

TUGAS AKHIR

ANALISIS LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA FAKULTAS KOMPUTER UNIVERSITAS UNIVERSAL



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan
program sarjana

Disusun oleh
Wilson Fernando
2019132008

Pembimbing
Steffi Adam, S.SI., M.MSI.

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS KOMPUTER
UNIVERSITAS UNIVERSAL
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Wilsen Fernando
NIM : 2019132008
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Analisis Literasi Digital pada Mahasiswa Fakultas
Komputer Universitas Universal

Telah disetujui untuk dipertanggungjawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Proposal Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Universal.

Batam, 23 Juni 2023
Pembimbing I

Steffi Adam, S.SI., M.MSI.
1002049001

Mengetahui :
Koordinator Program Studi

Marfuah, S.SI., M.Kom.
1030099001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA
FAKULTAS KOMPUTER UNIVERSITAS UNIVERSAL**

Disusun oleh:
Wilsen Fernando
2019132008

Pembimbing

Steffi Adam, S.SI., M.MSI.
Tanggal:

Batam, 13 Juli 2023
Program Studi Sistem Informasi
Universitas Universal
Koordinator Program Studi

Marfuah, S.SI., M.Kom.
1030099001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wilsen Fernando

NIM : 2019132008

Program Studi : Sistem Informasi

Judul TA : Analisis Literasi Digital pada Mahasiswa Fakultas
Komputer Universitas Universal

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 23 Juni 2023
Yang membuat pernyataan

Wilsen Fernando
2019132008

ABSTRAK

Pembelajaran di Fakultas Komputer menggunakan teknologi informasi untuk mempermudah proses pembelajaran, namun dikarenakan terdapat mahasiswa/i yang berasal bukan dari jurusan dibidang teknologi informasi maka terdapat gap dalam proses pembelajara yang menggunakan teknologi informasi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal; dimensi Literasi Digital apa yang paling tinggi nilainya bagi mahasiswa fakultas komputer Universitas Universal; dimensi Literasi Digital apa yang paling rendah nilainya bagi mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal. Metode penelitian yang digunakan adalah dekriptif kuantitafi dengan penyebaran kuisisioner, Populasi penelitian adalah mahasiswa Fakultas Komputer semester ganjil 2022-2023 berjumlah 202 dengan jumlah sampel 134 mahasiswa yang dihitung berdasarkan rumus slovin. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, dan *Likert's Summated Rating* mahasiswa dengan pengambilan sampel berdasarkan rumus slovin yang berjumlah 134 mahasiswa. Hasil penelitian Tingkat literasi digital pada mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal dinyatakan TINGGI, dengan hasil rata-rata sebesar 3,806; dimensi yang paling tinggi pada literasi digital pada mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal yakni mengakses, dengan hasil rata-rata sebesar 4,427; dimensi yang paling rendah pada literasi digital pada mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal yakni berkolaborasi, dengan hasil rata-rata sebesar 3,274.

Kata kunci : Literasi digital, mengakses, berkolaborasi, *Likert's Summated Rating*

ABSTRACT

Learning at the Computer Faculty uses information technology to facilitate the learning process, but because there are students who do not come from majors in the field of information technology, there is a gap in the learning process that uses information technology. The research aims to find out how the level of digital literacy of Universal University Computer Faculty students; what dimensions of Digital Literacy have the highest value for Universal University computer faculty students; What dimensions of Digital Literacy have the lowest score for Universal University Computer Faculty students? The research method used was quantitative descriptive by distributing questionnaires. The research population was 202 odd semester 2022-2023 Computer Faculty students with a total sample of 134 students who were calculated based on the slovin formula. The sampling technique used is Simple Random Sampling. The data analysis method used is the validity test, reliability test, and the Likert's Summated Rating of students by taking a sample based on the slovin formula, a total of 134 students. The results of the study showed that the level of digital literacy in Universal University Computer Faculty students was HIGH, with an average result of 3.806; the highest dimension in digital literacy for Universal University Computer Faculty students is access, with an average result of 4.427; the lowest dimension in digital literacy for Universal University Computer Faculty students is collaborating, with an average result of 3.274.

Keywords: *Digital literacy, access, collaborate, Likert's Summated Rating*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa Atas segala rahmat, karunia dan kasih sayang yang tak terhingga, karena rahmat-Nya, penulis menerima dari rasa manis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program S1 program studi Sistem Informasi Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam pembuatan laporan ini, rasa terima kasih sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Techn Aswandy, M.T, selaku Rektor Universitas Universal
2. Bapak Ihsan Verdian S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Komputer Universitas Universal.
3. Ibu Marfuah, S.SI., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Universitas Universal.
4. Ibu Steffi Adam, S.SI., M.MSI., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Ummul Fitri Afifah, S.Kom., M.MSI., selaku dosen wali yang selalu mendukung, menyemangati dan membimbing penulis dalam segala hal.
6. Kedua orangtua yang turut memberikan semangat dan doa hingga penyelesaian tugas akhir ini berjalan lancar.
7. Teman-teman seperjuangan SI 2019 yakni Ardian, Evelyn, Firstan, Hendra, Sudiono, Susanti, Amora, Randi, Shelvian, Efanly, Windy, Michael, Piere, Mellita yang selalu mendukung, menyemangati dan juga membantu dalam pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kesempurnaan, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 23 Juni 2023

Wilson Fernando

2019132008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Literasi Digital	8
2.1.2 Indikator Literasi Digital.....	9
2.2 Penelitian Terdahulu	10
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	14
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	14
3.2 Metode Penelitian	14
3.2.1 Desain Penelitian.....	15
3.2.2 Operasional Variabel.....	16
3.2.3 Populasi dan Sampel	19
3.2.4 Instrumen Penelitian	20
3.2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.2.6 Teknik Analisis Data.....	23
3.3 Jadwal Penelitian	26
BAB IV PEMBAHASAN	27

4.1 Hasil Penelitian	27
4.1.1 Hasil Uji Validitas.....	27
4.1.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	28
4.1.3 Profil Responden.....	29
4.1.4 Hasil Analisis Deskriptif.....	33
4.2 Pembahasan.....	53
4.2.1 Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal	53
4.2.2 Dimensi Literasi Digital Yang Paling Tinggi	54
4.2.3 Dimensi Literasi Digital Yang Paling Rendah.....	54
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	13
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Fakultas Komputer.....	14
Gambar 3. 2 Desain Penelitian.....	15
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden	29
Gambar 4. 2 Diagram Usia Responden.....	30
Gambar 4. 3 Diagram Pendidikan Terakhir Responden	31
Gambar 4. 4 Diagram Pekerjaan Responden	32
Gambar 4. 5 Diagram Tingkat Perkuliahan Responden.....	32
Gambar 4. 6 Diagram Program Studi Responden.....	33
Gambar 4. 7 Analisis Dimensi Literasi Digital.....	50
Gambar 4. 8 Analisis Literasi Digital Berdasarkan Program Studi	51
Gambar 4. 9 Analisis Literasi Digital Berdasarkan Tingkat Semester	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Mahasiswa Fakultas Komputer	4
Tabel 2. 1 Indikator Literasi Digital.....	9
Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Rentang Skala	26
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian	26
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	27
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	28
Tabel 4. 3 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	34
Tabel 4. 4 Hasil Uji Analisis Deskriptif Berdasarkan Program Studi Responden	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Analisis Deskriptif Berdasarkan Tingkat Semester.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia terjadi perubahan yang cukup signifikan. Dengan hadirnya teknologi yang menjadi bagian hidup dari manusia yang seolah tidak dapat berfungsi tanpa ponsel cerdas, tablet, dan komputer yang merupakan alat teknologi modern di masa sekarang. Perkembangan teknologi komunikasi dan menjadi trend yang sudah tidak bisa dibendung lagi. Era globalisasi telah mengantarkan perkembangan dalam aspek kehidupan manusia. Hadirnya teknologi komunikasi dan informasi dengan “segudang” kecanggihan dan kemudahan membawa mampu membawa manusia kepada suatu yang lebih berkualitas dan satu taraf hidup yang lebih baik.(Ahmad 2012)

Dengan perkembangan teknologi salah satunya dalam pembelajaran adalah salah satu dari hal penting di zaman kita. Berkat teknologi, setiap orang dapat memperoleh informasi dan mendapatkan kesempatan pendidikan baru. Teknologi adalah jendela yang membuka akses ke ribuan sumber belajar. Saat ini, banyak sekolah di Indonesia yang sudah menggunakan tablet, ponsel pintar, dan perangkat teknologi lainnya dalam proses pembelajarannya. Hal ini tidak terlepas dari kondisi pandemi yang mengharuskan Bapak Ibu Guru serta Dosen melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*. Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan yang sistematis.

Sebagai sebuah proses teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini, teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, ide, alat dan organisasi untuk masalah, menemukan cara untuk memecahkan masalah, melaksanakan, menilai dan mengelola resolusi masalah mencakup semua aspek. pembelajaran manusia.(Agustian and Salsabila 2021)

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada manusia bergenerasi Z. Generasi Z adalah generasi transisi dari generasi Y ketika teknologi mulai digunakan. Generasi ini disebut juga sebagai Gen Z atau *i-generation* yang merupakan generasi kelahiran 1995-2010. Mereka yang merupakan bagian dari generasi ini akan sadar terhadap masalah yang disiarkan di media atau di Internet. Kehidupan gen Z tidak lepas dari internet, karena mereka lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi. Mereka juga dikenal sebagai generasi yang menguasai internet untuk hiburan, belajar atau bekerja. Generasi Z, generasi paling muda di dunia kerja, memiliki potensi unik yang penting bagi kemajuan organisasi. Gen Z terdiri dari orang-orang muda yang memiliki naluri dan intuisi untuk inovasi yang, jika dikelola dengan baik, dapat membantu organisasi menciptakan keunggulan kompetitif yang kuat. Kepekaan dan semangat Gen Z terhadap inovasi berpotensi membantu organisasi menciptakan ide-ide baru dan orisinal yang berkontribusi pada pengembangan inovasi pemasaran dan terobosan baru dalam proses produksi hingga distribusi.(Sakitri 2021)

Literasi digital adalah sikap individu dalam penggunaan media digital secara efektif dan efisien di berbagai bidang seperti bidang akademik. Penggunaan media digital saat ini sangat mudah bagi semua lapisan masyarakat, termasuk mahasiswa. Mahasiswa menjadi komponen penting yang harus memiliki kemampuan untuk mengolah setiap informasi yang diperolehnya. Karena padatnya aktivitas digital dan teknologi, mahasiswa harus memiliki keterampilan dalam literasi digital. Perkembangan zaman juga menjadi tuntutan tersendiri agar literasi digital dapat terpenuhi, karena yang tidak ahli dalam penggunaan teknologi akan dianggap ketinggalan zaman. Hal ini tentunya harus disadari oleh mahasiswa. Terlihat beberapa mahasiswa sudah familiar dengan teknologi tersebut. Hal ini terlihat dari banyaknya pengguna perangkat berbasis teknologi di semua kalangan mahasiswa, perangkat berbasis teknologi yang biasa digunakan oleh mahasiswa antara lain smartphone dan laptop. Penetrasi internet yang begitu pesat tidak mengenal batas wilayah suatu wilayah, masyarakat desa juga merasakan dampaknya. Manfaat penetrasi teknologi harus dapat dikelola dan dimanfaatkan untuk kepentingan umum untuk kemakmuran. (Haryadi 2020)

Fakultas Komputer merupakan salah satu fakultas yang terdapat pada Universitas Universal. Fakultas Komputer terdiri dari 3 program studi yakni Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknik Perangkat Lunak. Fakultas Komputer pada Universitas Universal memiliki total 202 mahasiswa, dengan jumlah dosen tetap yaitu 14 orang dosen.

Tabel 1. 1 Jumlah Mahasiswa Fakultas Komputer

No	Program Studi	Jumlah Mahasiswa Semester Ganjil
1.	Sistem Informasi	67 Mahasiswa
2.	Teknik Perangkat Lunak	49 Mahasiswa
3.	Teknik Informatika	86 Mahasiswa

Pembelajaran di Fakultas Komputer memanfaatkan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi meliputi penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran seperti *e-learning*, aplikasi *zoom*, mesin pencari, aplikasi khusus sesuai mata kuliah seperti *C++*, *Canva*, *Microsoft Office*. Teknologi Informasi yang digunakan juga diharapkan mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Penggunaan Teknologi Informasi di Fakultas Komputer juga mengalami kendala, terutama bagi mahasiswa yang belum memiliki latar belakang di bidang komputer. Hal ini membuat mahasiswa sulit memahami materi yang disampaikan. Kurangnya ketrampilan mahasiswa ini berdampak pada proses pembelajaran yang membuat mahasiswa tertinggal mata kuliah.

Kurangnya literasi digital mahasiswa ini jarang terdeteksi oleh dosen, dikarenakan dosen menganggap bahwa semua mahasiswa memiliki tingkat literasi digital yang sama. Jika hal ini terjadi terus menerus, maka mahasiswa akan banyak tertinggal mengikuti mata kuliah.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Analisis Literasi Digital Pada Mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal”

1.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya Gap Literasi Digital antar mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal
2. Adanya mahasiswa yang kurang terampil menggunakan teknologi membuat mereka tertinggal mata kuliah
3. Tidak terdeteksinya Gap Literasi Digital oleh Dosen

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal?
2. Dimensi Literasi Digital apa yang paling tinggi nilainya bagi mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal?
3. Dimensi Literasi Digital apa yang paling rendah nilainya bagi mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dikarenakan keterbatasan yang ada, maka ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Literasi Digital yang diteliti meliputi dimensi mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis menverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi dan berkolaborasi.
2. Responden pada penelitian ini merupakan mahasiswa Fakultas Komputer semester ganjil 2022-2023 Universitas Universal.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal.
2. Dimensi Literasi Digital apa yang paling tinggi nilainya bagi mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal.
3. Dimensi Literasi Digital apa yang paling rendah nilainya bagi mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Universal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

1. Manfaat Praktis

a. Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam peningkatan literasi digital pada mahasiswa/i.

b. Penulis

Mengimplementasikan hasil belajar selama ini dan juga menghasilkan jurnal terkait dengan variabel literasi digital

c. Masyarakat Umum/Pembaca

Menambah wawasan terkait literasi digital dan dimensi-dimensinya, sekaligus menambah referensi terkait variabel literasi digital

2. Manfaat Teoritis

Menambah kajian teoritis terikat dengan variable literasi digital dan dimensi-dimensinya