

## Literasi Teknologi Dan Sistem Informasi Bagi Remaja Pemuda GMIM Syalom Kolongan Atas Sonder

### *Technology and Information Systems literacy For Young People GMIM Shalom Kolongan Atas Sonder*

Riane Johnly Pio<sup>1</sup>), Meicsy Eldad Israel Najoan<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Politik/Universitas Sam Ratulangi; Jl. Kampus Unsrat Bahu Manado

<sup>2)</sup>Fakultas teknik/Universitas Sam Ratulangi Jl. Kampus Unsrat Bahu Manado

\*Email Korespondensi: [rianejpio@unsrat.ac.id](mailto:rianejpio@unsrat.ac.id); [meicsynajoan@unsrat.ac.id](mailto:meicsynajoan@unsrat.ac.id)

#### Article History:

Received: 30 Nov. 2023

Revised: 03 Dec. 2023

Accepted: 10 Jan. 2024

#### Keywords:

Technology and  
Information Systems,  
Online Business, Young  
People

#### Abstract

*Today's human existence is in the digital era which is characterized by the massive use of gadgets based on information technology. The majority of teenagers and church youth have gadgets, but in general they only use them as a means of entertainment on social media. In fact, gadgets can be used for something productive such as doing online business. To provide insight and understanding to partners in using Gadgets productively, the PKM team shares practical information about Gadgets to capture business opportunities conducted online. This activity is carried out using a lecture method based on adult learning. The results of the activity provide information that the majority of participants feel it is important to understand technology and information systems. Participants generally feel the need to increase their knowledge in the field of information technology. 66.7% of participants have an interest in utilizing information technology for business, and more than 70% are aware of online business marketplaces. As much 77.8% are interested in using the gadgets they own for online business, but only 55.6% are interested in becoming entrepreneurs, however, there are 74.1% who are thinking about creating products that come from existing resources in the environment where they live. The majority of participants in this activity felt it was important to understand technology and information systems related to digital business.*

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Kegiatan PKM ini bermitra dengan Remaja dan Pemuda Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM) Jemaat Syalom Kolongan-Atas Kecamatan Sonder. Orang-orang muda dalam konteks GMIM merupakan komunitas yang terstruktur dalam bentuk wadah organisasi yang dinamakan Komisi Pelayanan Kategorial Remaja dan Pemuda. Wadah ini merupakan tempat untuk membina kesadaran

religius dan pembinaan Iman Kristen. Mereka ini diharapkan menjadi generasi penerus keyakinan Iman Kristen di masa yang akan datang.

Seiring dengan kemajuan zaman dengan perubahan yang terjadi secara terus menerus atau berkesinambungan karena adanya temuan teknologi informasi terbaru, telah memberikan dampak bagi kehidupan manusia khususnya orang-orang muda. Karena itu, dampak teknologi informasi dan komunikasi pada generasi muda tidak dapat dihindari [1]. Kemudian, dengan pertumbuhan teknologi informasi yang progresif saat ini dan penggunaan teknologi digital yang dinamis, maka literasi digital dengan eksistensinya lebih dibutuhkan di negara-negara berkembang [2]. Hal ini sangat perlu, karena seiring dengan penggunaan gadget yang semakin masif dan sudah menjadi kebutuhan banyak orang, “penggunaan gadget di antara generasi muda berkontribusi pada berbagai dampak perkembangan sosial-emosional mereka baik dengan cara negatif atau positif” [3]. Apalagi situs jejaring sosial berbasis teknologi informasi telah menjadi salah satu bagian dari kehidupan generasi muda dalam berbagai bentuk, karena budaya kontemporer sudah berorientasi pada teknologi [4].

Dalam interaksi sosial terkini, media sosial menjadi pilihan dari mayoritas orang, utamanya orang-orang muda. Seperti ungkapan faktual berikut ini “media sosial telah mulai menciptakan dampak negatif dengan merecoki masyarakat sehingga terlalu asyik bermedia sosial dan kecanduan hal-hal yang tidak sehat, seperti yang nampak pada berbagai aplikasi WhatsApp, Facebook, Twitter, instagram dan sebagainya. Dengan *booming* teknologi yang cepat dari tahun ke tahun, generasi muda adalah orang-orang yang terperangkap dalam perubahan cepat ini. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pencerahan kepada generasi muda terkait dampak media sosial bagi kehidupan mereka di masa yang akan datang” [5].

Globalisasi menjadi salah satu penyebab terdistorsinya perilaku generasi muda dengan maraknya penggunaan gadget berbasis teknologi informasi. Sebagaimana temuan penelitian yang menyatakan “globalisasi merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya perubahan arus aktivitas dan pola pikir masyarakat modern, khususnya generasi milenial” [6]. Dampak teknologi informasi karena globalisasi telah memberikan perubahan signifikan terhadap pandang hidup generasi milenial [7]. Dampak teknologi komunikasi *handphone* terhadap moralitas remaja antara lain: perilaku remaja menjadi tidak baik, keimanan yang menurun, kurangnya minat terhadap kebudayaan sendiri, menurunnya moral dan hidup bersosialisasi dalam masyarakat menurun [8]. Juga *smartphone* memberikan dampak di semua bidang kehidupan termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, pemasaran, kehidupan sosial dan lain-lainnya [9]. Karena itu, generasi muda yang diharapkan sebagai penerus generasi saat ini sangat penting untuk dapat dipastikan memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang positif dan menjauhkan diri dari dampak negatif teknologi informasi [10].

Remaja pemuda menjadi salah satu sasaran untuk melakukan doktrin ajaran-ajaran yang positif maupun negatif karena merupakan generasi penerus dalam berbagai aspek kehidupan nanti. Karena itu, dalam konteks pelayanan gereja mereka diharapkan menghindari ajaran-ajaran yang “sesat” termasuk yang dimediasi oleh teknologi informasi. Dampak ajaran yang disebar melalui teknologi informasi ini sangat berbahaya bagi bangsa dan juga gereja, terutama generasi muda [11]. Karena itu, temuan penelitian mengungkapkan perlunya dukungan teknologi untuk pelayanan agar gereja tidak akan mati karena kaum muda bisa menerima pelayanan berbasis teknologi dengan mempersiapkan para pemimpin gereja masa depan untuk melayani jemaat lintas generasi [12]. Gereja Masehi Injili di Minahasa melalui Komisi Pelayanan Sinode Kepemudaan telah mengembangkan suatu sistem berbasis teknologi informasi [13]. Penelitian di Gereja lain menemukan bahwa pelayanan digital gereja berkorelasi kuat dan positif dengan spiritualitas pemuda mereka [14].

Karena media sosial berbasis teknologi informasi dengan menggunakan internet sudah menjadi gaya hidup bahkan budaya generasi muda di era digital, maka walaupun secara empiris belum ada data pendukung terkait dampak negatif dari penggunaan Gadget dengan mitra kegiatan

pengabdian ini, kami meyakini dampak negatif akibat penggunaan Gadget bagi remaja pemuda GMIM Syalom Kolongan-Atas Sonder sudah sementara terjadi. Karena itu, perlu literasi digital untuk memanfaatkan gadget untuk hal-hal positif dan produktif.

Berbisnis *online* di era digital relatif mudah dan tanpa aturan yang berbelit-belit. Bahkan, pemerintah sangat mendorong lahirnya pelaku-pelaku usaha baru pada berbagai sektor, termasuk usaha mikro berbasis digital. Munculnya berbagai bentuk bisnis melalui *marketplace* menandai siapa saja yang memiliki kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan produk bisa melakukan bisnis secara digital. Karena itu, remaja pemuda yang menjadi mitra dalam PKM ini memiliki potensi untuk menjadi pelaku bisnis *online* dengan memanfaatkan gadget yang mereka miliki.

Berbisnis online memiliki beberapa manfaat seperti:

1. Modal yang Relatif Rendah. Menjalankan bisnis online tidak perlu modal yang besar karena cenderung sangat rendah. Tidak perlu membuka toko secara fisik, melakukan promosi dengan biaya yang besar atau berbagai hal lainnya terkait dengan bisnis yang baru dimulai.
2. Informasi lebih cepat diterima konsumen. Dengan bisnis *online* informasi tersebut akan tersebar dengan cepat. Berbagai informasi produk baru dan atau promosi akan lebih cepat diterima oleh konsumen.
3. Jangkauan bisnis lebih luas tanpa batas. Informasi yang dapat diterima dengan cepat oleh konsumen memungkinkan jangkauan pesan bisnis lebih luas dan tanpa batas. Juga dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja asal memiliki jaringan internet.
4. Citra Bisnis menjadi lebih baik. Jika kita sudah menjalankan bisnis online, akan berdampak pada citra bisnis yang lebih baik dan terus meningkat karena dapat menjawab kebutuhan konsumen.
5. Sistem pembayaran lebih praktis. Kita tidak perlu menyiapkan nota atau kwitansi penjualan dan pembelian. Pembukuan tidak perlu dilakukan secara manual, tapi mesin kasir dapat secara otomatis membuat pembukuan secara digital [15].

Keberhasilan implementasi strategi e-bisnis terutama terkait dengan adopsi seperangkat teknologi digital tertentu dapat dilakukan dengan urutan langkah-langkah tertentu [16] seperti:

1. Model kesadaran integrasi, terutama berfokus pada integrasi teknologi internal dan sistem eksternal. Dalam model ini, e-commerce biasanya hanya satu tahap implementasi e-bisnis. Mereka memiliki tujuan untuk mendorong UKM menggunakan Internet mengintegrasikan sistem internal dan eksternal mereka (yaitu email, keberadaan web, rantai pasokan integrasi, dll). Fokus utama mereka adalah pada adopsi teknologi, karenanya mereka nilai dasarnya adalah "kapasitas untuk menawarkan cara sederhana untuk membandingkan aktivitas TIK"
2. Model kesadaran pelanggan. Di dalam grup, e-commerce adalah satu-satunya operasi e-bisnis perusahaan. Model ini menargetkan terutama komunikasi sisi pelanggan dan pengembangan situs web. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pedoman kepada UKM yang ingin memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan hubungan pelanggan. Ide dasarnya adalah untuk mengembangkan situs web perusahaan agar memungkinkan pelanggan untuk memilih produk dan layanan, mengirimkan pesanan pembelian dan melakukan pembayaran *online*. Berbeda dengan model kesadaran integrasi, model ini membahas secara eksklusif perencanaan e-commerce.
3. Model sadar interaksi. Dalam kategori ini, teknologi digital mendukung interaksi antar dua atau lebih pelaku bisnis digital. Model kematangan e-bisnis memiliki tujuan utama yang sama: untuk memandu UKM dalam adopsi aplikasi e-bisnis yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas interaksi perusahaan dengan semua pemangku kepentingannya, bukan hanya pelanggannya. Namun, hanya beberapa dari mereka memasukkan implikasi organisasi ke dalam perspektif interaksi dengan mengakui keberadaan pendorong nonteknologi (misalnya komitmen perusahaan untuk memanfaatkan e-bisnis untuk mencapai tujuan strategisnya) dan hambatan (misalnya biaya, penolakan karyawan terhadap penggunaan IS).

## Permasalahan Mitra

Dari uraian diatas dapatlah dirumuskan masalah mitra sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dan sistem informasi oleh remaja pemuda GMIM Kolongan-Atas Sonder untuk hal-hal yang positif belum dipahami secara memadai.
2. Pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang produktif seperti bisnis *online* oleh remaja pemuda GMIM Kolongan-Atas Sonder belum memadai.
3. Pemahaman tata kelola usaha kecil yang baik belum cukup dipahami mitra.

### **Tujuan**

Solusi yang perlu diselesaikan yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi remaja pemuda GMIM Kolongan-Atas Sonder adalah:

1. Memberikan pemahaman kepada remaja pemuda GMIM Syalom Kolongan-Atas Sonder tentang pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang positif.
2. Memberikan wawasan kepada remaja pemuda GMIM Kolongan-Atas Sonder tentang pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang produktif dalam berbisnis *online*.
3. Memberikan pemahaman tata kelola usaha mikro dan usaha kecil yang baik.

### **Manfaat**

Adapun manfaat pelaksanaan PKM Literasi Teknologi dan Sistem Informasi bagi Remaja dan Pemuda GMIM Syalom Kolongan Atas Sonder adalah:

1. Peningkatan pemahaman dan ketrampilan pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk kegiatan yang positif.
2. Memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dan sistem informasi untuk melakukan bisnis *online*.
3. Menghasilkan publikasi ilmiah yang terkait dengan Literasi teknologi informasi dan sistem informasi dengan obyek remaja dan pemuda.

### **METODE PELAKSANAAN**

Untuk dapat melaksanakan kegiatan ini dibutuhkan cara dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi kalayak sasaran yaitu Remaja dan Pemuda Gereja. Karena peserta kegiatan ini tergolong orang-orang muda menuju dewasa yang berusia antara 13 tahun sampai dengan 30 tahun, maka pendekatan yang relatif cukup sesuai adalah pengajaran orang muda dewasa berupa diskusi interaktif dengan memberikan ilustrasi yang relevan dan kontekstual sesuai dengan permasalahan yang mereka hadapi. Materi ceramah disampaikan dengan menggunakan media belajar seperti LCD proyektor. Fasilitator memberikan materi penyuluhan dalam bentuk paparan, tanya jawab, dan contoh kasus. Sebelum dan sesudah kegiatan ceramah/penyuluhan dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah ada perubahan pemahaman, sikap dan minat dari remaja pemuda terkait pemanfaatan gadget di era digital khususnya bisnis online.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dilaksanakan di Gereja Masehi Injili di Minahasa Jemaat Syalom Kolongan-Atas kecamatan Sonder dengan materi:

1. Gambaran umum tentang pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang positif.
2. Kiat memanfaatkan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang produktif.
3. Tata kelola usaha yang baik dalam bisnis usaha mikro kecil.

Melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini diharapkan:

1. Dapat memberikan pemahaman kepada remaja dan pemuda GMIM Syalom Kolongan-Atas tentang pemanfaatan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang positif.
2. Remaja dan pemuda GMIM Syalom Kolongan-Atas dapat menggunakan teknologi dan sistem informasi untuk hal-hal yang produktif.

3. Remaja dan pemuda GMIM Syalom Kolongan-Atas mengetahui tentang tata kelola usaha yang baik dalam bisnis usaha mikro kecil.

Metode pelaksanaan berisi tentang gambaran proses perencanaan aksi bersama masyarakat (community organization). Dalam hal ini dijelaskan siapa subjek pengabdian masyarakat, tempat dan lokasi pengabdian masyarakat, keterlibatan subjek binaan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian masyarakat, metode pelaksanaan atau strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan dan tahapan pengabdian yang diharapkan. Proses perencanaan dan strategi/metode menggunakan diagram alir atau diagram

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Peserta PKM

Peserta kegiatan Program Kemitraan Masyarakat berusia antara 15 tahun sampai dengan 30 tahun. Terbesar dengan jumlah 48,1 % peserta yang berusia 15 sampai dengan 19 tahun. Sedangkan mereka yang berusia 20 sampai dengan 24 tahun sebanyak 37 %, dan peserta kegiatan yang berusia 25 sampai dengan 29 tahun sebanyak 11,1 %. Adapun peserta yang berusia lebih dari 30 tahun berjumlah 3,8 %. Dengan demikian, peserta kegiatan literasi teknologi informasi dan sistem informasi secara faktual kategori remaja dan pemuda.

Peserta kegiatan PKM dilihat dari sisi jenis kelamin ternyata Perempuan lebih besar yakni sebanyak 59,3 %, sedangkan peserta laki-laki berjumlah 40,7 %. Walaupun perempuan lebih besar jumlahnya dari laki-laki tapi tidak memberikan hambatan bagi laki-laki untuk beraktifitas dalam kegiatan memahami teknologi informasi maupun sistem informasi karena pada dasarnya perbedaan gender belum menjadi sesuatu yang menghambat aktivitas manusia dilihat dari sektor gender.

Pendidikan peserta PKM mulai dari pendidikan dasar sampai dengan Pendidikan tinggi. Mereka yang berpendidikan universitas yang merupakan terbanyak sebagai peserta PKM yaitu 40,7 %. Yang Pendidikan SLTA sebesar 37 %, dan yang berpendidikan SMP berjumlah 18,5 %. Status pekerjaan dari peserta PKM sebanyak 40,7 % sebagai pelajar dan mahasiswa sebesar 40,7 %. Dengan demikian pada umumnya masih sekolah, tetapi ada 14,8 % sebagai karyawan.

Umumnya peserta PKM sudah pernah mengenal tentang teknologi dan sistem informasi. Hal ini sesuatu yang wajar karena generasi milenial dan generasi Z lahir dan tumbuh ditengah-tengah kehidupan di era digital. Hanya terdapat 18,5 % yang belum pernah mengikuti pelatihan dan belajar secara formal tentang teknologi dan sistem informasi. Mereka ini yang masih sekolah di tingkat SMP dan SMA dan belum banyak mengenal tentang sistem informasi.

Hidup di era digital merupakan suatu keniscayaan untuk tidak mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi. Karena itu, hampir semua peserta PKM merasa penting dan perlu untuk memahami teknologi dan sistem informasi. Sebanyak lebih dari 75 % meyakini akan memanfaatkan teknologi untuk berbisnis online. Era digital wajib hukumnya untuk belajar dan memahami teknologi dan sistem informasi bagi keberlangsungan aktivitas sosial, tetapi jauh lebih produktif untuk digunakan pada bisnis online.

Walaupun peserta PKM sudah hidup di era digital, tetapi tidak semua peserta akan memanfaatkan teknologi digital karena hanya 66,7 % yang bersedia untuk menggunakan platform digital untuk berbisnis. Dengan demikian kegiatan PKM ini kiranya dapat mencerahkan pandangan mereka untuk memanfaatkan peluang bisnis melalui platform digital.

Terdapat 70,4 % mengetahui tentang bisnis pada marketplace, yang berarti cukup banyak peserta PKM yang sudah menjadi pengguna bisnis *online* dengan asumsi sudah berbelanja *online*. Namun terdapat 22,2 % yang belum tahu tentang bisnis pada *marketplace* dan mereka menjadi pelaku potensial bisnis *online* jika punya niat untuk memanfaatkan peluang bisnis yang ada dibalik bisnis *online*.

Gadget sudah menjadi barang main sehari-hari mayoritas orang Indonesia termasuk peserta PKM. Karena itu, 77,8 % setuju untuk memanfaatkan gadget untuk berbisnis *online*, tetapi terdapat 14,8 % yang belum memberikan kepastian untuk menggunakan gadget untuk berbisnis *online*. Peserta PKM yang berminat untuk menjadi wirausaha berjumlah 55,6 % , dengan 29,6 % yang belum menentukan pilihan menjadi wirausaha dan terdapat 14,8 % yang sama sekali tidak mau memilih untuk menjadi wirausaha.

Potensi sumber daya lokal untuk dijadikan produk yang dapat dipasarkan secara *online* cukup besar. Karena itu, terdapat 55,6 % peserta PKM yang berminat memanfaatkan potensi local, tetapi cukup besar juga yang tidak berminat yakni sebanyak 40,7 %. Menciptakan produk memang membutuhkan kreatifitas dan inovasi, karena itu tidak semua orang mampu melakukannya. Secara kognitif peserta PKM pernah memikirkan untuk menciptakan produk yakni sebanyak 74,1 %. Tetapi terdapat 22,2 % yang belum pernah terlintas dipikiran untuk menciptakan produk. Hal ini menggambarkan sesuatu yang sangat baik dan berpotensi menghasilkan sesuatu yang berharga untuk menjadi sumber penghasilan.

Pada umumnya peserta PKM memiliki harapan untuk menjadi wirausaha yakni 63 %. Namun terdapat 22,2 % yang berminat untuk menjadi PNS di masa yang datang sebagai pilihan karir dan profesi, serta terdapat 14,8 % yang ingin bekerja sebagai karyawan swasta. Menjadi wirausaha membutuhkan kemandirian dan karakter yang proaktif sehingga membutuhkan kerja keras dan kerja cerdas. Peserta PKM berpikir untuk menjadi wirausaha yang paling besar hambatannya adalah permodalan yang dinyatakan oleh 44,4 %. Kemudian tantangan yang kedua adalah kreatifitas dan inovasi yang diakui oleh 25,9 %, dan yang berikut ketrampilan mengelola usaha oleh 22,2 %, dan hanya 7,4 % yang berpendapat semangat dan etos kerja sebagai hambatan utama.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Sam Ratulangi yang telah memberikan dukungan pendanaan, kepada pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sam Ratulangi yang memfasilitasi kegiatan PKM ini, dan kepada BPMJ GMIM Syalom Kolongan Atas Sonder serta Penatua Pemuda dan Penatua Remaja yang mendukung dan berpartisipasi sehingga kegiatan ini boleh terselenggara.

## KESIMPULAN

Dari uraian yang telah dituliskan pada bagian tulisan ini sebelumnya maka dapatlah disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Mayoritas peserta PKM berusia antara 15 sampai dengan 25 tahun yang merupakan gambaran nyata dari remaja dan pemuda dengan gender lebih besar perempuan serta berpendidikan sekolah lanjutan atas dan perguruan tinggi.
2. Kebanyakan peserta PKM sudah familiar dengan teknologi informasi karena tumbuh kembang mereka sejak lahir sudah di era digital.
3. Pada umumnya peserta PKM meyakini teknologi dan sistem informasi sangat penting, sehingga mereka berminat dan menggunakan serta memanfaatkan untuk bisnis *online*.
4. Mayoritas mengetahui tentang *marketplace* bisnis *online* dan memiliki niat untuk menggunakan gadget dalam bisnis *online*.

5. Lebih dari setengah peserta PKM memiliki minat untuk menjadi wirausaha dan berpikir memanfaatkan dan menciptakan sumber daya lokal untuk dipasarkan secara *online*.
6. Enam puluh tiga persen peserta PKM memiliki harapan di masa depan untuk untuk berwirausaha namun hambatan utamanya adalah permodalan, disusul kreativitas dan inovasi serta ketrampilan mengelola usaha.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Korostelev, A., Morozova, I., Gruzdeva, M., Smirnova, Z., Vaganova, O., Chanchina, A., and Maltseva, S. 2019. Modern Information and Communication Technologies in the Advanced Education of Children. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(9): 2376-2382. DOI: 10.35940/ijitee.i8939.078919.
- [2] Reddy, P., Sharma, B., and Chaudhary, K. 2022. Digital Literacy: A Review in The South Pacific. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(1): 83-108. doi: 10.1007/s12528-021-09280-4.
- [3] Ashari, Z., Ngadiman, A., Zainudin, N. and Jumaat, N. 2018. The Relationship Between Knowledge and Attitude Towards Technology Gadget Usage with Students' Socio-Emotions Development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(7): 152-163. doi: 10.3991/ijim.v12i7.9711.
- [4] Sinha, A., and Yadav, R. 2016. Social Media : Positive Vs Negative Effect on Young Generation. *International Journal of Science Technology and Management*, 5(1): 484-491.
- [5] Atteh, E., Assan-Donkoh, I., Mensah, Y., Boadi, A., Badzi, S., and Lawer, V. 2020. A Thoughtful Overview of Social Media Usage among Students and Its Impact on their Academic Work. *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, 8 (3) : 30-39. DOI: [10.9734/ajarr/2020/v8i330201](https://doi.org/10.9734/ajarr/2020/v8i330201).
- [6] Hyangsewu, P., Islamy, M., Parhan, M., and Nugraha, R. 2021. Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2): 127-136. DOI: [10.21831/jpipfip.v14i2.39156](https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39156).
- [7] Suci, R., Maik, J. 2018. Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Mozaik*, 10(2) 61-71.
- [8] Taopan, E. A. 2020. Dampak Penggunaan Gadget Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon 2015 M / 1436 H," *Jurnal Analisa Sosiologi*,
- [9] Rather, M. K and Rather, S. A. 2019. Impact of Smartphones on Young Generation. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*. 2384. Spring 4-10-2019:1-10.
- [10] Rahardjo, P. N. 2021. Index Literasi Digital Pelajar Muslim Surabaya (Studi Kasus Siswa Smk Wahid Hasyim 5 Surabaya). *Wasilatuna: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1): 1-22.
- [11] Rantung, S. A. 2018. Peran PAK Dalam Gereja Untuk Menangkal Radikalisme Dan Fundamentalisme Agama Di Kalangan Generasi Muda, *Jurnal Shanan*, 2 (1):1-38.
- [12] Hayes, G. R. 2020. Church leaders' perceptions of seminary training and graduate studies preparation for serving intergenerational congregations: A qualitative case study. Dissertation.
- [13] Komansilan, E dan Raintung, A. 2020. Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi Kegiatan Terpadu (SIKAT) Remaja Sinode GMIM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 4(1): 123-128.

- [14] Ekoliesanto, Santoso, J. B., Claudia, S. A., and Ayin. 2022. Correlation between Church Digital Ministry and Semarang Baptist Youth's Spirituality. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 6(1): 18-25.
- [15] Accurate, 2021. 5 Manfaat Menjalankan Bisnis Online di Era Digital Seperti Sekarang,” *Accurate.Id*. <https://accurate.id/aplikasi-kasir/menjalankan-bisnis-online>.
- [16] Depaoli, P., Za, S., and Scornavacca, E. 2020. A Model for Digital Development of SMEs: An Interaction-Based Approach. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 27(7) 1049-1068.