

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**  
*6 Desember 2016, Vol 2 No. 1*

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

## Identifikasi Digital Literacy untuk mengukur kesiapan Jurnalisme Warga

Budi Susanto

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Yogyakarta, Indonesia  
budsus@ti.ukdw.ac.id

Umi Proboyekti

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Yogyakarta, Indonesia  
othie@staff.ukdw.ac.id

*Abstrak— Villages in Bantul are the essential subjects in implementing the Rural Information System (SID) of Bantul. Hence, the ability of using information and communication technology (ICT) is the main requirement. Citizen journalism using ICT is one of the must-have skilled to implement e-government in village level. In order to prepare them for using the SID, an assessment of digital literacy is conducted to measure their knowledge and skill in using ICT. The three essential skill for ICT citizen journalism are accessing WWW, using email services, and using word processing application. The 37 respondents from six villages which proposed to implement SID underwent the digital literacy assessment. The result stated that average 76.36% for WWW access skill, 64.39% for using email and 73% for word processing application, whereas passing score is 85%. Therefore, all average scores are below standard passing score. Based on the results, the recommendation is the enhancement of villagers' ICT skill is required and prioritized.*

*Keywords— digital literacy, bantul, jogjakarta*

### I. PENDAHULUAN

Faktor penting dari sumber daya manusia adalah kemampuan dalam pemanfaatan TIK. Faktor tersebut menjadi lebih penting perannya pada sebuah kota yang mencanangkan cyber city sebagai tujuannya. Salah satunya adalah Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Salah satu hal yang diharapkan dari program *cyber city* ini adalah mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat Bantul menjadi lebih baik melalui pembangunan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) [1].

Satu usaha telah dilakukan untuk mendukung peningkatan kemampuan sumber daya manusianya. Usaha tersebut adalah pengadaan ruang pelatihan untuk Bimbingan Teknis Bidang TIK bagi Pegawai Kabupaten dan Kecamatan, Aparat Pemerintah Desa, UKM atau masyarakat. Usaha berikutnya adalah melakukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Masalah yang terjadi adalah materi pelatihan bagi Aparat Pemerintah Desa mungkin akan berbeda dari pelatihan

bagi pegawai Kabupaten dan Kecamatan. Sementara itu, sistem informasi desa sudah dicanangkan dan mulai disiapkan di setiap desa. Ada beberapa produk sistem informasi desa yang ditawarkan, antara lain SIDEKA (Sistem Informasi Desa dan Kawasan) yang diinisialisasi oleh BP2DK (Badan Prakarsa Pemberdayaan Desa Dan Kawasan), dan SID (Sistem Informasi Desa) dari Combine Institute.

Sistem informasi desa yang menjadi pilihan Pemerintah Kabupaten Bantul adalah SID dari Combine Institute. Salah satu fungsi yang tersedia dalam SID adalah dukungan bagi ruang jurnalisme warga desa. Karena itu perlu bagi aparat desan dan warganya untuk mempunyai kemampuan yang menunjang penggunaan TIK. Kemampuan ini disesuaikan dengan kebutuhan mereka yaitu: kemampuan mengakses Internet atau World Wide Web (WWW), menggunakan email, menghasilkan naskah elektronik, dan menggunakan sistem informasi desa.

Untuk mengetahui kesiapan sumber daya manusia untuk penerapan SID, telah dilakukan identifikasi kemampuan penggunaan TIK atau digital literacy Aparat Pemerintah Desa dan karang taruna dalam mengakses WWW, menggunakan email dan menghasilkan naskah elektronik. Pengukuran dilakukan dengan alat tes adaptasi dari Northstar Digital Literacy Project [2]. Uji digital literacy dilakukan di 6 desa dari 75 desa yang berada di bawah pemerintah kabupaten Bantul. Enam desa tersebut, antara lain: Sumbermulyo, Gadingsari, Gadingharjo, Tirtonirmolo, Tirtoharjo, dan Jambidan. Dari setiap desa akan dipilih perwakilan 5 orang untuk menjalankan alat uji *digital literacy*.

### II. KAJIAN LITERATUR

Sebagai salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta, Kabupaten Bantul memiliki karakteristik yang turut serta mewarnai keistimewaan Yogyakarta. Kabupaten Bantul sebagian besar merupakan daerah perbukitan (lebih 60% dari luas 508,85 Km<sup>2</sup>) [3]. Kondisi tersebut menjadi

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

tantangan tersendiri bagi pemerintah Kabupaten Bantul dalam pembangunan infrastruktur Teknologi Informasi, terutama penyediaan layanan Internet, untuk dapat menjangkau seluruh 75 desa dan 933 dusun. Walau demikian, pemerintah Kabupaten Bantul telah mencanangkan program "Bantul menuju *Cyber City*". Harapan besar dengan penerapan e-Government pada Bantul, antara lain untuk meningkatkan pelayanan prima kepada publik. Program tersebut telah didukung dengan adanya regulasi Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 17 Tahun 2007 [3] serta Peraturan Bupati Bantul Nomor 91 Tahun 2007 [4].

Dengan landasan hukum tersebut, pemerintah KPDT Kabupaten Bantul telah melakukan pengembangan, pemeliharaan, pelatihan, dan bahkan eksekusi dari beberapa regulasi pengembangan TIK, yaitu: Standar Operasional Prosedur Pengembangan dan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul [5], Penggunaan e-mail Resmi untuk Pendistribusian Dokumen Resmi Kedinasan di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul [6], Tata Naskah Dinas secara Elektronik di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul [7]. Sampai saat ini, infrastruktur jaringan Internet telah dikembangkan untuk 33 SKPD, RSUD, 17 Kecamatan, dan 75 Desa sekaligus menyediakan beberapa titik hotspot. Salah satu program yang dikembangkan untuk mewujudkan Bantul sebagai *Cyber City* adalah e-Desa. e-Desa merupakan salah satu bentuk e-Government yang diterapkan pada skala pemerintahan desa.

Pemerintah Kabupaten Bantul melalui UPT KPDT, telah melakukan kerjasama dengan Combine Institute untuk penerapan SID di semua desa di Bantul [8]. Aplikasi SID dikembangkan dengan lisensi GNU Public License versi 3.0. Aplikasi SID yang dikembangkan tersebut didasarkan pada keberpihakan untuk membangun desa yang mandiri berdasar data yang dimiliki oleh desa. Desa harus memiliki kewenangan atas hak milik data itu sendiri [9]. Selain untuk menunjang penerapan e-Government yang lebih transparan, aplikasi SID juga dapat menjadi bagian dalam membangun jurnalisme warganya. Peran warga, baik melalui karang taruna ataupun organisasi masyarakat lain, dapat memberikan informasi-informasi yang membangun desa itu sendiri.

Banyak faktor yang dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam pengembangan dan penerapan e-Government. Pembangunan infrastruktur koneksi Internet yang dilakukan pemerintah Kabupaten Bantul menjadi satu faktor penting untuk ketersediaan akses ke e-Desa. Namun infrastruktur ini juga tidak menjamin keberhasilan pelaksanaan e-Government.

Seperti yang dikutip oleh Khan & Moon [10], tantangan unik lain yang dihadapi oleh e-Government (seperti e-Desa yang diterapkan oleh Pemkab Bantul) antara lain: konflik sipil, e-skills, dan digital divide. Konflik sipil merupakan perselisihan antar kelompok yang berbeda tujuan dan minat untuk dominasi politik. Konflik sipil yang tinggi memicu ketidakberhasilan e-Government, sehingga sangat penting untuk menjaga kondisi konflik seminimal mungkin. Selain konflik, seperti dikutip oleh Khan & Moon [10](p. 1281), Khan et al. menyatakan bahwa kepedulian masyarakat terhadap penerapan e-Government menjadi faktor penting keberhasilan eksekusi e-Government. Oleh karena itu, pemerintah sebaiknya mempromosikan kepedulian di antara masyarakat berkaitan dengan tersedianya layanan online. Penerapan program e-Desa yang dikembangkan oleh Pemerintah Kabupaten Bantul sangatlah tergantung tidak hanya pada masalah infrastruktur jejaring yang telah disediakan, namun juga perilaku perangkat pemerintahan (sampai ke level pemerintah desa) dan masyarakat. Penggunaan TIK tidak akan memberikan manfaatnya yang optimal jika penggunaanya tidak memiliki cara penggunaan yang benar atau tepat. Donat, Brandtweiner, & Kerschbaum [11] menemukan bahwa atribut perilaku menggunakan memainkan peranan yang penting dalam konteks tersebut. Umur dan tingkat pendidikan menjadi penentu utama terhadap pola perilaku penggunaan TIK.

Dengan adanya pengaruh faktor perilaku pengguna dalam keberhasilan penerapan TIK dan aplikasinya, maka tentunya pengembangan dan penerapan *e-Government* tidak dapat lepas dari seberapa baik utilisasi informasi dan TIK dapat dirasakan manfaatnya oleh penggunaanya, yaitu masyarakat, pegawai pemerintahan, sektor umum dan swasta. Berkaitan dengan itu, maka sangatlah penting untuk dimilikinya ketrampilan dan pengetahuan dari para pengguna untuk dapat menggunakan layanan-layanan yang tersedia secara online tersebut. Khan, Moon, Rhee, & Rho [12] mendefinisikan keterampilan terkait *e-Government* sebagai sekumpulan keterampilan, pengetahuan, dan konsep yang diperlukan untuk konsumsi yang efektif dari layanan-layanan elektronik yang disediakan dalam tahapan *e-Government*. Khan et al. [12] menggunakan metode *Delphi* untuk kemudian menghasilkan 81 keterampilan unik yang diidentifikasi dan diklasifikasikan sebagai keterampilan teknis, keterampilan terapan, dan keterampilan Internet. Innovation & Business Skills Australia (IBSA) menekankan bahwa *digital literacy* mendasari keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan masyarakat dimanapun untuk berpartisipasi dalam aktifitas-aktifitas sosial dan ekonomi -

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

disebut *e-skill* [13](p. 16), termasuk kaitannya dengan layanan *e-Government*.

*Digital literacy* hadir dalam suatu rangkaian kesatuan, relatif terhadap teknologi serta konteks budaya dan sosio-ekonomi saat ini. Pada prinsipnya, Vanek [14] mendefinisikan *digital literacy* sebagai sebuah kecakapan penggunaan teknologi digital dan penerapannya ketika berkomunikasi dan mengakses informasi. Program *Digital literacy* dapat memainkan peran penting sebagai langkah awal untuk pemahaman literasi teknologi dan untuk juga sebagai awal untuk titik awal pengembangan pembelajaran literasi teknologi [15]. Buckingham [16] juga menyatakan bahwa urusan tentang penilaian *digital literacy* tidaklah hanya terkait masalah fungsional pembelajaran bagaimana menggunakan sebuah komputer dan *keyboard*, atau bagaimana melakukan pencarian online.

Berbagai macam pengukuran dikembangkan oleh banyak penelitian, termasuk yang dilakukan oleh pemerintah ataupun perpustakaan. Proyek-proyek pengembangan alat ukur *digital literacy* yang telah tersedia sampai saat ini, seperti: *Northstar Digital Literacy Standard*, *Microsoft Digital Literacy Assessment*, *The LearnerWeb*, *California ICT Digital Literacy*, *Council for Aid to Education*, *European Computer Driving License* (ECDL), dapat digunakan dan diadopsi untuk pengukuran literasi secara lokal. Dari masing-masing proyek tersebut, elemen-elemen penilaian yang diterapkan berbeda, walaupun kesemuanya menilai *digital literacy* atau *ICT literacy*.

Dalam laporannya, *European Computer Driving License* (ECDL) [17] menerapkan 3 level ukuran penilaian *digital literacy*, yaitu: (1) *Perceived digital literacy*; (2) *Confidence of digital literacy*; dan (3) *Actual digital literacy*. Dengan demikian sangat jelas, bahwa untuk mengetahui seberapa *literate*-nya seseorang, maka sangat diperlukan penerapan suatu alat pengukuran. ECDL mendefinisikan 3 level ukuran terkait dengan keterampilan seseorang, yaitu >91% = '*Digitally Literate*', >91% - <70% = '*Basic Skills*', <70% = '*Insufficient skills*'. Level keterampilan tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan rekomendasi kebijakan atau program untuk dapat meningkatkan keterampilan ke level '*Digitally Literate*'. *California ICT Digital Literacy Assessments and Curriculum Framework* (2008) menerapkan 6 elemen dasar *digital literacy*, yaitu: *Access, Manage, Integrate, Evaluate, Create, Communicate*. *Northstar Digital Literacy Project* (NDLP) mengembangkan penilaian yang digunakan untuk membantu pengajar dalam

menyusun kurikulum pembelajaran *digital literacy* bagi orang dewasa atau lanjut usia.

NDLP mengukur tentang kompetensi seseorang terhadap keahlian komputer dasar. Penilaiannya antara lain terkait Penggunaan Komputer Dasar, Internet, Sistem Operasi Windows, Email, dan Pengolah Kata [18]. Dari setiap modul yang diujikan, NDLP memiliki acuan baku (*Northstar Digital Literacy Project*). Alat ukur *digital literacy* dari NDLP menetapkan angka "kelulusan" adalah di atas atau sama dengan 85% untuk setiap modulnya.

### III. METODOLOGI

Alat pengukuran yang digunakan diadaptasi dari alat pengukuran yang dikembangkan oleh NDLP. Lembaga tersebut sudah menghasilkan beberapa aplikasi berbasis *Flash* yang dapat diakses secara online untuk masyarakat umum. Aplikasi-aplikasi *Flash* untuk mengukur *digital literacy* yang disediakan telah dilengkapi dengan sistem penilaian yang memberi informasi kepada pengguna yang melakukan pengukuran hasil penilaian.

Adapun aplikasi pengukuran berbasis *Flash* yang diadaptasi dengan menyusun ulang soal-soal pengukuran dalam Bahasa Indonesia adalah : kemampuan menggunakan WWW, email, dan Microsoft Word. Sistem penilaian juga diadaptasi sesuai dengan cara penghitungan nilai yang telah ditetapkan dalam aplikasi.

Kemampuan terkait WWW yang dinilai adalah: identifikasi *Internet Service Provider* (ISP) dan cara terhubung ke Internet; mendemonstrasikan pengetahuan tentang Web

TABEL 1  
PROFIL RESPONDEN

Atribut	Nilai	Jumlah Responden
Punya Komputer	Punya komputer	31 (84%)
	Tidak Punya	6 (16%)
Penggunaan komputer per hari	Tidak setiap hari	10 (10%)
	< 5 jam	20 (54%)
	5 - 10 jam	7 (19%)
	> 10 jam	0
Pendidikan Terakhir	Pendidikan Tinggi	25 (68%)
	SMA	11 (30%)
	SMP	1 (3%)
	SD	0
Kategori Usia	15 - 30 tahun	14 (38%)
	31 - 45 tahun	16 (43%)
	46 - 60 tahun	6 (16%)
	> 60	1 (3%)

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

browser; mengenali suatu Web Site dan Home page; mengenali tipe domain umum; mendemonstrasikan pengetahuan tentang keamanan di Internet; mendemostrasikan software anti virus; menghindari Web Site yang dinilai tidak aman; menetikkan kode keamanan dengan benar; mengisikan form secara Online; mengidentifikasi kotak alamat dan memasukan URL pada Web browser; menunjukkan cara penggunaan layanan search engine; menunjukkan cara

*Save* dan *Save As*; pencetakan dokumen; dan penyimpanan dan penutupan dokumen.

Pengukuran untuk setiap responden dilakukan dengan cara melakukan pertemuan dan pengujian langsung secara terarah. Pengukuran tidak dicatat waktu penyelesaian setiap tugasnya. Dari setiap akhir pengukuran, aplikasi uji menghasilkan rangkuman.

TABEL 2  
RESPONDEN BERDASAR PENDIDIKAN

Pendi dikan	Punya Komputer		Lama Penggunaan Komputer/hari			
	Ya	Tdk	Jarang	<5	5 - 10	> 10
PT	23	2	6	15	4	0
SMA	8	3	4	4	3	0
SMP	0	1	0	1	0	0
Σ	31	6	10	20	7	0

menggulung tampilan di layar; menggunakan *hyperlink* untuk mengakses Web lainnya; membuat tabulasi baru pada Web browser; mengidentifikasi *pop up* dan menutupnya.

Komponen penilaian terhadap kemampuan terkait email adalah: mengenali alamat email dan alamat URL; mendemonstrasikan pembuatan alamat email baru; login ke layanan email berbasis Web; pengiriman email baru; membalas email; meneruskan email ke orang lain; pengiriman email dengan lampiran dan membuka lampiran; penghapusan email dan membatalkan penghapusan email; pemilihan dan meneruskan email ke sekelompok orang; logout dari layanan email; mengetahui etika dasar dalam berkirim email; mengetahui email-email yang dianggap sampah; pengamanan email dengan cara tidak memberikan email ke sembarang orang; mengenal dan menghapus email *spam*; mengenal secara sederhana tentang virus komputer.

Kemampuan yang dinilai terkait aplikasi pengolah kata, yaitu Microsoft Word, adalah mendemonstrasikan cara membuka dokumen; mengenal *ribbon/pita*; cara penyimpanan dan memberi nama berkas dokumen; mengenali ekstensi berkas dokumen; menggunakan *Spelling* dan *Grammar*; pemformatan ukuran, warna, dan tipe huruf; pengaturan spasi; pengaturan batas dokumen; penggunaan *bullet* dan *numbering*; penggunaan *Undo*; penggunaan copy, paste, dan cut; batas halaman; *Potrait* dan *Landscape*; mampu membedakan antara

#### IV. PROFIL RESPONDEN

Responden yang berperan serta dalam penilaian kemampuan WWW, email, dan aplikasi pengolah kata berjumlah 37 orang dari 6 desa. Responden adalah aparat desa, personel Karang Taruna, tokoh masyarakat, atau mereka yang berpotensi terlibat dalam implementasi SID. Profil responden dapat dikatakan tidak asing dengan perangkat komputer (37% memilikinya) dan masih dalam rentang usia produktif (lihat Tabel 1).

Tabel 2 memperlihatkan bahwa sebenarnya responden dapat dikatakan terbiasa menggunakan komputer untuk menunjang kegiatan bekerja ataupun terhubung ke Internet. Dari 62% berpendidikan Pendidikan Tinggi yang punya komputer, 60% menggunakan komputernya di bawah 5 jam per hari.

#### V. HASIL UJI LITERASI DIGITAL

Berdasar hasil penyelesaian setiap tugas untuk setiap modul penilaian literasinya, dari analisis yang telah dilakukan dapat diperoleh sebuah gambaran *digital literacy* dari 37 responden di 6 desa yang menjadi *sampling*. Jika diambil rata-rata dari hasil penilaian *digital literacy* untuk setiap modulnya, diperoleh untuk modul WWW hasilnya adalah 76.36%, modul email adalah 64.39%, dan modul Microsoft Word adalah 73%. Menurut standar NDLP, seseorang dinyatakan lulus jika dapat menyelesaikan minimal 85% dari seluruh tugas untuk tiap modulnya. Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa rata-rata responden perlu untuk ditingkatkan kemampuan *digital literacy*-nya.

Selanjutnya hasil uji *digital literacy* dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu benar (jumlah orang yang menjawab salah < =10), kurang (10< jumlah orang yang jawab salah < =18), dan salah (jumlah orang yang menjawab salah >18).

Berkaitan dengan penilaian WWW, 47% responden dapat menjawab benar, 18% kurang sempurna, dan 35% salah. Untuk penilaian keterampilan penggunaan layanan Email, hanya 18% responden yang menyelesaikan tugas dengan

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**

6 Desember 2016, Vol 2 No. 1

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

http://ars.ilkom.unsri.ac.id

benar, 24% kurang sempurna, dan 59% tidak dapat menyelesaikan tugas dengan benar.

Kondisi yang lebih baik dapat dilihat pada bagian keterampilan untuk penggunaan aplikasi perkantoran Microsoft Word. Terdapat 31% responden dapat menyelesaikan tugas dengan baik, 44% kurang sempurna dan hanya 25% yang tidak dapat menyelesaikan dengan benar.

#### VI. REKOMENDASI

Pertanyaan-pertanyaan materi uji WWW terdiri dari 17 topik. Topik-topik yang paling banyak dijawab dengan benar oleh responden adalah materi pada tingkat identifikasi dan operasional dasar, yaitu : identifikasi ISP dan cara terhubung ke Internet; identifikasi website; identifikasi *home page*; identifikasi software anti virus; mengetikkan kode keamanan; menggulung tampilan di layar; akses web lewat *hyperlink*; dan akses web pada tab baru di *browser*. Sementara 9 materi lain yang terkait akses Internet dengan aman, arti domain, pengenalan lanjut tentang *browser* tidak dipahami sebagian besar responden.

Pemahaman terhadap materi email juga pada tahap pengenalan yang paling banyak mendapat jawaban benar. Sementara cara membuat email, etika menulis email dan mengamankan diri dari email atau virus belum dipahami oleh responden. Dari 17 materi email, hanya 3 materi saja yang dapat dijawab dengan benar oleh sebagian besar responden. Materi email menjadi materi yang paling tidak dikuasai oleh responden.

Materi Microsoft Word dipahami oleh sebagian besar peserta pada materi dasar seperti membuka dokumen, mengenali ekstensi dokumen, format ukuran, warna dan tipe huruf, menggunakan tombol *undo* dan membuat batas halaman. Sebelas materi lain terkait memformat dokumen, mengolah tulisan dan menggunakan alat seperti *Spelling and Grammar*, masih kurang dipahami oleh responden.

Secara keseluruhan, materi WWW dianggap lebih dikenal dan dipahami oleh responden karena materi dikuasai lebih banyak dibanding dua materi lain. Namun demikian secara keseluruhan juga, jumlah materi yang tidak dikuasai lebih banyak dari pada materi yang dikuasai. Dengan demikian, pemberdayaan terhadap responden untuk dapat menguasai ketiga materi tersebut diperlukan.

Untuk materi WWW, pelatihan meliputi penggunaan browser/peramban dengan lengkap untuk dapat menggunakan fasilitas peramban dengan lancar, cara berinteraksi dengan aplikasi-aplikasi yang mengharuskan pengguna mengisi

data dan memperkenalkan domain-domain web untuk menambah pengetahuan responden. Pengetahuan tentang domain juga akan membantu responden untuk mengevaluasi website yang dikunjunginya secara sederhana.

Materi cara berinteraksi yang mengharuskan pengguna mengisi data akan mendukung materi pemberdayaan penggunaan email. Pendaftaran email baru, dan mengirim email ke pihak-pihak yang berbeda kepentingan dengan memanfaatkan CC (*copy carbon*) dan BCC (*blind copy carbon*) memerlukan pemahaman dan ketelitian saat mengisi form atau kotak teks. Materi email lain yang diperlukan adalah etika dasar, mengenali email sampah atau virus, manfaat lampiran, dan mengelola email.

Materi pelatihan untuk pengolah kata adalah melakukan format tulisan, dan penggunaan peralatan yang disediakan oleh pengolah kata, dalam hal ini Microsoft Word. Peralatan yang dianggap penting adalah menggunakan gaya penulisan dan mengubah format halaman.

#### VII. PENUTUP

Berdasar penilaian *digital literacy* dengan menggunakan alat bantu pengukuran terhadap 37 responden dari 6 desa di Kabupaten Bantul, dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari responden telah memiliki ketrampilan dasar untuk menggunakan layanan WWW, email, dan aplikasi pengolah kata. Ketrampilan dasar yang dimaksudkan adalah rata-rata responden telah mengenal layanan WWW, email, dan aplikasi pengolah kata. Namun berkaitan dengan pemanfaatan yang lebih optimal untuk menunjang kegiatan sehari-hari, secara khusus berkaitan dengan menunjang jurnalisme warga, dinilai masih harus ditingkatkan.

Untuk mendapat gambaran yang menyeluruh, selanjutnya dapat dilakukan penilaian untuk seluruh desa di Bantul. Dengan gambaran yang lebih lengkap, dapat disusun kerangka pembelajaran yang terpadu untuk menyiapkan tenaga SDM yang mencukupi di setiap desa dalam rangka membangun Bantul menuju *cyber city*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) yang telah mendanai penelitian kami pada tahun 2015, sehingga artikel ini dapat kami susun. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Pemerintah Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah banyak memberikan kesempatan untuk mempertemukan dengan berbagai pihak terkait pengambilan sampling data sehingga pengujian dapat dilakukan. Terakhir kami

*Prosiding*  
**ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016**  
*6 Desember 2016, Vol 2 No. 1*

ISBN : 979-587-626-0 | UNSRI

<http://ars.ilkom.unsri.ac.id>

mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa yang telah membantu peneliti dalam melakukan pengambilan data.

REFERENSI

- [1] Kantor Pengolahan Data Telematika Kab. Bantul, "Pemanfaatan dan Pembangunan TIK Kabupaten Bantul [Power Point Slides]," Bantul, 2014.
- [2] Northstar Digital Literacy Project, "The Standards," [Online]. Available: <http://www.digitalliteracyassessment.org/standards.php>.
- [3] BPKP, "Profil Kabupaten Bantul," n.d.. [Online]. Available: <http://www.bpkp.go.id/diy/konten/836/Profil-Kabupaten-Bantul>. [Accessed 18 02 2015].
- [4] Kabupaten Bantul, "Peraturan Daerah (Perda) Nomor 17 Tahun 2007," 2007. [Online]. Available: <http://hukum.bantulkab.go.id/unduh/peraturan-daerah/2007/17>. [Accessed 18 02 2015].
- [5] Kabupaten Bantul, "Peraturan Bupati Nomor 91 Tahun 2007," 2007. [Online]. Available: <http://hukum.bantulkab.go.id/unduh/peraturan-bupati/2007/91>. [Accessed 18 02 2015].
- [6] Kabupaten Bantul, "Peraturan Bupati Nomor 76 Tahun 2011," 2011. [Online]. Available: <http://hukum.bantulkab.go.id/unduh/peraturan-bupati/2011/76>. [Accessed 18 02 2015].
- [7] Kabupaten Bantul, "Instruksi Bupati Tahun 2011," 2011. [Online]. Available: <http://hukum.bantulkab.go.id/unduh/instruksi-bupati/2011/03>. [Accessed 18 02 2015].
- [8] Kabupaten Bantul, "Peraturan Bupati Nomor 72 Tahun 2012," 2012. [Online]. Available: <http://hukum.bantulkab.go.id/unduh/peraturan-bupati/2012/72>. [Accessed 18 02 2015].
- [9] A. Giyanto, "Sistem Informasi Desa Segera Diterapkan 75 Desa se-Kabupaten Bantul," 13 May 2015. [Online]. Available: <http://jogjadaily.com/2015/05/sistem-informasi-desa-segera-diterapkan-75-desa-se-kabupaten-bantul/>. [Accessed 23 November 2015].
- [10] R. Jahja, Haryana, D. Mariana and M. Rendra, "Sistem Informasi Desa: Sistem informasi dan data untuk pembaruan desa," Combine Resource Institute (CRI), Yogyakarta, 2012.
- [11] G. F. Khan and J. Moon, "E-Government Issues in Developing Countries: An Analysis from a Digital Divide, E-Skills, and Civil Conflict Theory Approach," in *Digital Literacy: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications (3 Volumes)*, Hershey, PA: IGI Global, 2013, pp. 1272-1288.
- [12] E. Donat, R. Brandtweiner and J. Kerschbaum, "Attitudes and the Digital Divide: Attitude Measurement as Instrument to Predict Internet Usage," *Informing Science: the International Journal of an Emerging Transdiscipline Volume 12*, pp. 37-56, 2009.
- [13] G. F. Khan, J. Moon, C. Rhee and J. J. Rho, "E-government Skills Identification and Development: Toward a Staged-Based User-Centric Approach for Developing Countries," *Asia Pacific Journal of Information Systems*, vol. 20, no. 1, pp. 1-31, March 2010.
- [14] M. Bowles, "Digital Literacy and e-skills: participation in the digital economy," *Innovation & Business Skills Australia (IBSA)*, 2013.
- [15] j. B. Vanek, "Open Educational Resources: New Technologies and New Ways of Learning," - Fall 2014. [Online]. Available: <http://minnetesoljournal.org/fall-2014/open-educational-resources-new-technologies-and-new-ways-of-learning>. [Accessed 18 02 2015].
- [16] C. Digby and A. Bey, "Technology literacy assessments and adult literacy programs: pathways to technology competence for adult educators and learners," *Journal of Literacy and Technology*, vol. 15, no. 3, pp. 28-57, December 2014.
- [17] D. Buckingham, "Defining digital literacy what do young people need to know about digital media?," *Digital Kompetanse Vol 1*, p. 263-276, - April 2006.
- [18] European Computer Driving License (ECDL), "Digital Literacy Report - 2009," ECDL, Dublin, 2009.
- [19] J. Vanek, "Northstar digital literacy project: Community engagement initiative.," n.d.. [Online]. Available: <http://www.digilifelearn.com/index.php/2012-04-16-16-56-07/51-the-northstar-digital-literacy-project-community-engagement-with-a-broad-reach>. [Accessed 17 02 2015].