

BAB I

PENDAHULUAN

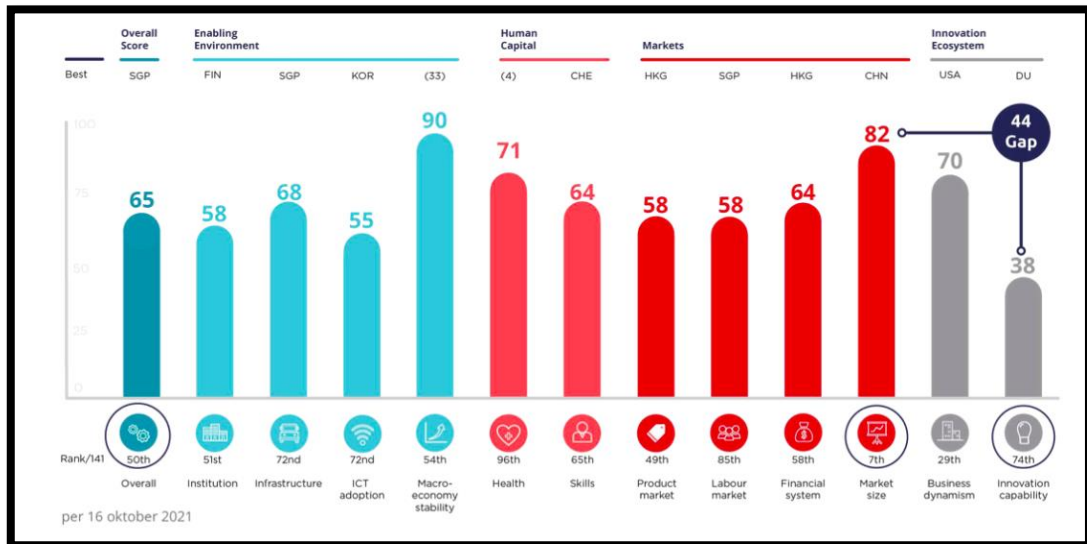
1.1 Latar Belakang

Literasi digital saat ini sangatlah penting karena dibutuhkan untuk dapat bersaing di tengah perkembangan teknologi. Menurut Park dalam (Putri & Supriansyah, 2021), keterampilan yang saat ini menjadi dasar siswa dari semua disiplin ilmu dan usia merupakan literasi digital. Sedangkan menurut (Silalahi dkk., 2022) menjelaskan literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan membuat informasi secara baik dan tepat memanfaatkan kemajuan kewiraswastaan dan teknologi digital.

Literasi digital dapat menjadi bagian komunikasi dan tentunya mampu menciptakan pola pikir dan pandangan kritis. Saat ini media digital mampu memberikan kemudahan yang cukup baik untuk dapat saling bertukar informasi. Sumber komunikasi di media sosial bisa berasal dari mana saja. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri penyalahgunaan informasi dapat terjadi. Penyalahgunaan informasi juga dapat terjadi karena pengguna media digital belum siap terhadap kemajuan teknologi yang terjadi.

Perusahaan berlomba menciptakan sebuah solusi dan inovasi untuk memenuhi kebutuhan di era digital. Menurut (Hastadi, 2020) permasalahan yang dinilai paling krusial dalam memenuhi kebutuhan di era digital ini adalah ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM). Berdasarkan hal tersebut tentunya perlu adanya ekosistem yang baik di Indonesia supaya dapat mendorong percepatan SDM dan mengisi *gap* yang ada di industri dengan kehadiran digital talent yang berkualitas.

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tentunya akan mendukung kemajuan teknologi di era digital ini. Sumber daya manusia mempunyai peran yang dominan di setiap kegiatan organisasi atau perusahaan karena Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan perancang, pelaku dan penentu dalam mewujudkan setiap tujuan organisasi. Sumber daya manusia (SDM) yang dibutuhkan saat ini adalah sumber daya manusia (SDM) yang melek digital. (Rohida, 2018) menyatakan bahwa diperlukan peningkatan keterampilan atau *upskilling* dan pembaruan keterampilan atau *reskilling* terhadap SDM untuk benar- benar dapat berkompeten.



GAMBAR 1.1 DATA GLOBAL COMPETITIVENESS INDEX 4.0 2019 WORLD ECONOMIC FORUM (WEF)

Sumber : Annual Summary of ITDRI 2022

Berdasarkan data di atas World Economic Forum (WEF) merilis data Global Competitiveness Index 4.0 2019 edisi untuk seluruh negara. Indonesia menempati urutan 50^{th/141}. Berdasarkan data tersebut terlihat Indonesia mempunyai GAP senilai 44 jika dibandingkan dengan kemampuan berinovasi Indonesia. Data yang dihasilkan tentunya mengejutkan karena Indonesia memiliki potensi pangsa pasar di urutan ke-7 di dunia. GAP yang terjadi tentunya harus segera diatasi supaya tidak tersaingi oleh sumber daya eksternal. Sebagaimana disampaikan oleh Presiden Joko Widodo dalam (annual summary ITDRI, 2022):

“Kita setidaknya membutuhkan 9 Juta *Talenta Digital* untuk 15 tahun kedepan. Ini membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan setidaknya 600.000 orang setiap tahun sehingga kita dapat membangun ekosistem yang mendukung pertumbuhan talenta digital”.

Melalui aspirasinya tersebut Presiden Republik Indonesia Joko Widodo menginginkan adanya perbaikan talenta Indonesia. KBUMN mengeluarkan surat edaran yang menetapkan 12 kluster akan menjadi pemimpin *hub digital transformation*. Telkom Indonesia terpilih sebagai pemimpin *hub digital institute* dan *hub telecommunication and media institute*. Oleh karena itu terbentuklah *Indonesia*

Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) sebagai wadah *hub digital institute* yang diinisiasi oleh PT. Telkom Indonesia sebagai jawaban dalam menghadapi permasalahan talenta di bidang digital yang berlandaskan *learning, research, and innovation*.

Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) saat ini dipercaya merumuskan kebijakan, strategi, standarisasi, serta kolaborasi dalam perumusan *learning* dan *research* yang berguna untuk pengembangan inovasi di seluruh klaster Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Seluruh kegiatan yang dilakukan *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)* tentunya mempunyai tujuan untuk meningkatkan digital *talent* yang ada di Indonesia. Telkom Indonesia melalui *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)* bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai mitra perusahaan tempat magang bagi para mahasiswa kampus merdeka.

Kegiatan ini sejalan dengan tujuan *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)* untuk mencetak talenta yang siap menghadapi tantangan digital. *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)* memberikan pelatihan digital dan pengalaman terkait dunia kerja secara nyata, sehingga diharapkan peserta magang dapat menjadi digital *talent*. Sebagai peserta magang kampus merdeka di *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)*, penulis berkesempatan untuk mampu terjun langsung ke salah satu *project* yang dibangun oleh *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)*.

Project yang dijalankan yaitu *project* pepadanan SMK berkolaborasi dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Indonesia yaitu melalui program SMK Pusat Keunggulan. Sebagaimana yang disampaikan (Kementerian Pendidikan, 2022) :

“Program SMK Pusat Keunggulan berfokus pada pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian tertentu dalam peningkatan kualitas dan kinerja, yang diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan dengan dunia kerja, yang akhirnya menjadi SMK rujukan yang memiliki semangat pengimbasan serta pusat peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya”.

Berdasarkan pada program SMK Pusat Keunggulan *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) merancang *project* Pemadanan Magang SMK sebagai implementasi perusahaan dalam menjalankan program SMK Pusat Keunggulan. *Project* pemadanan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini bertujuan memberikan *exposure* kepada siswa SMK dan melatih mereka siap untuk bekerja dengan spesifik *skill* yang dibutuhkan di era digital. *Project* pemadanan SMK ini berlangsung *full online* dengan proses *monitoring* harian.

Output yang diharapkan *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) setelah siswa mengikuti program pemadanan SMK yaitu peserta memahami *mindset* digital *talent*, implementasi proses inovasi, berbagai *skill* digital *talent for industri*, budaya industri, pengalaman *handling project* di industri dan *portofolio project* perusahaan. *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) berkolaborasi dengan 13 SMK di Indonesia untuk diajak bekerjasama di Pemadanan Magang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah yang bekerjasama yaitu SMKS Al Huda Sariwangi, SMKS Muh 2 Taman, SMKS NU Sunan Ampel, SMKS Bina Latih Karya Bandar Lampung, SMKS PGRI 2 Sumedang, SMKS Bina Nusantara Cisalak, SMKS Muh Bandongan, SMKS Muh Sintang, SMK Said Nau Jakarta, SMK Al-Falah Tasikmalaya, SMKN 2 Sumedang, SMKN 14 Bandung, SMKN 1 Tanjung Raya Mesuji Lampung. Terdapat total 130 peserta magang yang ikut sertakan di *project* pemadanan SMK dari setiap sekolah.

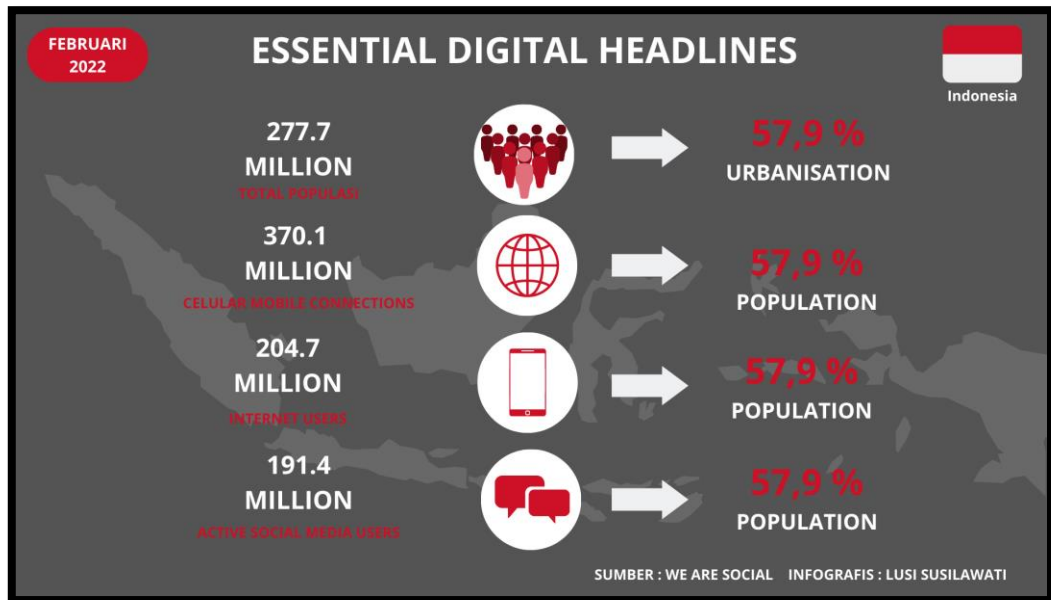
Setiap sekolah di bagi menjadi dua kelompok yang berjumlah rata-rata lima siswa setiap kelompoknya. Total keseluruhan terdapat 26 kelompok yang ikut serta *project* pemadanan SMK di *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI). Penulis sendiri sebagai *chapter content creator* melakukan tugasnya sebagai mentor kelompok 24 yaitu SMK PGRI 2 Sumedang. Peran penulis sebagai mentor yaitu membimbing dan merencanakan *project* di pemadanan magang kelompok 24, SMK PGRI 2 Sumedang.

SMK ini menjadi bagian dari *project* pemadanan SMK di *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) karena SMK PGRI 2 Sumedang menjadi salah satu SMK yang telah sepakat dan mendukung program yang

ditawarkan perusahaan. *Project* pepadanan SMK yang dijalankan oleh penulis bersama kelompok 24 salah satu bentuk program literasi digital yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMK terutama salah satu sekolah yang berkolaborasi dengan Telkom Indonesia. *Project* literasi digital yang dijalankan akan dijadikan bekal untuk siswa kelompok 24 SMK PGRI 2 Sumedang dalam meningkatkan kualitas *digital talent*.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan generasi z yang sekarang sedang menempuh pendidikan, tentunya mereka akan segera masuk ke dunia kerja dan harus mempersiapkan diri. Sesuai dengan pernyataan (Putri & Supriansyah, 2021) siswa SMK diajarkan untuk dapat menjadi calon tenaga kerja profesional setelah lulus dari sekolah maka dari itu mereka perlu mempersiapkan diri dengan membekali diri mereka baik secara pribadi, kompetensi, komunikasi, kerjasama tim, dan *skill* teknologi untuk memasuki dunia kerja. *Project* pepadanan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menjadi peluang dalam membekali siswa SMK menjadi calon tenaga kerja profesional.

Penulis selama menjalankan tugasnya menjadi mentor secara *online* di *project* pepadanan SMK tentunya menemukan beberapa permasalahan yang ditemukan. Dampak dari pandemi Covid-19 di Indonesia memaksa masyarakat untuk dapat beradaptasi dengan ruang digital dan penggunaan internet. Berdasarkan pada data *We Are Social 2022* tentang penggunaan internet di Indonesia, menyatakan pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta penduduk Indonesia dari total populasi 277,7 juta artinya terdapat 73% total populasi masyarakat Indonesia yang telah menggunakan internet. Jumlah penggunaan internet meningkat dari tahun 2021: 170 jt/naik 1%.



GAMBAR 1.2 ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES INDONESIA

Sumber : *We are social* (2022)

Peningkatan jumlah penggunaan internet tentunya memudahkan masyarakat dalam mengakses internet dan informasi. Hal ini dapat mampu membawa dampak positif dan negatif terhadap literasi digital masyarakat. Saat ini sangat penting adanya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital terutama pada kalangan usia muda. Seperti yang disampaikan oleh (Hana Silvana, 2018) program pendidikan literasi digital merupakan solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan elemen masyarakat dan civitas akademika yang mempedulikan terhadap kemajuan bangsa.

Lulusan SMK menjadi lulusan pengangguran paling banyak ini merupakan data Badan Pusat Statistik (BPS). (Badan Pusat Statistik, 2022) melaporkan jumlah tingkat pengangguran terbuka (TPT) per Februari 2022 sebanyak 8,40 juta orang. Berdasarkan jumlah ini, lulusan SMK menjadi yang terbesar dibandingkan lulusan jenjang pendidikan lainnya. Menurut (Mukhlason dkk., 2020), berdasarkan hasil penelitiannya diketahui bahwa penyebab pengangguran terbuka salah satunya yaitu ketidaksesuaian antara keterampilan dan keahlian yang dikembangkan sekolah dengan kebutuhan pasar kerja atau industri.

Kondisi serta fenomena yang terjadi menjadikan penulis memiliki urgensi terutama dari sisi kesiapan pemahaman literasi digital siswa SMK dalam

mempersiapkan diri untuk menjadi digital *talent* berkualitas. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh (Pangerapan dkk., 2021) Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) untuk mengetahui status literasi digital Indonesia 2021 dengan mensurvei 34 provinsi, dapat diketahui bahwa Indonesia berada pada kategori literasi digital yang “sedang” dengan skor indeks 3,49. Skor pilar digital *skill* adalah 3,44, pilar digital *ethics* 3,53, pilar digital *safety* 3,10 dan pilar digital *culture* 3,90. Pilar digital *culture* merupakan pilar dengan skor tertinggi, sedangkan pilar digital *safety* adalah pilar paling rendah.

Program pepadanan magang PT.Telkom Indonesia dapat dijadikan jawaban untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK di Indonesia. PT. Telkom Indonesia merancang program pepadanan magang SMK dengan mewajibkan setiap peserta pepadanan magang membuat *project* berdasarkan globalisasi khasanah lokal. *Project* yang dibuat memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Penulis dan kelompok 24 membuat sebuah *project* pameran *virtual tour museum Prabu Geusan Ulun Sumedang*. Pameran *virtual tour* dipilih penulis dan kelompok 24 karena berdasarkan khasanah lokal yang dimiliki daerah Sumedang.

Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang dijadikan pilihan siswa kelompok 24 karena berdasarkan kacamata siswa kelompok 24 kondisi *museum* yang sudah mulai sepi pengunjung. Menurut (Somawati dkk., 2022) sayangnya saat ini kondisi *museum* yang memiliki potensi untuk objek sebuah wisata belum mendapatkan sentuhan pariwisata padahal memiliki potensi dalam mengedukasi masyarakat. Upaya dalam meningkatkan kunjungan *museum* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Berdasarkan hal tersebut penulis dan kelompok 24 memiliki harapan mampu memperkenalkan keberadaan *museum* kepada *internal* dan *eksternal* perusahaan.

Project pameran *virtual tour* yang dibuat siswa pepadanan magang SMK kelompok 24 harapannya mampu mendapatkan sentuhan pariwisata melalui program perusahaan dalam melakukan globalisasi khasanah lokal dari objek wisata daerah. Selain itu tentunya harapannya dengan menjalankan *project* ini kelompok 24 mampu menjadi *digital talent* melalui kemampuan literasi digital berdasarkan implementasi karya yang sudah dibuat. Maka dari itu laporan karya akhir ini disusun sebagai bentuk empiris kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) melalui *project* pameran *virtual tour* di PT Telkom Indonesia .

Karya akhir ini memiliki *referensi* karya terdahulu seperti karya Sangirankita karya yang dibuat yaitu terkait *virtual tour* dari *Museum Trinil*. *Virtual tour museum* dibuat menggunakan *online editing Artsteps*. *Virtual tour* ini membahas terkait sejarah yang ada di dalam *museum Trinil*. Selanjutnya karya dari iHeritage.id karya yang dibuat yaitu terkait *virtual tour Museum Sri Baduga*. *Virtual tour museum* memamerkan karya yang ada di Sri Baduga secara *virtual*. Koleksi pada *museum Sri Baduga* yang banyak memamerkan berbagai macam benda bersejarah dan benda antik yang bernilai seni tinggi.

Kemudian karya *museum internasional* yaitu *British Museum* yang terdapat pada *google art and culture*. *Museum internasional* ini penulis menjadikan referensi ide pada pameran *virtual tour museum* penulis dengan memanfaatkan media *online* sebagai media untuk memamerkan peninggalan bersejarah. Persamaan pada tiga karya terdahulu yaitu dengan menyajikan koleksi *museum* sejarah dengan secara *virtual* menggunakan media *virtual tour museum* yang dapat diakses secara umum. Berdasarkan karya terdahulu penulis jadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya pameran *virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang.

Penulis dan kelompok 24 jadikan sebagai *referensi* dalam teknik *virtual tour museum* seperti menempelkan karya pada dinding *museum* dan menambahkan deskripsi di setiap karya di pameran *virtual tour museum*. Pada karya akhir ini penulis berada di satuan tugas *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI)* pada Agustus 2022 - Desember 2022. Seluruh tulisan yang dituangkan di laporan tugas akhir ini berdasarkan dari hasil pengalaman dan temuan-temuan penulis selama mengikuti program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Maka dari itu penulis mengangkat judul “Pengembangan *Digital Talent* Melalui Literasi Digital (Studi Kasus Kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam *Project Virtual Tour Museum*”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana proses perancangan karya yang dilakukan penulis dan kelompok 24 dalam membuat *virtual tour museum*?
2. Bagaimana tahap manajemen project kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK 2 Sumedang dalam upaya mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital?

1.3 Tujuan Karya

Tujuan karya akhir ini didasarkan dengan latar belakang dan masalah yang diangkat yaitu mengetahui proses perancangan karya yang dilakukan penulis dan kelompok 24 dalam membuat pameran *virtual tour museum*. Selain itu untuk mengetahui tahap manajemen *project* kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam upaya mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital.

1.4 Manfaat Karya

Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian diharapkan berguna terhadap :

- a. Bagi akademis, hasil dari laporan karya akhir ini diharapkan berkontribusi untuk menjadi rujukan karya akhir/peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kualitas *digital talent* melalui literasi digital.
- b. Menjadi salah satu acuan untuk karya akhir selanjutnya serta dapat menjawab masalah terkait kualitas *digital talent*, dan menambah wawasan kepada pembaca.
- c. Bagi pembaca, dapat menambah ilmu pengetahuan yang lebih luas mengenai manajemen *project* perusahaan dalam peningkatan kualitas *digital talent* melalui literasi digital.
- d. Mampu membuat inovasi penggunaan metode penelitian dalam manajemen proyek perusahaan dalam meningkatkan kualitas *digital talent* melalui literasi digital.

Manfaat Praktis

- a. Secara praktis, hasil laporan tugas akhir ini diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap dunia pendidikan sebagai masukan atau bahan pertimbangan terhadap masalah yang berkaitan dengan literasi digital, lebih khususnya pada SMK PGRI 2 Sumedang.
- b. Mempunyai data kualitatif terkait upaya dalam mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital.
- c. Hasil laporan karya akhir ini diharapkan bermanfaat bagi PT Telkom Indonesia dan dapat menjadi masukan yang signifikan dalam mengimplementasikan *project* terkait peningkatan kualitas *digital talent* melalui literasi digital.
- d. Laporan karya akhir ini dapat menjadi rekomendasi perusahaan atau organisasi yang sedang menjalankan *project* serupa.

- e. Diharapkan dapat menginspirasi kepada perusahaan atau organisasi lain untuk dapat meningkatkan kualitas digital talent melalui literasi digital.

1.5 Jadwal Kegiatan

a. Waktu dan Lokasi

Proses pepadanan magang SMK dibagi menjadi lima tahapan dalam teknis magang SMK . Lima tahapan tersebut di tetapkan oleh perusahaan yaitu kick off, pengenalan daerah, produksi proyek, ITDRI Confest dan penilaian akhir. Tahap pertama yaitu kick off pepadanan magang SMK agenda yang dilakukan yaitu peserta diperkenalkan dengan lingkungan kerja perusahaan, penjelasan sistem magang, perkenalan dengan mentor dan *squad leader* pepadanan magang SMK dari perusahaan.

Pengenalan daerah merupakan tahap siswa pepadanan magang SMK melakukan observasi terhadap cerita daerahm pengan daerah dan obyek wisata. Peserta pepadanan melakukan observasi untuk bisamengangkat globalisasi khasanah local yang ada di daerahnya. Selanjutnya tahap produksi proyek kediatan ini merusakan tahap siswa pepadanan melakukan proses perencangan karya yang akan diangkat pada project Globaliasasi khasanah local.

ITDRI Confes acara ini sebagai wadah perusahaan memamerkan karya calon *digital talent* masa depan. Presentasi membahas terkait konsep rencana *project*, tujuan project, detail kegiatan, *progress* dll. Setelah presentasi terdapat sesi *feedback* dari *team management* perusahaan yang menanggapi hasil konsep rancangan karya peserta magang. Pada proses ini terdapat tahap penilaian akhir dari perencanaan proyek yang dijalankan oleh siswa pepadanan magang.



GAMBAR 1.3 *TIMELINE* PEMADANAN MAGANG

Gambar 1.3 merupakan *timeline* program pepadanan magang SMK yang sudah di rancang oleh perusahaan. *Timeline* program pepadanan magang yang diberikan perusahaan menjadi acuan penulis dan kelompok dalam perancangan *project* di Pepadanan Magang SMK.



GAMBAR 1.4 *TIMELINE PROJECT*

Gambar 1.4 merupakan *timeline* program pepadanan magang SMK yang sudah di rancang oleh penulis. *Timeline* ini merupakan *timeline project virtual tour*

museum Prabu Geusan Ulun Sumedang yang diberikan penulis untuk menjadi acuan penulis dan kelompok dalam perancangan project di Pemadanan Magang SMK.

1) Waktu

Project pemadanan magang SMK dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2021 – 30 Desember 2022.

2) Lokasi :

Pelaksanaan project pemadanan magang SMK dilakukan secara daring dari, Kantor Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) : Jl. Telkom Gegerkalong, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40152 Sekolah SMK PGRI 2 Sumedang : Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45621.

1.6 Timeline Karya Akhir Penulis

Penulis mempunyai *timeline* dalam mengerjakan karya akhir ini. Tujuannya supaya penulis mempunyai target dalam pengerjaan karya akhir sehingga mampu menyelesaikan target yang sudah di buat. Berikut merupakan timeline karya akhir dari penulis :

TABEL 1.1 TIMELINE KARYA AKHIR PENULIS

NO	Kegiatan	Desember				Januari				Februari		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1.	Tahap Persiapan Penelitian a. Pengajuan Judul b. Penyusunan Proposal c. Pengajuan Proposal											

2.	Tahap Pelaksanaan a. Pengumpulan data b. Analisi data												
3.	Tahap Penyusunan Laporan												

Tabel 1.1 merupakan *timeline* penulis dalam mengerjakan karya akhir. Penulis mulai mengerjakan laporan karya akhir ini di bulan Desember dan target penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini di bulan Februari.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan menjelaskan terkait isi dari setiap bab untuk mempermudah dan memahami isi dari tugas akhir perencanaan karya. Berikut sistematika penulisan tugas akhir perencanaan karya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan terkait latar belakang karya, identifikasi masalah, tujuan perencanaan, manfaat karya, jadwal kegiatan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Pada bab ini mejelaskan terkait tinjauan teori difusi inovasi dan konsep yang digunakan penulis yaitu literasi digital, digital talent, project kolaborasi, manajemen proyek, campaign public relations, virtual tour, makna warna, SMK Pusat Keunggulan. Selain teori dan konsep pada bab ini menjelaskan terkait referensi karya.

BAB III METODE DAN KONSEP

Pada bab ini membahas terkait gambaran subjek dan objek. Adapun metode pengumpul data yaitu dengan wawancara, observasi, dan data-data digital tertulis.

Selanjutnya pada metode dan konsep penulis menyajikan analisis permasalahan, konsep komunikasi dan skema perencanaan.

BAB IV HASIL KARYA

Pada bab ini membahas lebih detail terkait poses perencanaan karya dan pembahasan hasil karya mengenai kesesuaian antara teori dan konsep terhadap hasil karya yang sudah dibuat oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian terakhir mengenai kesimpulan hasil karya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, serta saran penulis terhadap akademisi dan perusahaan.