajinasi, dan gagasan. (17)

Osterman memberikan beberapa definisi terkait literasi teknologi, antara lain: (18)

- 1) Kompetensi dalam menggunakan teknologi dan komunikasi digital untuk mencari, menilai, memanfaatkan, dan menghasilkan informasi;
- 2) Kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber jika disajikan melalui komputer;
- 3) Kemampuan individu dalam melaksanakan tugas dengan baik pada bidang digital dan menilai serta menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dari dunia digital.

Martin menyebutkan yang dimaksud dengan literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi. Dengan enam keterampilan literasi dasar tersebut, Martin merumuskan beberapa dimensi literasi digital berikut ini: (19)

- 1) Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari;
- 2) Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
- 3) Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup.
- 4) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Berdasarkan prinsip literasi komputer dan informasi, Bawden menyusun konsep literasi digital yang lebih komprehensif dengan menyangkut beberapa aspek berikut ini: (20)

- 1) Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang tepercaya.
- 2) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- 3) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (*non sequential*) dan dinamis.
- 4) Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjejaring (internet).
- 5) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.
- 6) Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang.
- 7) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi.

Sementara itu menurut Belshaw menyatakan terdapat delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut: (21)

- 1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- 2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- 3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual;
- 4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- 7) Kritis dalam menyikapi konten; dan literasi digital sebagai kecakapan hidup; dan
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Melalui deskripsi elemen dasar diatas dapat disimpulkan bahwasanya sisi urgensi dari implementasi literasi digital mencakup kedalam beberapa aspek yaitu aspek kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis dan bertanggungjawab dengan aspek pendukung yaitu pengetahuan, teknik dan sikap yang saling bersinergi dalam memberikan informasi antara kedua belah pihak baik informan maupun penerima informasi. (22)

*E-government* merupakan sistem teknologi informasi yang dikembangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan pelayanan publik dengan memberikan pilihan kepada masyarakat untuk mendapatkan kemudahan akses informasi publik. Kebijakan dan strategi tersebut diatur dalam Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* di seluruh jajaran pemerintahan secara menyeluruh. Untuk itu, sosialisasi *e-government* perlu dilakukan secara konsisten, berkesinambungan dan insentif kepada masyarakat dikarenakan masyarakat belum mengerti apa dan bagaimana aplikasi *e-government* serta manfaat yang dapat mereka ambil.(23)

Indrajit menjelaskan didalam lingkup *e-government* terdapat 3 (tiga) hal yang melatar belaknginya, antara lain : (24)

- 1) Era globalisasi yang datang lebih cepat dari yang diperkirakan telah membuat isu-isu seperti demokrasi, hak asasi manusia, hukum, transparansi, korupsi, *civil society*, *good corporate governance*, perdagangan bebas, pasar terbuka, dan lainnya menjadi hal-hal utama yang harus diperhatikan oleh setiap bangsa jika yang bersangkutan tidak ingin disingkirkan dari hubungan antara negara.
- 2) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terjadi sedemikian pesatnya sehingga data, informasi dan pengetahuan dapat diciptakan dengan teramat sangat cepat dan dapat segera disebarkan ke seluruh lapisan masyarakat di berbagai belahan dunia dalam hitungan detik.
- 3) Meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di dunia tidak terlepas dari semakin membaiknya kinerja industri swasta dalam melakukan kegiatannya. Percepatan peningkatan kinerja di sektor swasta ini tidak diikuti dengan percepatan yang sama di sektor publik, sehingga masyarakat dapat melihat adanya kepincangan dalam standar kualitas pemberian pelayanan. Dengan kata lain, secara tidak langsung tuntutan masyarakat agar pemerintah meningkatkan kinerjanya semakin tinggi.

Ketiga aspek di atas menyebabkan terjadinya tekanan dari masyarakat yang menginginkan pemerintah memperbaiki kinerjanya secara signifikan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Terdapat 4 (empat) klasifikasi hubungan bentuk baru dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini terkait dengan sistem pemerintahan, yaitu: (25)

- 1) *Government to Citizens* (G-to-C)  
Aplikasi *e-government* dalam tipe G-to-C ini merupakan aplikasi yang paling umum, dimana pemerintah membangun dan menerapkan berbagai portofolio teknologi informasi untuk berinteraksi dengan masyarakat.
- 2) *Government to Business* (G-to-B)  
Tipe G-to-B adalah bentuk penyediaan pelayanan informasi bagi kalangan bisnis. Kalangan bisnis semacam perusahaan swasta membutuhkan data dan informasi dari pemerintah.
- 3) *Government to Government* (G-to-G)  
Aplikasi *e-government* juga diperlukan dalam berinteraksi antara satu pemerintah dengan pemerintah lainnya (*government to government*) untuk memperlancar kerjasama, baik antar negara atau kerjasama antar entiti-entiti negara dalam melakukan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses-proses politik, mekanisme hubungan sosial dan budaya, dan lain sebagainya.
- 4) *Government to Employees* (G-to-E)  
Tipe aplikasi G-to-E diperuntukkan secara internal bagi para staf di instansi pemerintahan.

Terdapat beberapa pertimbangan dalam mencapai tujuan pada pelaksanaan *e-government*, antara lain: (26)

- 1) Pelayanan publik adalah ranah dimana negara berinteraksi secara intensif dengan warganya;
- 2) Pelayanan publik merupakan ranah dimana berbagai aspek good governance dapat diartikulasikan secara relatif lebih mudah;
- 3) Pelayanan publik melibatkan kepentingan semua unsur ketatapemerintahan.

Berdasarkan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government*, pengembangan *e-government* diarahkan untuk mencapai 4 (empat) tujuan yaitu diantaranya: (27)

- 1) Pembentukan jaringan informasi dan transaksi pelayanan publik yang memiliki kualitas dan lingkup yang dapat memuaskan masyarakat luas serta dapat terjangkau di seluruh wilayah Indonesia pada setiap saat tidak dibatasi oleh sekat waktu dan dengan biaya yang terjangkau oleh masyarakat.
- 2) Pembentukan hubungan interaktif dengan dunia usaha untuk meningkatkan perkembangan perekonomian nasional dan memperkuat kemampuan menghadapi perubahan dan persaingan perdagangan internasional.
- 3) Pembentukan mekanisme dan saluran komunikasi dengan lembaga-lembaga negara serta penyediaan fasilitas dialog publik bagi masyarakat agar dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan negara.
- 4) Pembentukan sistem manajemen dan proses kerja yang transparan dan efisien serta memperlancar transaksi dan layanan antar lembaga pemerintah dan pemerintah daerah otonom.

Penerapan *e-government* pada sistem pemerintahan memiliki banyak manfaat khususnya dalam menunjang efektivitas dan efisiensi dalam pelayanan publik. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya adalah: (28)

- 1) Mengurangi Biaya  
Memberikan pelayanan secara on-line atau dalam jaringan dapat secara signifikan mengurangi total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun stakeholdernya dibandingkan pelayanan secara manual.
- 2) Mendukung Perkembangan Ekonomi  
Teknologi dapat memudahkan pemerintahan dalam menciptakan iklim bisnis yang positif dengan menyederhanakan tahapan administrasi atau mengurangi birokrasi.
- 3) Memperkuat Transparansi dan Akuntabilitas  
Implementasi *e-government* dapat meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Good Corporate Governance*.
- 4) Meningkatkan Pelayanan bagi Masyarakat  
E-government dapat memberikan layanan yang lebih baik pada masyarakat dimana informasi dari pemerintah dapat dicari atau diperoleh tanpa harus secara fisik datang ke kantor-kantor pemerintahan.
- 5) Memberdayakan Masyarakat  
Pemberdayaan masyarakat dilaksanakan melalui informasi yang mudah diperoleh yang kemudian memungkinkan masyarakat dan pihak-pihak lain sebagai mitra pemerintah terlibat dalam proses pengambilan keputusan atau kebijakan publik secara merata dan demokratis.
- 6) Fasilitas *E-Society*  
Salah satu manfaat utama dari inisiatif *e-governance* terdiri dari promosi penggunaan ICT di sektor lain. Kapasitas teknologi dan manajemen yang diperlukan untuk administrasi *e-government* mendorong pengembangan kursus dan modul pelatihan baru di sekolah dan universitas yang berusaha memasok yang diperlukan keterampilan dan kapabilitas ke pasar kerja.

Pemerintah sebagai penyelenggara pelayanan publik mempunyai kewajiban menyediakan transparansi sistem informasi terlebih jumlah konsumen yang mengakses pelayanan di sektor publik lebih besar dibandingkan disektor private/swasta. Maka apabila pemerintah ingin mendapatkan kepercayaan dari konsumen dalam hal ini masyarakat seharusnya pemerintah mulai serius untuk memanfaatkan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0, dalam penyelenggaraan pelayanan publik. (29)

Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (MenpanRB) sebagai kementerian yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan sudah mengundang Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Pedoman Penyelenggaraan Sistem Informasi

Pelayanan Publik Nasional (SIPPN). Setelah satu tahun lebih peraturan tersebut diundangkan baru-baru ini Menpan RB meluncurkan aplikasi SIPPN sebagai wadah informasi pelayanan publik semua instansi penyelenggara pelayanan publik secara nasional. Namun, SIPPN yang sedang dikembangkan oleh Menpan RB tersebut masih belum sempurna dikarenakan belum semua pemerintah daerah maupun kementerian/lembaga menginput data informasi pelayanan publik dimasing-masing instansinya ke aplikasi SIPPN tersebut. Guna meningkatkan kualitas pelayanan publik, Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi mengadakan sosialisasi di berbagai wilayah. (30)

Sistem e-government yang merupakan upaya pemerintah dalam mengimplementasikan pemanfaatan komputer, jaringan komputer dan teknologi informasi untuk menjalankan pemerintahan terutama pelayanan publik masih sangat minim.(31) Berikut tahapan yang perlu dilaksanakan dalam penerapan *e-government* pada sistem pemerintahan, yaitu: (32)

1) Deskripsi Empat Pilar Literasi Digital

Kegiatan Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan penyuluhan tentang ruang lingkup literasi digital, dimana materi yang disampaikan adalah tentang gambaran empat (4) pilar literasi digital sebagaimana Kementerian Komunikasi dan Informatika telah meluncurkan modul-modul dalam pelaksanaannya. Keempat pilar tersebut adalah *Digital Culture*, *Digital Ethics*, *Digital Safety* dan *Digital Skills*.

2) Pelatihan Website/Aplikasi Layanan dan Pengaduan

Rangkaian kegiatan kedua adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada masyarakat tentang mekanisme penggunaan sejumlah website dan atau aplikasi dalam mendapatkan pelayanan dan bagaimana tahapan pengajuan suatu pengaduan pelayanan publik. Sebagai pengantar dari kegiatan pelatihan tersebut maka diberikan materi tentang pengenalan sejumlah *Uniform Resource Locator* (URL) dari Website/Aplikasi pelayanan dan pengaduan pelayanan publik.

3) Evaluasi

Kegiatan ini dilakukan dengan melihat perbandingan peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat, yang merupakan hasil analisis dari pengumpulan data kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

Berikut ini beberapa strategi yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan literasi digital: (33)

1) Berpikir Kritis

Berpikir kritis masyarakat dapat mengambil keputusan rasional bersumber pada informasi yang diterima.

2) Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pemanfaatan teknologi informasi dapat mempermudah segala urusan masyarakat terutama dalam hal literasi digital pada masyarakat.

3) Memahami *Digital Culture*

Memahami digital culture dapat mempermudah proses pemahaman dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga masyarakat dapat dengan cepat menyerap berbagai informasi yang didapat.

**B. Dalam diskusi pada saat sosialisasi ditemukan permasalahan mengenai hambatan dalam Implementasi Peningkatan Strategi Literasi Digital Masyarakat Desa Guna Optimalisasi E-Government**

Ada beberapa hal yang menjadi hambatan atau tantangan dalam mengimplementasikan *e-government* di Indonesia, seperti kultur berbagi informasi yang belum ada, kultur mendokumentasi belum lazim di masyarakat, langkanya sumber daya manusia (SDM) yang handal dibidang teknologi informasi dan komunikasi, infrastruktur yang belum memadai dan mahal, tempat akses informasi yang terbatas. Bahkan, berdasarkan pengalaman yang dibagikan peserta sosialisasi, menunjukkan masyarakat masih kurang sadar akan bahayanya kejahatan dalam dunia digital. Pengalaman yang dibagikan peserta dalam sosialisasi, ditemukan adanya permasalahan, seperti banyak anak-anak yang mengunduh aplikasi secara sembarangan, seringkali masyarakat kurang cermat dalam melakukan jual beli *online*, dan masyarakat juga masih mengalami banyaknya penipuan dengan berbagai modus, baik menggunakan file atau

link, atau mengatasmamakan orang terdekat, dan lain sebagainya. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengaktifkan fitur pembatasan unduh aplikasi yang ada di gawai, sehingga anak-anak tidak dapat dengan mudah mengunduh aplikasi secara sembarangan. Lalu perlu dilakukan *double check* untuk memastikan penjual barang *online*, baik melalui *market place* atau melalui aplikasi *getcontact*. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan edukasi kepada masyarakat untuk dapat menggunakan media digital dengan bijak dan hati-hati.

Retnowati mengatakan faktor-faktor penentu keberhasilan penerapan *e-government* adalah: (34)

- 1) Kebutuhan seperti apa yang saat ini menjadi prioritas utama dari masyarakat di negara atau di daerah terkait,
- 2) Infrastruktur telekomunikasi,
- 3) Tingkat konektivitas dan penggunaan TI oleh pemerintah,
- 4) Kesiapan SDM di pemerintah,
- 5) Ketersediaan dana dan anggaran,
- 6) Ketersediaan perangkat hukum,
- 7) Perubahan paradigma cara kerja dan perilaku SDM aparatur.

Sehingga faktor yang paling penting dalam lingkup sumber daya manusia (SDM) adalah masalah kurangnya sampai saat ini tenaga ahli di bidang IT yang mumpuni di Indonesia, dan masih banyaknya aparat di pemerintahan yang masih *gaptek* (*gagap teknologi*) terkhususnya bagi generasi yang sudah tua yg masih mengisi di segmen-segmen pemerintahan sampai saat ini. Terdapat tiga hal persoalan kendala mendasar di dalam penyelenggaraan *e-government* tersebut berada ditingkat pemerintahan daerah diantaranya yaitu pertama, inisiatif dan pemaknaan implementasi *e-government* oleh pemerintah daerah otonom masih bersifat sendiri-sendiri. Kedua, implementasi melalui situs web daerah tersebut belum didukung oleh sistem manajemen dan proses kerja yang efektif karena kesiapan peraturan, prosedur dan keterbatasan sumber daya manusia. Ketiga, banyak pemerintah daerah mengidentikkan implementasi *egovernment* hanya sekedar membuat situs web pemda saja (*web presence*), sehingga penyelenggaraan *e-government* hanya berhenti ditahap pematangan saja dari 4 tahap yang harus dilalui. (35)

Dalam kemajuan teknologi ini, kita menghadapi serangkaian teknologi baru yang mengombinasikan dunia fisika, digital, dan dunia biologi yang akan berdampak pada semua disiplin, ekonomi dan industri, bahkan akan menantang ide kita tentang arti manusia. Namun demikian ada juga potensi risikonya. Organisasi-organisasi bisa jadi tidak mampu atau tidak mau mengadaptasi teknologi baru ini dan pemerintah mungkin gagal meregulasi teknologi ini secara layak. Untuk mengantisipasi hal-hal yang disebutkan diatas baik yang berupa akibat baiknya dan akibat potensi risikonya. Beberapa rumusan terbaik itu diantaranya adalah: (36)

- 1) Tatanan regulasi hukum yang baik dan perlindungan hukum;
- 2) Pemerintah meningkatkan pendidikan terkhususnya di bidang IT sebagai pembentukan SDM yang mumpuni;
- 3) Infrastruktur dan ketersediaan media akses yang memadai;
- 4) Pembentukan karakter dan etos kerja yang baik bagi SDM aparatur pemerintahan;
- 5) Merubah mindset aparatur menjadi *disruptive mindset* aparatur di Indonesia;
- 6) Revolusi industri 4.0 berbasis revolusi moral;
- 7) Menciptakan *Intrepreneurial Leadership* yang handal;
- 8) Diperkuatnya pendidikan agama;

Sejumlah kendala masih dialami oleh pemerintahan Indonesia untuk menerapkan pemerintahan yang berbasis elektronik tersebut, hal itu menyangkut pada infrastruktur teknologi. Banyak terjadi kendala pada infrastruktur teknologi diantaranya beberapa pulau yang ada di Indonesia masih memiliki jaringan internet yang masih susah untuk dijangkau dan berbiaya mahal. (37) Namun demikian, terdapat sejumlah faktor yang akan membantu mewujudkan keberhasilan dari proyek *e-government* tersebut. Faktor-faktor itu diantaranya adalah: (38)

- 1) *External pressure*

Salah satu faktor penting seperti tuntutan dari stakeholder agar pemerintah dapat memperbaiki sistem pelayanannya, karena belum seluruhnya agensi pemerintah di semua tingkatan memiliki sikap proaktif dan responsif. Dimana jika tidak ada tuntutan dari luar, kurang ada dorongan yang kuat untuk memperbaiki sistem pelayanannya.

2) *Internal Political Desire*

Inisiatif atau dorongan dari pemerintah itu sendiri untuk melakukan perbaikan pada sistemnya serta bisa mendukung perkembangan e-Government yang ada di dalam organisasinya.

3) *Overall Vision and Strategy*

Perencanaan secara detail pada untuk mengembangkan pada sistemnya serta bisa mendukung perkembangan, mengetahui tujuannya dengan jelas sehingga tau dari mana cara untuk memulainya hingga tujuantercapai. Dan yang terpenting adalah proyek yang dilakukan sekali jalan serta adanya peraturan yang bisa melandasi untuk mencegah terjadinya perubahan.

4) *Effective Project Management*

Perencanaan yang baik, tanggung jawab, kontrol dan monitoring, mempertimbangkan resiko yang kemungkinan bisa terjadi, hubungan yang baik antara pihak pemerintah dan kalangan swasta dan masih banyak lagi.

5) *Effective Change Management*

Mempunyai pemimpin yang memiliki visi misi yang jelas, profesional yang tinggi dalam menjalankan kewajibannya demi terbentuknya lingkungan kerja yang baik dan kondusif pada saat akan dilakukan pengembangan eGovernment.

6) *Requisite Competencies*

Dibutuhkan penguasaan terkait ilmu pengetahuan yang baik tentang e-Government untuk bisa mengembangkan e-Government dan keahlian pada bidang e-Government khususnya dalam pemerintahan itu sendiri agar bisa memanfaatkan teknologi informasi sebaik mungkin.

7) *Adequate Technological Infrastructure*

Memiliki banyak teknologi informasi yang memadai yang bisa digunakan untuk melakukan perkembangan e-Government.



Gambar 2. Sesi Diskusi

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pertama, strategi yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan literasi digital pada masyarakat desa guna optimalisasi *e-government* di Kelurahan Hargobinangun, Sleman, yaitu dengan menerapkan 4 (empat) klasifikasi hubungan bentuk baru dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini terkait dengan sistem pemerintahan, yaitu:

1) *Government to Citizens* (G-to-C)

Aplikasi *e-government* dalam tipe G-to-C ini merupakan aplikasi yang paling umum, dimana pemerintah membangun dan menerapkan berbagai portofolio teknologi informasi untuk berinteraksi dengan masyarakat.

2) *Government to Business* (G-to-B)

Tipe G-to-B adalah bentuk penyediaan pelayanan informasi bagi kalangan bisnis. Kalangan bisnis semacam perusahaan swasta membutuhkan data dan informasi dari pemerintah. Selain itu, interaksi antara kalangan bisnis dengan lembaga pemerintahan juga berkaitan dengan hak dan kewajiban dari kalangan bisnis tersebut sebagai entity yang berorientasi profit.

3) *Government to Government* (G-to-G)

Aplikasi *e-government* juga diperlukan dalam berinteraksi antara satu pemerintah dengan pemerintah lainnya (*government to government*) untuk memperlancar kerjasama, baik antar negara atau kerjasama antar entiti-entiti negara dalam melakukan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses-proses politik, mekanisme hubungan sosial dan budaya, dan lain sebagainya.

4) *Government to Employees* (G-to-E)

Tipe aplikasi G-to-E diperuntukkan secara internal bagi para staf di instansi pemerintahan.

Kedua, ada beberapa hal yang menjadi hambatan atau tantangan dalam implementasi peningkatan strategi literasi digital masyarakat desa guna optimalisasi *e-government*, seperti kultur berbagi informasi yang belum ada, kultur mendokumentasi belum lazim di masyarakat, langkanya sumber daya manusia (SDM) yang handal dibidang teknologi informasi dan komunikasi, infrastruktur yang belum memadai dan mahal, tempat akses informasi yang terbatas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Pimpinan Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) dan LPPM yang telah memberikan fasilitasi untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Pemerintah kelurahan Hargobinangun dan tokoh masyarakat serta kelompok pemuda Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa istimewa Yogyakarta yang telah menjadi lokasi penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syalom M.C. Lenak, Ismail Sumampow, Welly Waworundeng, "Efektivitas Pelayanan Publik Melalui Penerapan Electronic Government Di Dinas Pendidikan Kota Tomohon", *Jurnal Governance, ISSN 2088-2815, Volume 1 Nomor 1*, pp. 2, 2021.
- [2] Galvin Hapsari Putri, Widi Astuti, Adrianita Putri Damaiyanti, Edo Artima Kasla, Jericho Julius Prabowo, Ferdian Ahya Al Putra, "UPAYA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA MASYARAKAT DESA KLASAMAN, KECAMATAN GATAK, KABUPATEN SUKOHARJO, PROVINSI JAWA TENGAH", *Seminar Nasional (SENDIMAS) UNS Membangun Desa*, 2023, pp. 58
- [3] Suherdi, D., et al. 2021. Peran Literasi Digital di Masa Pandemi. Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna.
- [4] Amil Ahmad Ilham, Zahir Zainuddin, Ingrid Nurtanio, Indrabayu, Muhammad Niswar, Adnan, Elly Warni, Zulkifli Tahir, Ais Prayogi Alimuddin, Christoforus Yohannes, Ady Wahyudi Paundu, Mukarramah Yusuf, Anugrayani Bustamin, Iqra Aswad, Muhammad Alief Fahdal Imran Oemar, Intan Sari Areni, Zaenab Muslimin, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Masyarakat dalam Upaya Membangun Desa Digital", *Jurnal Tepat (Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat)*, Volume 6, Nomor 1, pp.96, 2023.

- [5] Irvansyah, A., 2022. Literasi Digital Dalam Memanfaatkan Media Sosial ( Studi Kasus Pada Asisten Rumah Tangga Usia Remaja). *Jurnal AKRAB* 13, 61-69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v13i2.428>
- [6] Sugiarto, Farid, A. 2023. Literasi Digital sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, 580-597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- [7] Restianty, A., 2018. Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. - 1, 72-87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- [8] Aswin, A., Sofyan, M.M., 2022. Dinamika Pelaksanaan Electronic Governance Pemerintahan Daerah di Indonesia. *Kebijakan: Jurnal Ilmu Administrasi* 13, 65-69. <https://doi.org/10.23969/kebijakan.v13i1.5152>
- [9] Haerana, H., Riskasari, R., 2022. Literasi Digital dalam Pelayanan Publik. *JPMWP* 6, 131-137. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v6i2.4052>
- [10] Alhari, M.I., Febriyani, W., Jonson, W.T., Fajrillah, A.A.N., 2021. Perancangan Smart Village Platform Aplikasi Edukatif untuk Pengentasan Stunting serta Monitoring Kesehatan Ibu Hamil. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia* 15, 51-60. <https://doi.org/10.32815/jitika.v15i1.562>
- [11] Zulfiani, Y.N., Nurzaman, R.A., Rompis, A.E., Nurmalasari, E., 2023. The Implementation of E-Government on the Concept Smart City in Bandung City Government, in Public Services based on Law Number 25 of 2009 concerning Public Services. *Journal of Governance Innovation* 5, 175-192. <https://doi.org/10.36636/jogiv.v5i1.2282>
- [12] Sujai, I., Aditiyawarman, A., Nursetiawan, I., Yuliani, D., 2022. Analisis Budaya Literasi Digital Pemerintah Desa Sadananya Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis. *Dinamika : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara* 9, 252-259. <https://doi.org/10.25157/dak.v9i2.8413>
- [13] Rahmadanita, A., Hidayat, E., 2023. Tren Penelitian Literasi Digital (Digital Literacy) Tahun 2012-2022: Sebuah Pendekatan Bibliometrik. *JTKP* 5, 188-207. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v5i2.3850>
- [14] Akhmad Qashlim, Abd Asis, Andriani Andriani., 2021. Internet Masuk Desa: Sebuah Upaya Literasi Digital Untuk Menciptakan Masyarakat Melek Teknologi Pada Desa Piriang Kecamatan Tutar. *Jurnal Sipissangngi* 1, 61-70. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v1i1.1986>
- [15] Kornelius Benuf, Muhamad Azhar, "Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer", *Jurnal Gema Keadilan (ISSN: 0852-011)*, Volume 7 Edisi 1, pp.27-28, 2020.
- [16] Amil Ahmad Ilham, Zahir Zainuddin, Ingrid Nurtanio, Indrabayu, Muhammad Niswar, Adnan, Elly Warni, Zulkifli Tahir, Ais Prayogi Alimuddin, Christoforus Yohannes, Ady Wahyudi Paundu, Mukarramah Yusuf, Anugrayani Bustamin, Iqra Aswad, Muhammad Alief Fahdal Imran Oemar, Intan Sari Areni, Zaenab Muslimin, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Masyarakat dalam Upaya Membangun Desa Digital", *Jurnal Tepat (Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat)*, Volume 6, Nomor 1, pp.97, 2023.
- [17] Hariyanto, Pipit Aprilia Susanti, Michael Hadjaat, Muhammad Wasil, Agnes Dwita Susilawati, "Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital", *Jurnal Abdimas Peradaban: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 4 Nomor 2, pp.14-15, 2023.
- [18] Hariyanto, Pipit Aprilia Susanti, Michael Hadjaat, Muhammad Wasil, Agnes Dwita Susilawati, "Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital", *Jurnal Abdimas Peradaban: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 4 Nomor 2, pp.15, 2023.
- [19] Ardy Firman Syah, "LITERASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN

- PUBLIK PEMERINTAH”, *Civil Service, Volume 15 Nomor 2*, pp.29, 2021.
- [20] Ardy Firman Syah, “LITERASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN PUBLIK PEMERINTAH”, *Civil Service, Volume 15 Nomor 2*, pp.29, 2021.
- [21] Ardy Firman Syah, “LITERASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN PUBLIK PEMERINTAH”, *Civil Service, Volume 15 Nomor 2*, pp.29-30, 2021.
- [22] Ardy Firman Syah, “LITERASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN PUBLIK PEMERINTAH”, *Civil Service, Volume 15 Nomor 2*, pp.30, 2021.
- [23] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.2, 2020.
- [24] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.3-4, 2020.
- [25] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.5, 2020.
- [26] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.6, 2020.
- [27] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.7, 2020.
- [28] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.7-8, 2020.
- [29] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.8-9, 2020.
- [30] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.10, 2020.
- [31] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.11, 2020.
- [32] Haerana, Riskasari, “LITERASI DIGITAL DALAM PELAYANAN PUBLIK”, *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume 6 Nomor 2*, pp.134-136, 2022.
- [33] Mahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, Cahyo Hasanudin, “Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat di Era Society 5.0”, *Jurnal Protasis, E- ISSN : 2829-727X, P -ISSN : 2829-5862, Volume 1 Nomor 1*, pp.93-94, 2022.
- [34] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.12-13, 2020.
- [35] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.11, 2020.
- [36] Vani Wirawan, “Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia”, *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan (JPHK), Volume 1 Nomor 1*, pp.11, 2020.

- 
- [37] Yusuf Amrozi, Nurul Aini, Zuyinatul Munadhiroh, "PETA PERKEMBANGAN E-GOVERNMENT DI INDONESIA", *Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, ISSN Print : 2085-1588, ISSN Online :2355-4614, Volume 14 Nomor 1, pp.2470, 2022.
- [38] Yusuf Amrozi, Nurul Aini, Zuyinatul Munadhiroh, "PETA PERKEMBANGAN E-GOVERNMENT DI INDONESIA", *Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, ISSN Print : 2085-1588, ISSN Online :2355-4614, Volume 14 Nomor 1, pp.2470-2471, 2022.