

PENTINGNYA MEMILIKI DIGITAL SKILLS DI MASA PANDEMI COVID-19

Fathurrahmani¹, Herpendi², Khairul Anwar Hafidz³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut, Pelaihari, Pelaihari -Indonesia
e-mail: fathurrahmani@politala.ac.id¹, herpendi@politala.ac.id², hafidz@politala.ac.id³

Received : July, 2021

Accepted : July, 2021

Published : July, 2021

Abstrak

Pandemi COVID-19 masih juga belum berakhir. Hingga saat ini tercatat total kasus di Indonesia sebanyak 2,16 juta kasus dengan kematian sebanyak 58.024 angka dan 1,87 juta angka kesembuhan. Pemerintah terus berupaya untuk menekan angka penyebaran dengan membuat regulasi mulai PPKM mikro hingga *Lockdown* di beberapa wilayah. Ketersediaan vaksin juga menjadi fokus pemerintah untuk dapat memenuhi target jumlah penduduk di Indonesia. Tidak dipungkiri dengan adanya regulasi dari pemerintah menjadikan interaksi antar warga terbatas, sehingga agar dapat tetap berinteraksi satu sama lain dalam rangka bekerja, bersosialisasi, belajar dan lainnya warga terpaksa harus akrab dengan teknologi. Berdasarkan hal tersebut diperlukan *Digital Skills* agar dapat beradaptasi dan tetap bertahan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat bertujuan untuk membuka wawasan generasi muda dalam menghadapi migrasi dalam berkehidupan ke arah penggunaan teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring pada 28 Juni 2021 dengan melibatkan kurang lebih 35 pemuda-pemudi berlatar belakang mahasiswa, aktivis dan penggerak desa. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode penyadaran atau peningkatan pemahaman terhadap sesuatu masalah. Adapun hasil yang didapatkan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini berupa: 1) membuka wawasan baru mengenai pentingnya memiliki *Digital Skills*, 2) memberikan pemahaman terhadap peserta mengenai berbagai bidang yang membutuhkan keahlian dalam *Digital Skills*, dan 3) memberikan pemahaman kepada peserta bahwa memiliki keahlian atau *skill digital* dapat menjadikan sumber penghasilan atau memunculkan jenis pekerjaan baru.

Kata Kunci : Covid 19, Skill, Digital

Abstract

The Covid-19 pandemic is not over yet. Until now, the total number of cases in Indonesia was 2.16 million with 58,024 deaths and 1.87 million recover. The government continues to strive to reduce the number of spreads by making regulations ranging from micro PPKM to Lockdown in several areas. The availability of vaccines is also the focus of the government to be able to meet the target population in Indonesia. It is undeniable that the existence of regulations from the government makes interaction between citizens limited, so that in order to continue to interact with each other in the context of working, socializing, studying and others, citizens are forced to be familiar with technology. Based on this, digital skills are needed in order to adapt and survive. Community Service Activities aim to open the horizons of the younger generation in dealing with migration in life towards the use of technology. This activity was carried out online on 28 June 2021 by involving approximately 35 young people with student backgrounds, activists and village activists. The method used in delivering the material for this community service activity is the method of raising awareness or increasing understanding of a problem. The results obtained in the implementation of this socialization activity are: 1) opening new insights about the importance of having digital skills, 2) providing understanding to participants about various fields that require expertise in digital skills, and 3) providing understanding to participants that they have expertise or skills. digital can be a source of income or give rise to new types of work.

Keywords: Covid 19, Skills, Digital

Pendahuluan

WHO (*World Health Organization*) mengungkapkan pandemi ialah penyebaran penyakit baru ke seluruh dunia (World Health Organization, 2020). Sementara, epidemi merupakan istilah yang digunakan untuk peningkatan jumlah kasus penyakit secara tiba-tiba pada suatu populasi di area tertentu. Istilah pandemi tidak digunakan untuk menunjukkan tingkat keparahan suatu penyakit, melainkan hanya tingkat penyebarannya saja. Dalam kasus saat ini, covid 19 menjadi pandemi pertama yang disebabkan oleh virus corona (Sudaryono et al., 2020).

Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya Penyakit koronavirus 2019 (Bahasa Inggris: Coronavirus disease 2019, disingkat COVID-19) di seluruh dunia untuk semua Negara (Handayani et al., 2020).

Menurut Zhu dkk dalam Fitriani ditemukan bahwa agen penyebab Covid-19 berasal dari genus betacoronavirus, yang merupakan genus yang sama dengan agen penyebab Severe Acute Respiratory

Syndrome (SARS) dan Middle East Respiratory Syndrome (MERS) (Fitriani, 2020).

Pandemi COVID-19 mulai terdeteksi di Tiongkok tepatnya di kota Wuhan pada tanggal 1 Desember 2019 dan kemudian ditetapkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebagai pandemi tepatnya pada tanggal 11 Maret 2020. Hingga saat ini total angka pandemi di seluruh dunia mencapai 182 juta dengan angka kematian mencapai 3,95 juta.

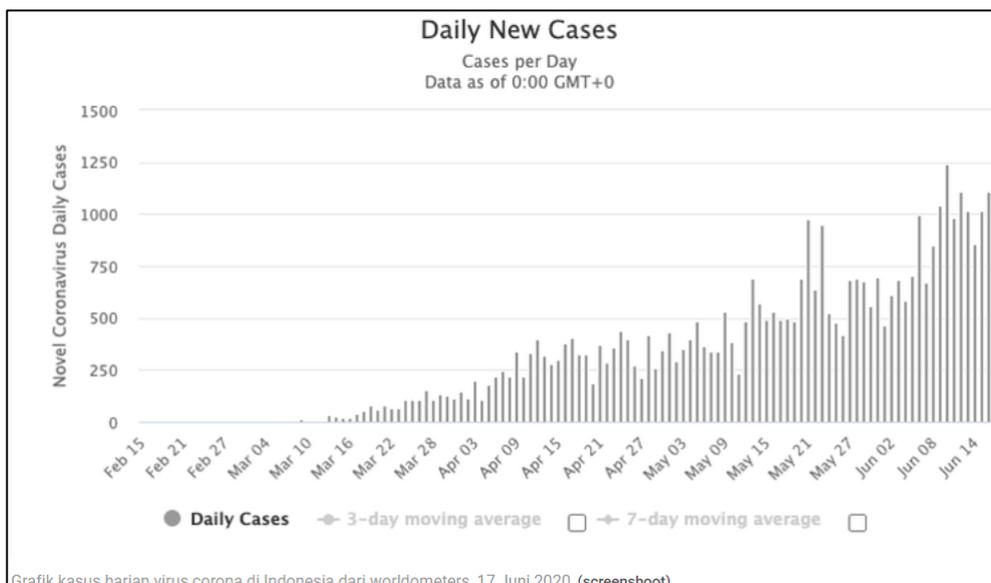
Di Indonesia sendiri angka sebanyak 2,16 juta kasus dengan kematian sebanyak 58.024 angka dan 1,87 juta angka kesembuhan. Angka ini masih tergolong tinggi dan terus bertambah seiring dengan gencarnya pemerintah dalam melakukan tes terhadap warga. Artinya di Indonesia sendiri angka suspek COVID-19 berbanding lurus terhadap masifnya pemeriksaan (tes) terhadap warga.

Data pada 17 Juni 2020 lalu Indonesia menempati peringkat teratas angka COVID-19 di Asean. Hal ini tentu sangat memprihatinkan dan perlu perhatian yang serius dari kita semua.

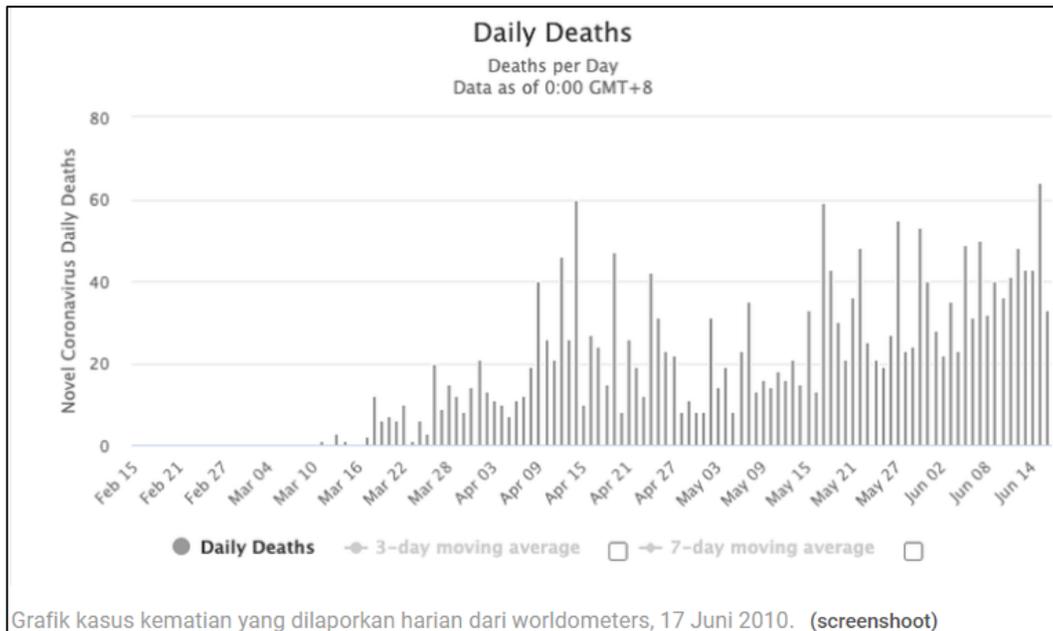
CONFIRMED COVID-19 CASES AND DEATHS IN ASEAN						
	Total Cases	New Cases	Total Deaths	New Deaths	Total Recovered	Active Cases
Indonesia	41,431	+1,031	2,276	+45	16,243	22,912
Singapore	41,216	+247	26	0	31,163	10,027
Philippines	27,238	+457	1,108	+5	6,820	19,310
Malaysia	8,515	+10	121	0	7,873	521
Thailand	3,135	0	58	0	2,996	81
Vietnam	335	+1	0	0	325	10
Myanmar	262	0	6	0	179	77
Brunei	141	0	3	0	138	0
Cambodia	128	0	0	0	126	2
Lao PDR	19	0	0	0	19	0
ASEAN	122,420	+1,746	3,598	+50	65,882	52,940

*Source: WHO et. al. as at 7:00PM GMT +8 dated 17 June 2020.

Gambar 1: Angka Covid Asean Juni 2020



Gambar 2: Kasus Harian Februari - Juni 2020



Gambar 3: Kasus Kematian Februari - Juni 2020

Munculnya wabah Virus corona atau COVID-19 di Indonesia memberikan dampak di berbagai hal salah satunya pasar modal mengalami berbagai tantangan khususnya awal tahun ini sudah mengalami penurunan karena munculnya wabah virus corona. Tapi salah satunya yakni virus corona membuat aktivitas dunia terhambat. Wabah virus corona atau COVID-19 telah menggoyang pasar saham dan pasar keuangan di dalam negeri, hingga mencetak rekor baru. Dan mengakibatkan Indeks Harga Saham Gabungan atau (IHSG) anjlok dan terpukul ke level yang cukup rendah. Berdasarkan informasi dari Instagram @idx_channel, pada pembukaan perdagangan saham sesi I (2/3), IHSG merosot 0,7% atau 38,8 poin ke level 5.413,8 (Shiyammurti, 2020).

Di dunia kerja Pandemi COVID-19 berdampak ntuk pekerja yang dirumahkan dan kenaPHK, lebih dari 1,5 juta,”. Dari jumlah ini, 90 persen dirumahkan dan 10 persen kena-PHK. Sebanyak 1,24 juta orang adalah pekerja formal dan 265 ribu pekerja informal (Hanoatubun, 2020).

Pemerintah hingga saat ini gencar dalam upaya menekan angka penyebaran pandemi ini, berbagai regulasi ditetapkan untuk mewujudkan angka 0 pandemi di Indonesia. Upaya-upaya tersebut diantaranya dengan menetapkan jam malam warga, Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) berbasis mikro hingga *Lockdown* di daerah-daerah tertentu yang telah memasuki zona merah hingga hitam.

Selain upaya pembatasan, pemerintah juga gencar dalam mengupayakan penyembuhan pasien yang terpapar COVID-19 dengan menyediakan ruang-ruang isolasi khusus di tiap-tiap rumah sakit pemerintah hingga swasta. Beberapa hotel dan wisma pun dilibatkan untuk mengatasi penuhnya ruang isolasi di beberapa daerah. Upaya vaksinasi

juga menjadi target utama pemerintah untuk mengamankan warga negaranya dimulai dari lansia, ASN hingga seluruh lapisan masyarakat.

Dengan adanya pembatasan dari pemerintah mengakibatkan interaksi warga terkendala. Berbagai kebijakan diambil oleh dunia usaha, dunia industri hingga dunia pendidikan. Diantaranya yaitu kebijakan *Work from Home* (WFH) dan kebijakan kerja *shift*. Dengan kebijakan WFH misalnya, para karyawan tidak harus datang ke kantor melainkan pekerjaan dapat diselesaikan di rumah dan segala interaksi seperti rapat dan pertemuan lainnya dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi *video conference*. Begitu juga di bidang pendidikan pembelajaran dilakukan secara daring dengan *video conference*.

Di bidang keuangan sendiri, banyak penyedia jasa pembayaran misalnya memunculkan teknologi baru untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi hanya dengan *smartphone*. Melihat hal ini dapat disimpulkan bahwa era dalam berinteraksi dan berkegiatan hingga bertransaksi saat ini mulai bergeser ke arah digital. Namun sesungguhnya tidak dipungkiri bahwa masih banyak yang belum siap dengan kondisi ini dalam artian masih banyak warga yang belum melek secara digital.

Melek digital (*digital literacy*) menurut Calvani dan Cartelli ialah berupa literasi keterampilan, pengetahuan hingga etika dalam memanfaatkan media digital dan internet. Sedangkan Martin menggambarkan seseorang yang paham literasi digital adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital (Benaziria, 2018).

Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital dengan tepat merupakan skill digital (*digital skills*). Skill digital merupakan keterampilan digital yang mencakup semua keterampilan yang berhubungan dengan teknologi mulai dari keterampilan dasar atau literasi, keterampilan umum untuk semua pekerja dan keterampilan khusus untuk profesional di bidang TIK (Motyl et al., 2017). Sedangkan menurut Van Deursen dkk skill digital dibagi menjadi 4 dimensi yang meliputi: *digital technician skill*, *digital communication skill*, *digital analysis*, dan *digital thinking* (Van Deursen et al., 2016).

Skill digital perlu dimiliki oleh berbagai lapisan hidup masyarakat saat ini terutama kaum muda yang generasinya identik dengan *smartphone*. Dengan memiliki skill digital masyarakat akan lebih siap menghadapi tantangan teknologi saat ini yang pada akhirnya dapat beradaptasi dan hingga pada suatu kondisi tertentu dapat menghasilkan nilai ekonomi darinya.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara daring. Hal ini dilakukan dalam rangka mendukung upaya pemerintah dalam membatasi interaksi untuk menekan angka penyebaran COVID-19. Adapun pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada 28 Juni 2021 dengan melibatkan 35 pemuda-pemudi berlatar belakang mahasiswa, aktivis dan penggerak desa. Peserta yang dipilih diharapkan dapat menjadi *influencer* dan penyambung lidah kepada lingkungannya.

Dalam pengabdian ini metode yang dipilih dalam penyampaian materi kegiatan adalah pendidikan masyarakat. Metode ini dilakukan dengan mengadakan sosialisasi tentang skill digital, skill digital dalam berbagai bidang dan potensi ekonomi dalam menguasai skill digital.

Diharapkan dengan memberikan sosialisasi dan pembahasan ini dapat membuka wawasan peserta pentingnya skill digital di masa pandemi ini agar tetap dapat beraktifitas.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 28 Juni 2021 dengan bertemakan “Pentingnya Memiliki Digital Skills Di Masa Pandemi Covid-19” yang mana pada kegiatan ini menitikberatkan tujuan pada pemuda-pemudi sebagai generasi yang identik dengan teknologi salah satunya *smartphone*. Kegiatan ini mendapatkan dukungan penuh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Provinsi Kalimantan Selatan Kabupaten Tanah Laut sebagaimana sesuai dengan kegiatan yg diinisiasi oleh mereka dengan tajuk “Gerakan Nasional Literasi Digital 2021”.

Kegiatan pengabdian dimulai pada pukul 10.00 Wita dengan diawali sambutan dari pihak Kemkominfo sebagai panitia kegiatan dan dilanjutkan pemaparan dari tim pengabdian. Kegiatan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *video conference Zoom Meeting*.

Dalam pengabdian ini disampaikan mengenai definisi dari skill digital yang dikemukakan oleh para ahli. Pemaparan materi dilakukan lewat slide Powerpoint. Dari definisi ini dapat difahami oleh para peserta bahwa skill digital itu luas tidak terbatas pada kemampuan dalam mengoperasikan *smartphone*, internet dan komputer. Melainkan selain dari mampu mengoperasikan namun lebih kepada dapat hal-hal lain yang esensinya membawa kebermanfaatn bagi pengguna itu sendiri.



Gambar 4: Tema Pengabdian Kepada Masyarakat

Digital Skills ini sendiri sangat penting dimiliki oleh masyarakat sebab sudah tidak dapat dipungkiri akibat pandemi yang melanda ini semua interaksi bermigrasi dilakukan dengan teknologi. Dengan memiliki *Digital Skills* masyarakat tidak lagi akan gagap terhadap teknologi yang mana pada akhirnya dapat segera beradaptasi dan dapat terus melanjutkan aktifitas dalam kehidupan.

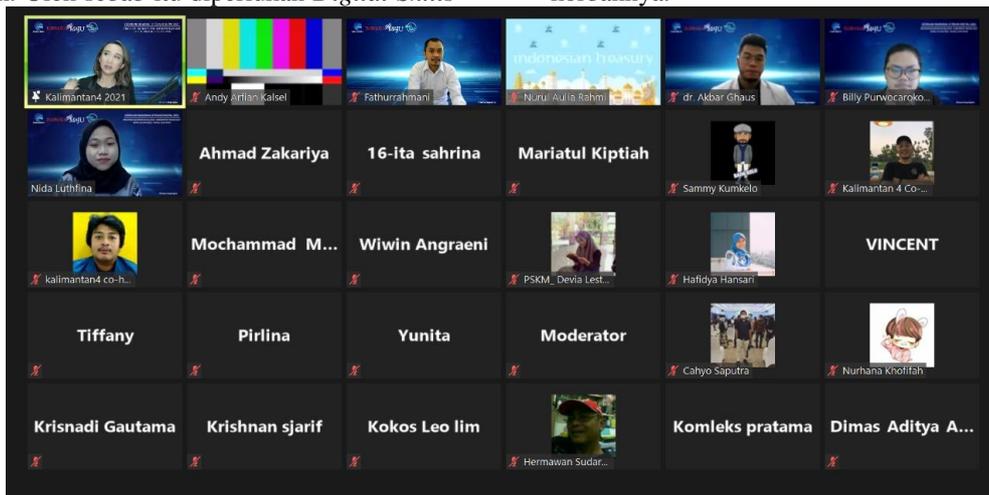
Pemuda-pemudi yang berpartisipasi dalam kegiatan ini diharapkan dapat menjadi agen *influencer* atau penyambung lidah pemateri dalam menggalakkan masyarakat yang memiliki *Digital Skills*.

Disampaikan pula dalam kegiatan ini bahwa dunia pendidikan kita terdampak dengan adanya pandemi COVID-19 ini, tatap muka ditiadakan diganti dengan pembelajaran jarak jauh atau PJJ, yang mana dalam proses belajar mengajar bermigrasi dengan media *video conferrence*. Di lapangan banyak siswa dan orang tua tidak siap menghadapi hal ini, disamping kondisi geografis yang tidak mendukung sarana dan prasarana dalam hal jaringan internet, juga karena minimnya pengetahuan terhadap perangkat *smartphone* yang digunakan. Oleh sebab itu diperlukan *Digital Skills*

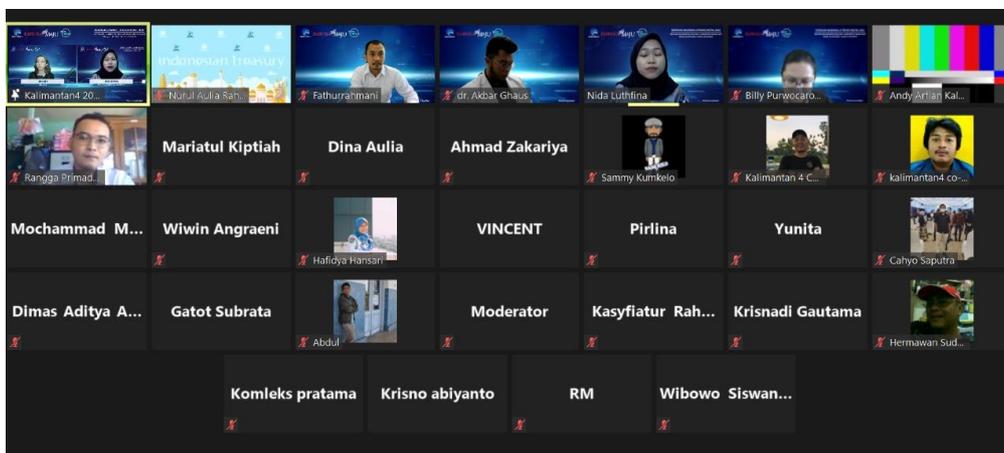
bagi siswa dan orang tua agar proses belajar mengajar menjadi tetap berjalan maksimal seperti biasa tatap muka.

Ada sisi positif dalam penggunaan *video conferrence* yaitu salah satunya mereduksi adanya pembangunan gedung untuk tempat pembelajaran, yang mana tempat pembelajaran dapat dilakukan di rumah masing-masing. Dengan ini pemerintah dapat mengalihkan pembangunan ke arah pengembangan teknologi dan penguatan literasi digitalnya.

Selain itu juga disampaikan bahwa industri keuangan sekarang berevolusi disebabkan adanya pandemi COVID-19, semua transaksi dapat dilakukan hanya dengan *smartphone* saja. Ini bukan hal yang sederhana terutama jika dilihat dari kondisi demografi masyarakat kita yang berada di daerah, mereka masih canggung bahkan tidak mengerti sama sekali. Disinilah diperlukan adanya *Digital Skills* di tiap individu masyarakat. Dengan adanya kemampuan ini selain mempermudah terjadinya transaksi tentunya juga akan meminimalisir terjadinya tindak kriminalitas yang semakin marak dan kebanyakan masyarakat yang kurang pengetahuan terhadap teknologi yang menjadi korbannya.



Gambar 5: Peserta Antusias Menyimak Pemaparan Materi



Gambar 6: Peserta Antusias Menyimak Pemaparan Materi

Dalam pemaparannya juga disampaikan bahwa perlunya dimiliki *Digital Skills* dalam mengolah konten-konten yang kreatif, sebab sekarang ini muncul sebuah profesi baru yang sangat menjanjikan dalam hal ekonomi yaitu *content creator*. Skill di bidang ini ialah kemampuan dalam mengolah videografi, fotografi dan desain grafis. Sekarang ini peminat sosial media terus meningkat hal ini disebabkan terbatasnya aktifitas diluar sehingga banyak orang yang menghabiskan waktunya dengan *smartphone*. Dengan adanya skill di bidang ini dapat dihasilkan produk-produk kreatif yang dapat diunggah di media sosial sebagai bahan *personal branding* untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah.

Seperti yang menjadi fenomena sekarang ini perkembangan sosial media dapat menjadi sumber penghasilan bagi penggunanya yaitu dengan menghasilkan konten-konten kreatif. Dengan konten-konten tersebut dapat menarik minat pengguna lain dalam mengikuti (*follow*) aktifitas *content creator* tersebut.

Dengan dimilikinya *Digital Skills* diharapkan masyarakat kita siap dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin berat di depan, diantaranya yang diprediksikan oleh Schwab (2017) berikut:

	%
10% of people wearing clothes connected to the internet	91.2
90% of people having unlimited and free (advertising-supported) storage	91.0
1 trillion sensors connected to the internet	89.2
The first robotic pharmacist in the US	86.5
10% of reading glasses connected to the internet	85.5
80% of people with a digital presence on the internet	84.4
The first 3D-printed car in production	84.1
The first government to replace its census with big-data sources	82.9
The first implantable mobile phone available commercially	81.7
5% of consumer products printed in 3D	81.1
90% of the population using smartphones	80.7
90% of the population with regular access to the internet	78.8
Driverless cars equalling 10% of all cars on US roads	78.2
The first transplant of a 3D-printed liver	76.4
30% of corporate audits performed by AI	75.4
Tax collected for the first time by a government via a blockchain	73.1
Over 50% of internet traffic to homes for appliances and devices	69.9
Globally more trips/journeys via car sharing than in private cars	67.2
The first city with more than 50,000 people and no traffic lights	63.7
10% of global gross domestic product stored on blockchain technology	57.9
The first AI machine on a corporate board of directors	45.2

Gambar 7: Tantangan Era Digital Prediksi Tahun 2025

Setelah semua pemaparan selesai dilakukan sesi tanya jawab bersama peserta. Salah satu pertanyaan yang diajukan oleh peserta ialah “apakah nantinya semua lini kehidupan ini akan terdigitalisasi sehingga peran manusia akan semakin minim dan berimbas kepada sifat manusia yang semakin individualis?”

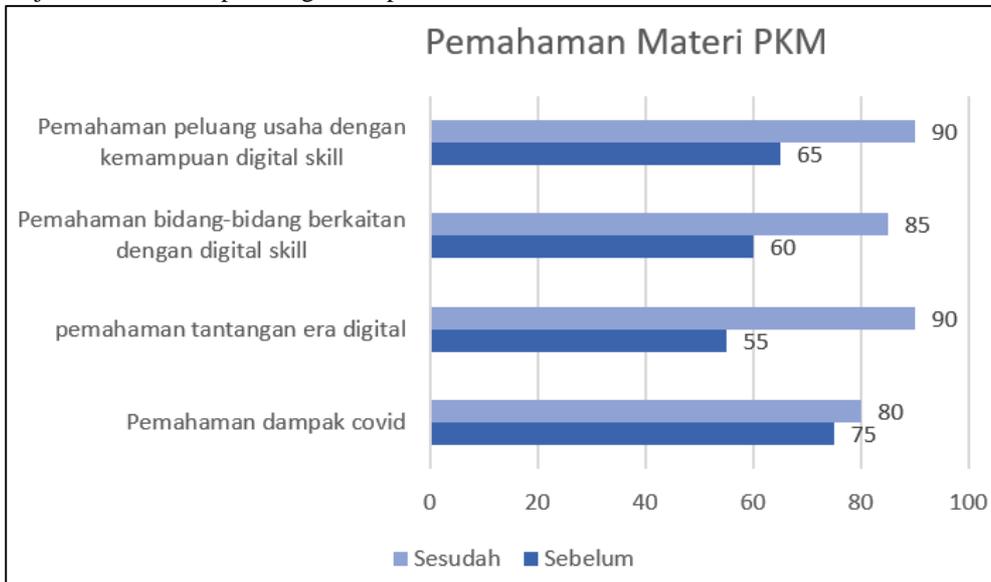
Jawaban yang disampaikan oleh pemateri ialah kemungkinan besar di masa mendatang semua serba terdigitalisasi. Disinilah pemerintah hadir sebagai *regulator maker* agar dapat merumuskan kebijakan digitalisasi kehidupan yang seimbang agar tidak mengikis bahkan menghapus nilai-nilai

yang telah ditanamkan oleh leluhur dan pendiri bangsa kita. Digitalisasi tetap didukung selama tidak melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Setelah sesi tanya jawab berakhir maka ditutuplah kegiatan oleh panitia. Adapun hasil yang didapatkan selama kegiatan pengabdian ialah yaitu: 1) Peserta antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian pemaparan dari awal hingga akhir. 2) membuka wawasan baru mengenai pentingnya memiliki *Digital Skills*, 3) memberikan pemahaman terhadap peserta mengenai berbagai bidang yang membutuhkan keahlian dalam *Digital Skills*, dan 4)

memberikan pemahaman kepada peserta bahwa memiliki keahlian atau *skill digital* dapat menjadikan sumber penghasilan atau memunculkan jenis pekerjaan baru. Selepas kegiatan peserta

diberikan kuisisioner mengenai pemahaman yang didapatkan dari pemateri. Berikut tampil grafik dampak kegiatan terhadap para peserta:



Gambar 8: Grafik Dampak Kegiatan Terhadap Peserta

Peserta sebanyak 35 orang diberikan kuisisioner melalui *Google Form*. Kuisisioner diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan saat kegiatan. Pernyataan yang diberikan berupa:

1. Pemahaman dampak covid
2. Pemahaman tantangan era digital
3. Pemahaman bidang-bidang berkaitan dengan digital skill
4. Pemahaman peluang usaha dengan kemampuan digital skill

Jawaban peserta berupa isian poin 1-100 mengenai tingkat pemahamannya masing-masing peserta sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan. Hasil yang ditampilkan berupa rerata yang dibulatkan dan dari isian para peserta. Dari grafik diatas menampilkan bahwa tingkat pemahaman mengenai peluang usaha dengan kemampuan digital skill meningkat sebanyak 25 poin, pemahaman mengenai bidang-bidang digital skill meningkat sebanyak 25 point. Pemahaman mengenai tantangan era digital skil meningkat 35 poin dan pemahaman mengenai dampak covid sebanyak 5 poin.

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pemahaman tentang tantangan di era digital skil paling tinggi peningkatannya, ini dapat dijelaskan bahwa sebelumnya peserta kurang memahami tantangan atau perubahan apa saja yang ke depan akan dihadapi berkaitan dengan digital skil maka dengan adanya kegiatan ini dapat membuka wawasan para peserta.

Sedangkan peningkatan terendah ialah pada pemahaman mengenai dampak COVID-19 sebesar 5 poin. Ini artinya peserta sudah sadar akan COVID-19 disebabkan salah satunya edukasi yang

gencar dari pemerintah lewat media-media informasi.

Simpulan dan Saran

Kegiatan yang dilakukan telah berjalan dengan baik dan membuahkan hasil. Materi yang diberikan kepada peserta berupa pemaparan slide *powerpoint* oleh penyaji. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan hingga akhir.

Dengan adanya kegiatan ini diharapkan pemuda-pemudi dapat menjadi *influencer* terhadap masyarakat agar dapat memiliki literasi digital dan *Digital Skills* yang baik dalam menyiapkan tantangan digitalisasi di masa sekarang dan mendatang yang semakin kompleks.

Saran dari kegiatan ini ialah adanya kelanjutan kegiatan berupa pelatihan salah satunya mengenai *skills* di bidang *content creatif*, sebab dengan memiliki kemampuan ini dapat mendukung kegiatan lainnya yang sangat bermanfaat misal di dunia pendidikan yaitu mengajar.

Daftar Pustaka

- Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11–20.
- Fitriani, N. I. (2020). Tinjauan Pustaka Covid-19: Virologi, Patogenesis, dan Manifestasi Klinis. *Jurnal Medika Malahayati*, 4(3).
- Handayani, R. T., Arradini, D., Darmayanti, A. T., Widiyanto, A., & Atmojo, J. T. (2020). Pandemic Covid-19, Body Immunity Response, and Herd Immunity. *Jurnal Ilmiah*

- Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*,
10(3), 373–380.
- Hanoatubun, S. (2020). Dampak Covid–19 terhadap Prekonomian Indonesia. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 146–153.
- Motyl, B., Baronio, G., Uberti, S., Speranza, D., & Filippi, S. (2017). How will change the future engineers' skills in the Industry 4.0 framework? A questionnaire survey. *Procedia Manufacturing*, 11, 1501–1509.
- Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Currency.
- Shiyammurti, N. R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Di PT. Bursa Efek Indonesia (BEI). *Journal of Accounting Taxing and Auditing (JATA)*, 1(1).
- Sudaryono, S., Rahwanto, E., & Komala, R. (2020). E-Commerce Dorong Perekonomian Indonesia, Selama Pandemi Covid 19 Sebagai Entrepreneur Modern Dan Pengaruhnya Terhadap Bisnis Offline. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(02), 110–124.
- Van Deursen, A. J. A. M., Helsper, E. J., & Eynon, R. (2016). Development and validation of the Internet Skills Scale (ISS). *Information, Communication & Society*, 19(6), 804–823.
- World Health Organization. (2020). *WHO / What is a pandemic?* World Health Organization.