



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

**Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)**

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



## Adaptasi Teknologi: Membangun Masyarakat yang Cakap Digital pada Kelurahan Marga Mulya Bekasi

Khairunnisa Fadhilla Ramdhania<sup>1\*</sup>, Febri Zulfatian Hasan, Muhamad Fadilah Al Fajriy, Janwar Irwansah Pribadi, Muhamad Habib Abfsan Maulana Hadi, Azhar Hasnandi, Fauzan Naufaldy Mahardika, Muhammad Alvien Heikal, Naufal Al Bari, Rizky Subakti, Rues Rizki Saputra

<sup>1</sup> Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan, Margamulya Bekasi Utara, Kota Bekasi, [khairunnisa.fadhilla@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:khairunnisa.fadhilla@dsn.ubharajaya.ac.id), [febrihasan832@gmail.com](mailto:febrihasan832@gmail.com), [fadilah.fajriy@gmail.com](mailto:fadilah.fajriy@gmail.com), [janwarirwansyah@gmail.com](mailto:janwarirwansyah@gmail.com), [habibabfsan123@gmail.com](mailto:habibabfsan123@gmail.com), [albarinaufal73@gmail.com](mailto:albarinaufal73@gmail.com), [exvoc1@gmail.com](mailto:exvoc1@gmail.com), [ruedrt414@gmail.com](mailto:ruedrt414@gmail.com), [rizkysubakti04@gmail.com](mailto:rizkysubakti04@gmail.com), [mahardikafauzan98@gmail.com](mailto:mahardikafauzan98@gmail.com), [azharhasnandi07@gmail.com](mailto:azharhasnandi07@gmail.com).

### Abstract

*Marga Mulya Subdistrict, despite its considerable potential, faces challenges in achieving sustainable development, one of which is the lack of digital literacy. In particular, the limited understanding of digital security poses a significant challenge, especially in RW 02, where many residents own digital devices but remain vulnerable to risks such as the misuse of personal data and online fraud. Kuliah Kerja Nyata (KKN) conducted by UBHARAJAYA as part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) initiative aims to enhance the digital literacy skills of the local community. This program offers education on the wise, safe, and productive use of digital technology, along with training in the use of applications and social media platforms such as WhatsApp, TikTok, Instagram, and Shopee. Furthermore, the program instills awareness of digital security risks and methods to protect personal information. It is expected that through this initiative, the residents of RW 02 will be able to optimize their use of digital technology and build a smart and resilient digital community.*

*Keywords— technology, digital literacy, kampus merdeka, social media.*

### Abstrak

Kelurahan Marga Mulya dengan potensi yang cukup besar, menghadapi tantangan dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan, salah satunya adalah kurangnya literasi digital. Kurangnya pemahaman mengenai keamanan digital menjadi tantangan, khususnya di RW 02, di mana banyak warga telah memiliki perangkat digital namun rentan terhadap risiko penyalahgunaan data pribadi dan penipuan *online*. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang diselenggarakan oleh UBHARAJAYA sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan meningkatkan kecakapan literasi digital masyarakat setempat. Program ini memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi digital yang bijak, aman, dan produktif serta pelatihan dalam penggunaan aplikasi dan *platform* media sosial seperti WhatsApp, TikTok, Instagram, dan Shopee. Selain itu, kegiatan ini menanamkan pemahaman akan risiko keamanan digital dan cara melindungi informasi pribadi. Diharapkan melalui program ini masyarakat RW 02 dapat memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan membentuk komunitas digital yang cerdas dan tangguh.

Kata kunci— teknologi, literasi digital, kampus merdeka, media sosial

### Artikel info

Submitted (18/07/2025)

Revised (19/07/2025)

Accepted (23/07/2025)

Published (23/07/2025)

Korespondensi: [khairunnisa.fadhilla@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:khairunnisa.fadhilla@dsn.ubharajaya.ac.id)\*

Copyright©authors. 2025. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

## **I. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Teknologi digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan kualitas hidup melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna. Namun, tidak semua lapisan masyarakat memiliki pemahaman dan kemampuan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Di Kelurahan Marga Mulya, khususnya RW 02, tantangan serupa turut dirasakan. Berdasarkan pengamatan awal, banyak warga, termasuk anak-anak, yang memiliki akses ke perangkat digital seperti ponsel pintar. Namun, kurangnya pemahaman mengenai keamanan digital masih menjadi kendala yang berpotensi meningkatkan risiko pencurian yang berakibat penyalahgunaan terhadap data pribadi maupun keuangan.

KKN merupakan kegiatan bagian dari kurikulum yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi dengan mengkombinasikan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan & DIKTI, 2024). KKN-UBHARAJAYA adalah bentuk perkuliahan yang dilaksanakan melalui program pemberdayaan masyarakat untuk menjalankan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Masyarakat sasaran KKN-UBHARAJAYA meliputi masyarakat pedesaan, masyarakat perkotaan, sekolah, masyarakat industri, atau kelompok masyarakat lain yang relevan dengan program KKN-UBHARAJAYA. KKN juga sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan bagian pokok dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilakukan oleh dosen dalam rangka menerapkan pengetahuannya di masyarakat guna meningkatkan kualitas hidup masyarakat agar mampu bersinergi satu sama lain (LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, 2023). Sebagai salah satu upaya mendukung program literasi digital nasional, kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan digital masyarakat RW 02 Kelurahan Marga Mulya.

Seseorang dapat dikatakan memiliki kecakapan literasi digital apabila ia memiliki kemampuan untuk dapat menyelesaikan tugas secara efektif dalam lingkungan digital, yang di antaranya terdiri atas kemampuan membaca dan menginterpretasikan media, mereproduksi data dan gambar-gambar melalui manipulasi digital, serta mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dari lingkungan digital (Jones-Kavalier, Barbara R; Flannigan, 2006). Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan perangkat seperti ponsel pintar dan komputer untuk kebutuhan sehari-hari, seperti akses informasi, komunikasi, dan pengelolaan data. Literasi digital mendukung kegiatan ekonomi, sosial, dan pendidikan, sehingga meningkatkan produktivitas dan kualitas hidup. Jadi, dengan kata lain literasi digital adalah kemampuan untuk membaca, memahami, mengevaluasi, dan

menginterpretasikan informasi ataupun pengetahuan yang ditemui dari berbagai sumber di lingkungan digital dengan penuh tanggungjawab (Ramdhanian et al., 2022). Hasil survei menunjukkan bahwa individu dengan tingkat literasi digital yang lebih tinggi memiliki kesadaran yang lebih baik tentang pentingnya perlindungan (Saputra, 2023). Sosialisasi internet sehat berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai validasi informasi, perlindungan data pribadi, dan identifikasi modus penipuan online (Hiswara et al., 2025).

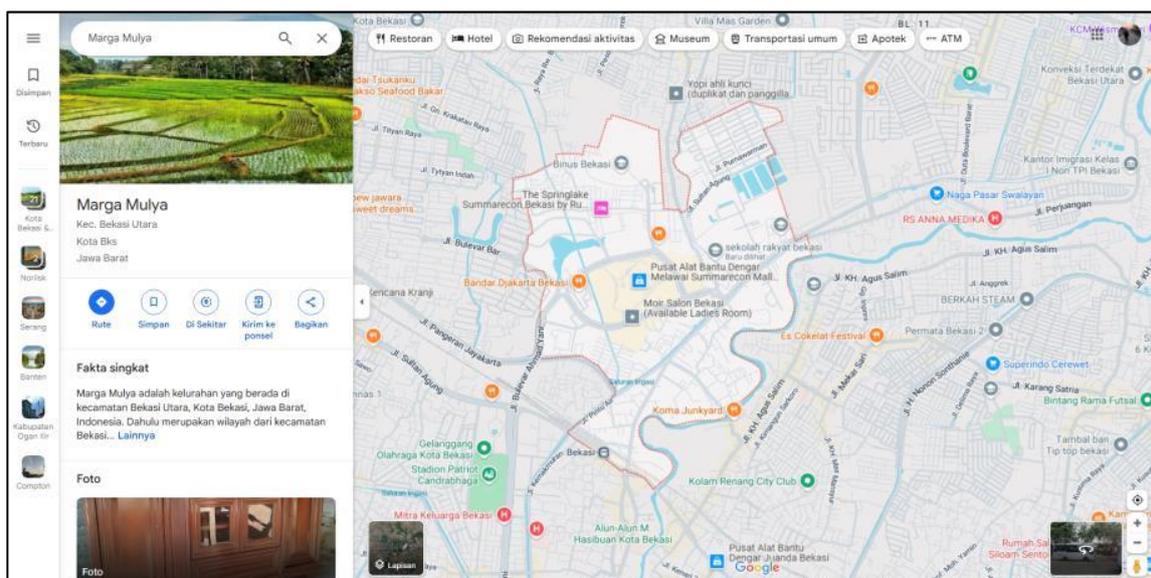
Program ini dirancang untuk memberikan edukasi kepada Masyarakat Kelurahan Marga Mulya RW 02 mengenai konsep literasi digital, meliputi pemanfaatan teknologi digital yang bijak, aman, dan produktif untuk kebutuhan sehari-hari seperti akses informasi. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat dalam menggunakan aplikasi dan platform digital, khususnya media sosial seperti Whatsapp, Tiktok, Instagram, dan Shopee, serta memberikan pemahaman tentang risiko keamanan digital, seperti penipuan *online*, kebocoran data, dan cara melindungi informasi pribadi, keterampilan individu, tetapi juga mendorong terciptanya komunitas digital yang cerdas dan tangguh.

## II. ANALISIS SITUASI

Di Kelurahan Marga Mulya, khususnya di RW 02, berdasarkan hasil pengamatan awal, banyak warga, termasuk anak-anak, memiliki akses terhadap perangkat digital seperti telepon pintar untuk mengakses internet, khususnya bermedia sosial seperti Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Tiktok, serta *platform* Shopee. Masalah yang dihadapi oleh ibu-ibu adalah kurangnya kewaspadaan terkait keamanan data pribadi serta literasi digital, seperti mudah membuka tautan yang tidak jelas pengirim ataupun domain yang disebarkan melalui pesan Whatsapp dan Shopee. Minimnya kewaspadaan dan pemahaman mengenai keamanan digital menjadi hambatan, yang berpotensi meningkatkan risiko pencurian serta penyalahgunaan data pribadi maupun informasi keuangan. Selain itu, permasalahan yang ditemukan adalah banyak anak di RW 02 yang menggunakan telepon pintar sehari-hari untuk bermedia sosial serta bermain *game* secara *online*. Media sosial yang paling banyak dimiliki oleh anak-anak tersebut adalah Facebook dan Tiktok, sedangkan Mobile Legend adalah *game* yang paling disering dimainkan oleh anak-anak tersebut. Jika anak-anak mengakses media sosial tanpa didampingi oleh orang dewasa, maka bisa saja menghadapi berbagai akibat negatif, baik menjadi pelaku ataupun menjadi korban. Salah satu contoh nyata adalah perundungan secara daring seperti melakukan ujaran kebencian. Anak-anak juga tidak luput dari ancaman penipuan *online* layaknya orang dewasa. Peluang penipuan tersebut muncul dari permainan *game* Mobile Legend yang terkadang membutuhkan uang virtual yang diistilahkan sebagai 'diamond', untuk membeli 'skin' atau atribut tambahan untuk membuat permainan lebih menarik. Uang virtual tersebut diperoleh dengan bertransaksi di *platform* seperti Shopee dan Tokopedia, atau dompet virtual seperti DANA, OVO, Gopay. Hanya saja anak-anak pada RW 02 hampir semuanya

belum memiliki akun pada *platform* tersebut dan dompet virtual, sehingga untuk transaksi pembelian dilakukan melalui pihak ketiga yaitu ‘merchant’ melalui Whatsapp dengan cara melakukan transfer pulsa. Beberapa di antara anak-anak di RW 02 pernah menjadi korban penipuan dengan cara tersebut, oknum yang dianggap merchant setelah ditransfer pulsa ternyata tidak mengirimkan diamond ke akun game dan nomor whatsapp korban berujung diblokir oleh pelaku. Melalui kegiatan ini, diharapkan warga RW 02 dapat lebih memahami manfaat teknologi digital, mampu menggunakannya dengan bijak, selalu waspada, dan mengedepankan etika untuk mendukung kegiatan sehari-hari, lebih terampil dalam menggunakan aplikasi dan *platform* digital, khususnya media sosial seperti Whatsapp, Tiktok, Instagram, dan Shopee, serta menyadari akan resiko keamanan digital sehingga paham cara untuk melindungi informasi pribadi dari penipuan *online* dan kebocoran data.

Marga Mulya merupakan kelurahan yang berada di Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia dengan kode pos 17126, dengan luas wilayah 259.910 Ha. Kelurahan ini terdiri dari 66 RT dan 11 RW dengan jumlah penduduk sebanyak 23552 jiwa (BPS Kota Bekasi, 2013). Titik koordinat derajat decimal RW 02 Marga Mulya, yaitu 6.2301° S, 107.0048° E.



Sumber: (Google Maps - Kelurahan Marga Mulya, 2024)

**Gambar 1.** Peta Lokasi Kelurahan Marga Mulya Kota Bekasi

### III. METODE PELAKSANAAN

Program yang akan dilaksanakan selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di RW 02 Kelurahan Marga Mulya difokuskan pada upaya meningkatkan literasi dan keamanan digital bagi masyarakat. Kegiatan dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis tentang pemanfaatan teknologi digital secara bijak, aman, dan produktif. Sasaran dari kegiatan ini adalah para ibu rumah tangga dan anak-anak Sekolah Rakyat yang ada di RW 02 Kelurahan Marga Mulya yang aktif bermedia sosial. Kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap yang disesuaikan dengan sasaran, yakni 1) Koordinasi

dan perencanaan KKN yang dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan dihadiri ketua dan semua anggota kelompok 4, serta didampingi oleh dosen pembimbing lapangan. Pertemuan tersebut membahas persamaan persepsi tentang program KKN dan menentukan tempat KKN yang sesuai, 2) Survey Lokasi KKN yang telah disepakati bersama, lalu menemui pihak yang terkait yakni Bapak Lurah Kelurahan Marga Mulya serta Ketua RW 02, 3) Pelaksanaan kegiatan yang dibagi menjadi 2 sesi, yaitu seminar tentang menjaga keamanan data pribadi untuk para ibu, sedangkan untuk anak sekolah diadakan seminar tentang pembahasan etika bermain media sosial yang disertai dengan kegiatan menggambar dan mewarnai bersama untuk mengisi waktu dengan kegiatan positif, 4) Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan dan penutupan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat keberhasilan program yang telah dilaksanakan.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### *III.1. Perencanaan KKN*

Kegiatan KKN Kelompok 4 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya diawali dengan koordinasi antara dosen pendamping lapangan dengan anggota kelompok 4 untuk menentukan Lokasi KKN yang sesuai, yakni Kelurahan Marga Mulya yang difokuskan pada RW 02. Kemudian, survey dilakukan pada tanggal 19 Desember 2024 guna memperoleh informasi kebutuhan masyarakat terkait pemahaman literasi digital dengan mengunjungi ketua RW 02 Kelurahan Marga Mulya. Dari pertemuan tersebut mahasiswa dapat membuat program kerja lalu memaparkannya kepada ketua RW 02 serta warga.



**Gambar 2.** Kunjungan ke Rumah Ketua RW 02 untuk Observasi Awal

### *III.2. Pelaksanaan KKN*

KKN ini dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2025, dimulai pada pukul 09:00 WIB s/d selesai. Pembukaan dilaksanakan di salah satu rumah warga di lingkungan sekitar RW dan diikuti oleh Ketua RW 02 termasuk para warga. Setiap mahasiswa memperkenalkan diri masing-masing di depan para warga RW 02. Setelah perkenalan, mahasiswa KKN melakukan pemaparan susunan kegiatan yang akan dilakukan di lingkungan RW 02 Marga Mulya. Adanya pembukaan ini juga dapat menjalin tali silaturahmi dan keakraban antara mahasiswa KKN dengan para warga yang ada di lingkungan RW 02 Marga Mulya. Pembukaan KKN yang dilakukan sebagai bentuk meningkatkan kesadaran warga atas teknologi. Dengan demikian, dilakukannya kegiatan pembukaan ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan menjalin hubungan yang baik bagi para warga dan para mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.



**Gambar 3.** Perkenalan dan Pemaparan Rundown Kegiatan

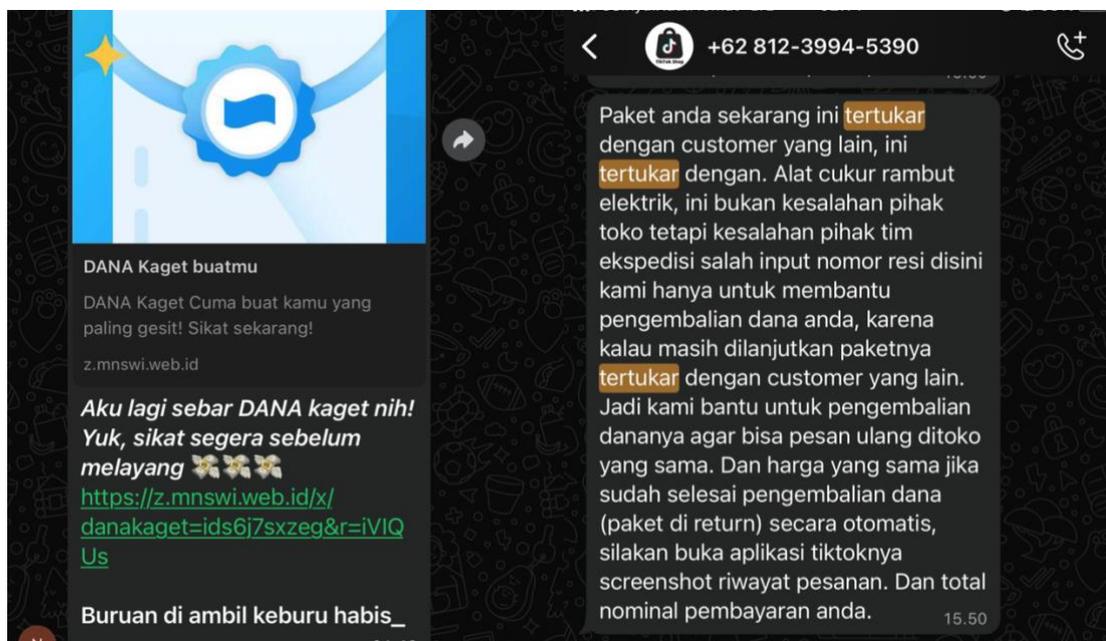
Pelaksanaan kegiatan inti untuk sesi pertama yaitu seminar tentang menjaga keamanan data pribadi untuk ibu-ibu di RW 02 Kelurahan Marga Mulya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan warga RW 02 dalam menjaga keamanan digital melalui sesi interaktif yang mencakup simulasi nyata, diskusi, dan pembahasan contoh kasus yang relevan, sehingga peserta dapat memahami praktik keamanan digital yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, mahasiswa menjelaskan tentang pengertian data pribadi yaitu informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang, seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, dan tanggal lahir. Data pribadi harus dijaga karena ketika data ini jatuh ke tangan yang salah dapat digunakan untuk tindakan penipuan. Program ini mengedukasi

warga RW 02 tentang cara melindungi data pribadi dan menghindari berbagai ancaman siber, seperti phishing dan penipuan online. Selain itu, mahasiswa juga mengajak ibu-ibu warga RW 02 untuk tidak sembarangan memberikan data pribadi, terutama mengunggah kartu identitas di media sosial. Pasalnya, dalam setiap foto yang disebut, memuat banyak informasi terutama terkait data diri secara lengkap.



**Gambar 4.** Seminar tentang Pentingnya

Minimnya Tingkat literasi dan kewaspadaan terhadap keamanan digital di kalangan ibu-ibu pada RW 02 menyebabkan tingginya peluang terjadinya phishing. Mahasiswa memberikan contoh pesan whatsapp yang terindikasi sebagai tautan phishing seperti pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Contoh Pesan yang Terindikasi Phoshing dan Penipuan Online

Cara termudah untuk menghindari phishing tersebut adalah mengabaikannya. Namun, perlu juga kehati-hatian untuk dapat mengenali pesan dari sumber tidak dikenal. Mahasiswa juga mengingatkan kepada Para Ibu agar tidak mudah tergiur atas isi pesan dari pengirim yang tidak dikenal, terutama yang

mengiming-imingi diskon besar-besaran ataupun pemberian uang virtual cuma-cuma, yaitu dengan membaca secara sadar dan tidak mengikuti perintah dari pengirim, terlebih untuk mengirimkan informasi pribadi dalam bentuk apapun, atau mengklik tautan yang akan mengarah kepada suatu web lalu meminta pengguna untuk memasukkan *username* dan *password*.

Program ini diharapkan dapat meningkatkan kewaspadaan warga RW 02 terhadap berbagai ancaman siber, seperti *phishing*, dan penipuan *online*, yang semakin sering terjadi di era digital. Melalui edukasi yang diberikan, warga diharapkan memahami pentingnya melindungi data pribadi, termasuk penggunaan kata sandi yang kuat, pengaturan privasi di media sosial, serta mengenali dan menghindari tanda-tanda aktivitas digital yang mencurigakan. Dengan pemahaman ini, risiko pelanggaran privasi, kehilangan data dapat diminimalkan, sehingga masyarakat menjadi lebih aman dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari.

Kegiatan berikutnya adalah mengadakan penyampaian materi tentang keamanan dan etika bermain media sosial. Materi disesuaikan dengan sasaran kegiatan ini, yakni anak-anak. Materi dibuat menarik dan disisipi edukasi dasar tentang etika dalam bermedia sosial.



**Gambar 6.** Penyampaian Materi kepada Anak-anak mengenai Keamanan dan Etika Bermedia Sosial

Edukasi tentang etika digital diberikan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap privasi, keamanan akun, dan komunikasi yang baik di media sosial. Dalam sesi ini, mahasiswa menjelaskan pentingnya memahami etika dalam berinteraksi di media sosial, termasuk cara berkomunikasi yang baik dan menghormati privasi orang lain. Dengan simulasi dan pendampingan langsung, program ini diharapkan mampu membantu anak-anak memanfaatkan media sosial secara bijak dan efektif seperti pada Gambar 6. Setelah materi diberikan, untuk mengisi waktu luang anak-anak dan meminimalisir kegiatan *screen time*, mahasiswa mengajak anak-anak untuk bermain bersama dan menggambar dengan menggunakan krayon yang dibagikan. Anak-anak dibebaskan untuk berekspresi melalui goresan tangannya yang dituangkan ke dalam gambar.

Rangkaian kegiatan KKN yang terakhir dari program yang telah dilaksanakan adalah penutupan di RW 02 dan di Kelurahan Marga Mulya dengan melakukan foto bersama. Acara ini bertujuan untuk

mengucapkan terima kasih kepada warga RW 02 dan Bapak Lurah beserta jajarannya atas dukungan, kerjasama, dan kesempatan yang telah diberikan kepada Kelompok 4 KKN Ubhara Jaya.



**Gambar 7.** Penutupan KKN di RW 02 dan di Kelurahan Marga Mulya Kota Bekasi.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan KKN ini memberikan manfaat langsung kepada masyarakat dalam meningkatkan literasi digital melalui tiga aspek utama. Pertama, edukasi mengenai pemanfaatan perangkat teknologi untuk kebutuhan sehari-hari memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi dan berkomunikasi dengan lebih efektif. Kedua, pelatihan dalam menggunakan aplikasi dan platform digital, seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp, membantu masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan media sosial secara positif. Ketiga, pemahaman tentang risiko keamanan digital, termasuk penipuan online dan kebocoran data, memberikan masyarakat pengetahuan yang diperlukan untuk melindungi informasi pribadi mereka. Secara keseluruhan, program ini berkontribusi pada pemberdayaan masyarakat dalam menghadapi tantangan di era digital.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Masyarakat RW 02 Kelurahan Marga Mulya sebagai pihak mitra sasaran kegiatan KKN-UBHARAJAYA 2024, yang telah berpartisipasi dengan antusias selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kami berterima kasih kepada Bapak Lurah Kelurahan Marga Mulya dan jajarannya yang telah memberikan izin terselenggaranya kegiatan KKN ini, dan juga kepada mahasiswa KKN Kelompok 4 yang telah mengupayakan segenap tenaga dan waktunya.

### Referensi

BPS Kota Bekasi. (2013). *Kecamatan Bekasi Utara dalam Angka* (1102001.3275.070).

- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, & DIKTI. (2024). *Panduan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kebangsaan 2024*.
- Google Maps - Kelurahan Marga Mulya. (2024). [https://www.google.com/maps/place/Marga+Mulya,+Kec.+Bekasi+Utara,+Kota+Bks,+Jawa+Barat/@-6.2270126,107.002268,15z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x2e698c1ea1dfde99:0x540fa6963c167b19!8m2!3d-6.2254978!4d107.0022748!16s%2Fg%2F11b\\_2r7hzw?entry=tту&g\\_ep=EgoyMDI1MDcxNi4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/place/Marga+Mulya,+Kec.+Bekasi+Utara,+Kota+Bks,+Jawa+Barat/@-6.2270126,107.002268,15z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x2e698c1ea1dfde99:0x540fa6963c167b19!8m2!3d-6.2254978!4d107.0022748!16s%2Fg%2F11b_2r7hzw?entry=tту&g_ep=EgoyMDI1MDcxNi4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D)
- Hiswara, A., Hidayat, A. S., Prasetya, R. D., Malik, R., & dkk. (2025). Literasi Digital Bagi Pelaku UMKM Sebagai Sarana Meningkatkan Pembangunan Kelurahan Jatirahayu. *Jucosco*, 5(1), 45–55. <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco/article/view/3480/2210>
- Jones-Kavalier, Barbara R; Flannigan, S. L. (2006). Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century. *Educause Quarterly*, 8.
- LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. (2023). *Pedoman Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*.
- Ramdhania, K. F., Setiawati, S., Khalida, R., Kustanto, P., & Insan. (2022). Penerapan Literasi Digital dan Seni Berbahasa di Kalangan Remaja Masjid Bustanul Ibad Bekasi. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 2(1).
- Saputra, D. F. (2023). *Literasi Digital untuk Perlindungan Data Pribadi*. 17.