

Digital Talent Development Through Digital Literacy (Case Study Collaboration Of PT. Telkom Indonesia With SMK PGRI 2 Sumedang In The Museum Virtual Tour Project)**Pengembangan Digital Talent Melalui Literasi Digital (Studi Kasus Kolaborasi PT. Telkom Indonesia Dengan SMK PGRI 2 Sumedang Dalam Project Virtual Tour Museum)****Lusi Susilawati^{1*}, Idola Perdini Putri², Wa Ode Seprina³**Universitas Telkom^{1,2,3}[¹](mailto:lusisusilawati@student.telkomuniversity.ac.id), [²](mailto:idolaperdiniputri@telkomuniversity.ac.id), [³](mailto:prinaode@telkomuniversity.ac.id)

*Corresponding Author

ABSTRACT

Digital literacy is currently an important key in dealing with technological developments. PT. Telkom Indonesia through the Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) supports the government's program to improve the quality of digital talent, namely through the SMK Center of Excellence program. PT. Telkom Indonesia is collaborating with SMK PGRI 2 Sumedang to run the SMK Internship Matching program. This writing aims to determine the implementation of corporate collaboration projects and the planning process of virtual tour museum works. The method of data collection is quantitative data in the form of interviews, written digital data and the author's observations in the field. The author and apprentice matching students made a virtual tour of the Prabu Geusan Ulun Sumedang museum to carry out the project. The Prabu Geusan Ulun Museum Sumedang, was the student's choice of match because, based on the student's point of view, the condition of the museum was starting to be low in visitors. The project is made with the hope of being able to get a touch of tourism through the company's program in globalization of local treasures from regional tourist objects. PT. Telkom Indonesia and SMK PGRI 2 Sumedang have successfully collaborated to carry out a project implementation in the SMK Internship Matching program. The result of this final work is the PT. Telkom Indonesia in collaboration with SMK PGRI 2 Sumedang has been successfully implemented through the resulting project, namely the virtual tour of the Prabu Geusan Ulun Sumedang museum.

Keywords: Digital Literacy, Digital Talent, Apprenticeship Matching, SMK Center Of Excellence

ABSTRAK

Literasi digital saat ini menjadi kunci penting dalam menghadapi perkembangan teknologi. PT. Telkom Indonesia melalui Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) mendukung program pemerintah dalam meningkatkan kualitas digital talent yaitu melalui program SMK Pusat Keunggulan. PT. Telkom Indonesia berkolaborasi dengan SMK PGRI 2 Sumedang untuk menjalankan program Pemadanan Magang SMK. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui implementasi project kolaborasi perusahaan dan proses perencanaan karya virtual tour museum. Metode pengumpulan data yaitu data kualitatif berupa wawancara, data-data digital tertulis dan observasi penulis di lapangan. Penulis dan siswa pemadanan magang membuat virtual tour museum Prabu Geusan Ulun Sumedang untuk menjalankan project. Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang dijadikan pilihan siswa pemadanan karena berdasarkan kacamata siswa kondisi museum yang sudah mulai sepi pengunjung. Project yang dibuat harapannya mampu mendapatkan sentuhan pariwisata melalui program perusahaan dalam melakukan globalisasi khasanah lokal dari objek wisata daerah. PT. Telkom Indonesia dan SMK PGRI 2 Sumedang berhasil berkolaborasi untuk melakukan implementasi project pada program Pemadanan Magang SMK. Hasil dari karya akhir ini adalah program Pemadanan magang PT. Telkom Indonesia berkolaborasi dengan SMK PGRI 2 Sumedang berhasil terimplementasikan melalui project yang dihasilkan yaitu virtual tour museum Prabu Geusan Ulun Sumedang.

Kata Kunci: Literasi Digital, Digital Talent, Pemadanan Magang, SMK Pusat Keunggulan

1. Pendahuluan

Literasi digital saat ini sangatlah penting karena dibutuhkan untuk dapat bersaing di tengah perkembangan teknologi. Literasi digital dapat menjadi bagian komunikasi dan tentunya mampu menciptakan pola pikir dan pandangan kritis. Saat ini media digital mampu memberikan kemudahan yang cukup baik untuk dapat saling bertukar informasi. Sumber komunikasi di media sosial bisa berasal dari mana saja. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri penyalahgunaan informasi dapat terjadi. Penyalahgunaan informasi juga dapat terjadi karena pengguna media digital belum siap terhadap kemajuan teknologi yang terjadi. Perusahaan berlomba menciptakan sebuah solusi dan inovasi untuk memenuhi kebutuhan di era digital.

PT. Telkom Indonesia terpilih sebagai pemimpin *hub digital institute* dan *hub telecommunication and media institute*. Oleh karena itu terbentuklah *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) sebagai wadah *hub digital institute* yang diinisiasi oleh PT Telkom Indonesia sebagai jawaban dalam menghadapi permasalahan talenta di bidang digital, berlandaskan *learning, research, and innovation*. *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI) memberikan pelatihan digital dan pengalaman terkait dunia kerja secara nyata kepada siswa pepadanan SMK. Sehingga diharapkan siswa yang sudah mengikuti pepadanan dapat mempunyai bekal menjadi seorang *digital talent* di masa depan. PT. Telkom Indonesia berkolaborasi dengan SMK PGRI 2 Sumedang melalui program SMK Pusat Keunggulan.

Project pepadanan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini bertujuan memberikan *exposure* kepada siswa SMK dan melatih mereka siap untuk bekerja dengan spesifik *skill* yang dibutuhkan di era digital. Program pepadanan magang PT.Telkom Indonesia dapat dijadikan jawaban untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK di Indonesia. PT. Telkom Indonesia merancang program Pepadanan Magang SMK dengan mewajibkan setiap peserta pepadanan magang membuat *project* berdasarkan globalisasi khasanah lokal. *Project* yang dibuat memanfaatkan kemajuan teknologi digital. Penulis dan kelompok 24 membuat sebuah *project* pameran *virtual tour museum Prabu Geusan Ulun Sumedang*. Pameran *virtual tour* dipilih penulis dan kelompok 24 karena berdasarkan khasanah lokal yang dimiliki daerah Sumedang.

Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang dijadikan pilihan siswa kelompok 24 karena berdasarkan kacamata siswa kelompok 24 kondisi *museum* yang sudah mulai sepi pengunjung. Upaya dalam meningkatkan kunjungan *museum* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Berdasarkan hal tersebut penulis dan kelompok 24 memiliki harapan mampu memperkenalkan keberadaan *museum* kepada internal dan eksternal perusahaan. *Project* pameran *virtual tour* yang dibuat siswa Pepadanan Magang SMK kelompok 24 harapannya mampu mendapatkan sentuhan pariwisata melalui program perusahaan dalam melakukan globalisasi khasanah lokal dari objek wisata daerah. Selain itu harapannya dengan menjalankan *project* ini kelompok 24 mampu menjadi *digital talent* melalui kemampuan literasi digital berdasarkan implementasi karya yang sudah dibuat.

Karya akhir ini memiliki *referensi* karya terdahulu seperti karya Sangirankita karya yang dibuat yaitu terkait *virtual tour* dari *Museum Trinil*. Selanjutnya karya dari iHaritage.id karya yang dibuat yaitu terkait *virtual tour* dari *Museum Sri Baduga*. Kemudian karya *museum internasional* yaitu *British Museum* yang terdapat pada *google art and culture*. Persamaan pada tiga karya terdahulu yaitu dengan menyajikan koleksi *museum* sejarah dengan secara *virtual* menggunakan media *virtual tour museum* yang dapat diakses secara umum. Berdasarkan karya terdahulu penulis jadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya pameran *virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah “Bagaimana implementasi *project* kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam upaya mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital ? dan Bagaimana proses

perencanaan karya yang dilakukan penulis dan kelompok 24 dalam membuat pameran *virtual tour museum*?”. Tujuan pembuatan karya ini adalah mengetahui implementasi *project* kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam upaya mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital. Selain itu untuk mengetahui proses perencanaan karya yang dilakukan penulis dan kelompok 24 dalam membuat pameran *virtual tour museum*.

Serta manfaat dari penulisan ini adalah diharapkan mampu berkontribusi untuk menjadi rujukan penelitian atau karya akhir selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kualitas *digital talent* melalui literasi digital. Selain itu menjadi salah satu acuan untuk karya tulis selanjutnya serta dapat menjawab masalah terkait kualitas *digital talent* hingga mampu menambah wawasan kepada pembaca. Manfaat secara praktis, diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap dunia pendidikan sebagai masukan atau bahan pertimbangan terhadap masalah yang berkaitan dengan literasi digital, lebih khususnya pada SMK PGRI 2 Sumedang. Selain itu mempunyai data kualitatif terkait upaya dalam mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital. Maka dari itu penulis mengangkat judul “Pengembangan *digital talent* melalui literasi digital (Studi Kasus Kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam *Project Virtual Tour Museum*”.

2. Tinjauan Pustaka

Difusi Inovasi

Berdasarkan (Rogers, 2003) difusi merupakan suatu proses dimana inovasi dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu dengan jangka waktu tertentu dan terdapat anggota sistem sosial. Sedangkan inovasi yaitu suatu gagasan, karya atau objek yang terbaru dan dapat dianggap oleh orang. Proses difusi terdiri dari beberapa elemen pokok, diantaranya yaitu:

1) Inovasi

Suatu yang dianggap baru oleh seseorang tentang gagasan, tindakan, atau barang. Untuk pengukuran kebaruan dapat diukur dengan subjektif oleh individu yang menerimanya.

2) Saluran komunikasi

Alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tentang inovasi berasal dari sumber ke penerima.

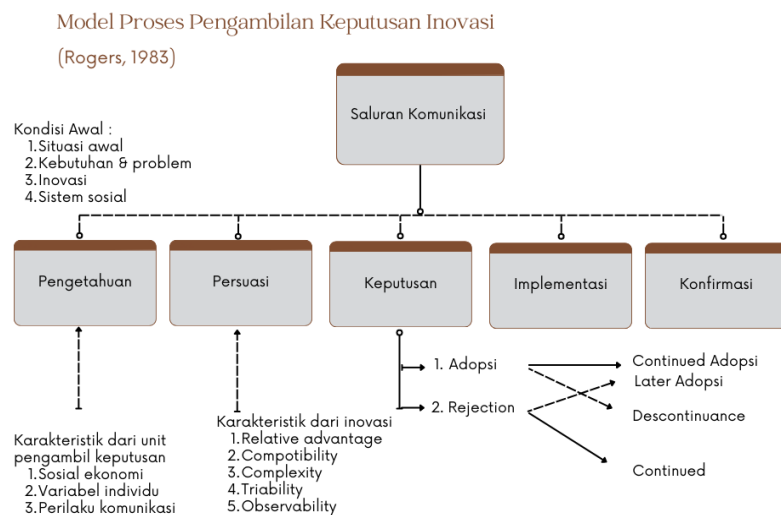
3) Jangka Waktu

Suatu proses keputusan inovasi yang diawali dari seseorang mulai mengetahui sampai dengan memutuskan dan dapat menerima atau menolak, dan penguatan terhadap keputusan itu sangat berkaitan dengan dimensi waktu.

4) Sistem sosial

Beberapa kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat kerjasama dalam memecahkan masalah sehingga diperoleh rangka untuk menghasilkan tujuan bersama.

Tahapan seseorang untuk mencari informasi dalam berbagai tahap untuk memproses keputusan inovasi sehingga dapat mengurangi rasa tidak percaya terkait akibat dan hasil dari inovasi tersebut. Sementara itu tahapan dari proses pengambilan keputusan inovasi mencakup hal-hal yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Proses Pengambilan Inovasi

Sumber : Rogers (2003)

Literasi Digital

Sulianta (2020) menyatakan literasi digital merupakan beberapa kesatuan yang meliputi, sikap, wawasan, keterampilan untuk dapat memahami dan mengkomunikasikan sebuah pesan secara efektif melalui berbagai media dan format. Menurut Alkalai (2004) terdapat lima jenis keahlian yang bisa mencakup literasi digital diantaranya yaitu:

- 1) *Photo – visual literacy* (literasi visual) yaitu kemampuan seseorang untuk mampu membaca dan memahami sebuah informasi dari bentuk visual.
- 2) *Reproduction literacy* (literasi reproduksi) yaitu kemampuan seseorang dalam mengoperasikan teknologi digital untuk mampu membuat sebuah karya.
- 3) *Information literacy* (literasi informasi) yaitu kemampuan seseorang untuk dapat melakukan pencarian, menemukan, menilai dan kemampuan untuk bisa mengevaluasi secara kritis.
- 4) *Branching literacy* (literasi percabangan) yaitu kemampuan seseorang untuk dapat mengelola (menavigasi) di media non-linear dari ruang digital.
- 5) *Socio-emotional literacy* (literasi sosio-emosional) yaitu kemampuan seseorang yang berkaitan dengan aspek sosial dan emosional yang hadir secara online bisa melalui sosialisasi dan berkolaborasi.

Penulis menggunakan indikator literasi digital *reproduction literacy*, karena elemen ini merupakan salah satu dasar untuk mengembangkan kemampuan literasi digital di *project* pepadanan magang SMK yang dijalankan oleh penulis dan anggota kelompok 24 SMK PGRI 2 Sumedang.

a. Digital Talent

Digital talent menjadi kunci penting dalam kemajuan era digital saat ini, generasi muda Indonesia harus mampu bertransformasi menjadi *digital talent*. *Digital talent* diharapkan mampu menghadapi tantangan global dan memberikan inovasi yang mempunyai dampak untuk negeri. Sebagaimana disampaikan oleh Presiden Joko Widodo (2020) :

“Kita setidaknya membutuhkan 9 Juta Talenta Digital untuk 15 tahun kedepan. Ini membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan setidaknya 600.000 orang setiap tahun sehingga kita dapat membangun ekosistem yang mendukung pertumbuhan talenta digital”.

Menurut (Miller, 2022) *talent* berasal dari bahasa latin yaitu pengukur, kekuatan dan kesuksesan. *Talent* menjadi kunci dalam sebuah organisasi karena kinerja seorang

talent merupakan individu yang mampu berkontribusi pada kesuksesan organisasi atau perusahaan. Perkembangan teknologi digital memiliki hubungan dengan pengrekrutan *digital talent*. Saat ini kandidat menghabiskan berjam-jam hidup mereka secara *online*. Tentunya tim rekrutmen dan pemimpin SDM harus fokus pada upaya digital mereka karena aktivitas karyawan secara digital akan meningkat.

Adapun pengertian *digital talent* menurut (Junaedi, 2022) *digital talent* adalah karyawan berbakat yang mampu beradaptasi dengan teknologi digital dan memahami tentang keberadaan industri 4.0.

Kemudian menurut (digitalskola. com, 2022) *digital talent* adalah karyawan yang mampu beradaptasi dengan teknologi digital. Bukan hanya mengetahui teknologi yang berkembang, tapi talenta digital paham bagaimana cara menggunakan, mengelola, dan mengoptimalkan teknologi yang ada.

Project Kolaborasi

Project merupakan suatu rangkaian kegiatan serta tugas multifungsi yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah spesifikasi tertentu, diselesaikan dalam spesifikasi tertentu, tanggal mulai dan berakhir yang ditentukan, batas pendanaan, dan mengkonsumsi sumber daya manusia dan non-manusia (Kerzner, 2009). *Project* dapat diartikan juga sebagai upaya sementara yang dilakukan untuk menciptakan produk, layanan, atau hasil yang bersifat unik PMI (2017). Sedangkan kolaborasi adalah kegiatan pemangku kepentingan melakukan sebuah kerjasama berinteraksi secara formal atau nonformal, membuat aturan, dan melakukan kesepakatan secara bersamaan (Amsyari, 2019).

Manajemen Proyek

Menurut (*Project Management Institute*, 2017), manajemen proyek adalah penerapan pengetahuan, keterampilan, alat, dan teknik untuk kegiatan proyek untuk memenuhi persyaratan proyek. Manajemen proyek dicapai melalui penerapan dan integrasi yang tepat dari 47 proses manajemen proyek yang dikelompokkan secara logis, yang dikategorikan ke dalam lima kelompok proses. Berikut merupakan lima proses (tahapan) dalam manajemen proyek:

- 1) *Initiating Process Group* (Fase Inisiasi), initiating merupakan proses yang dilakukan untuk mendefinisikan suatu proyek baru atau fase baru terhadap proyek dengan adanya persetujuan otorisasi dari pemangku kepentingan untuk dapat memulai suatu proyek baru.
- 2) *Planning Process Group* (Fase Perencanaan), proses planning dibutuhkan untuk menentukan ruang lingkup (scope) dari sebuah proyek, menyempurnakan tujuan, dan mendefinisikan kegiatan apa saja yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dari proyek tersebut.
- 3) *Executing Process Group* (Fase Eksekusi), proses pada fase ini dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan yang telah direncanakan pada project management plan untuk memenuhi persyaratan dan tujuan proyek.
- 4) *Monitoring and Controlling Process Group* (Fase Pemantauan dan Kontrol), proses pada fase ini dilakukan untuk melacak, meninjau, dan mengatur kemajuan dan kinerja proyek, mengidentifikasi perubahan apa yang dibutuhkan pada rencana sebelumnya, dan memulai perubahan yang sesuai.
- 5) *Closing Process Group* (Fase Akhir), pada proses ini dilakukan penyempurnaan pada sebuah proyek secara formal untuk mengakhiri sebuah proyek ataupun kontrak yang berjalan.

Campaign Public Relations

Menurut (Ruslan, 2000) *public relations* merupakan fungsi manajemen untuk mampu memenuhi target tertentu yang sebelumnya harus mempunyai program kerja yang jelas dan rinci, mencari fakta, merencanakan, mengkomunikasikan hingga mengevaluasi hasil yang telah

tercapainya. Tujuan dari *public relations* untuk mempengaruhi *audiens* sejauh mana mengenal dan mengetahui kegiatan organisasi yang diwakili tersebut tetap berada di posisi pertama, dikenal dan disukai.

Campaign public relations dalam berkomunikasi bertujuan untuk menciptakan pengetahuan, pengertian, pemahaman, kesadaran, minat, dan dukungan dari berbagai pihak untuk memperoleh citra dari lembaga atau organisasi yang diwakilinya. Prosedur dalam menarik perhatian pada penggiatan komunikasi dalam kampanye dikenal dengan formula "AIDDA". AIDDA tersebut merupakan singkatan dari *attention* (menarik perhatian), *interest* (membangkitkan minat), *desire* (menumbuhkan hasrat), *decision* (membuat keputusan), *action* (melakukan penggiatan).

Virtual Tour

Menurut (Kusuma, 2022) *virtual tour* yaitu salah satu program yang memanfaatkan teknologi fotografi dengan teknologi informasi (IT) yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait ruang (*space*) secara menyeluruh atau tiga dimensi (3D) dan interaktif. Informasi ruang (*space*) yang bisa diolah terdiri dari ruang *indoor* maupun *outdoor*. *Virtual tour* telah banyak dilakukan oleh pemandu wisata serta sebagai sarana dalam menyampaikan promosi yang efektif dalam berbagai sektor industri melalui sarana media *online* atau *offline*. Salah satu kelebihan dari *virtual tour* adalah menghemat biaya dan waktu, jangkauan luas, menarik perhatian oleh karena itu dapat mudah dalam meningkatkan promosi ke tingkat yang lebih tinggi.

Makna Warna

Menurut (Safitri, 2021), warna merupakan suatu estetika yang penting karena adanya warna sebuah objek dapat dibedakan keindahannya. Secara subjektif warna juga dapat dibedakan dengan memhami secara langsung melalui indra penglihat serta secara objektif seperti halnya sifat cahaya yang dapat terpancarkan. Berkaitan dengan pemahaman teori warna secara psikis, warna berpengaruh pada arti atau makna. Warna tidak mengartikan sebuah estetika saja melainkan dapat mengartikan sebuah mood dan suasana. Dalam dunia psikologi arti warna diantaranya yaitu :

- a) Warna merah: memiliki arti simbol keberanian, kekuatan, melambangkan kegembiraan serta memberi gairah dan energi untuk melakukan suatu tindakan.
- b) Warna oren : kehangatan dan semangat
- c) Warna kuning : ceria dan rasa bahagia
- d) Warna hijau : memberi efek relaksasi dan tenang
- e) Warna hitam : memberi arti keanggunan, kemakmuran, dan kecanggihan
- f) Warna putih : memberi arti suci, bebas dan terbuka
- g) Warna coklat : memiliki arti tanah dan bumi serta memberi kesan hangat, nyaman dan aman

Warna memiliki berbagai macam makna untuk pembuatan karya *virtual tour museum* dapat menggunakan warna netral yang dijadikan sebagai konsep. Fungsi warna netral yaitu terdapat nuansa latar belakang yang lembut serta dapat dipadukan dengan warna lain yang lebih kuat.

SMK Pusat Keunggulan

SMK Pusat Keunggulan merupakan program yang memiliki tujuan untuk mampu terimplementasinya pengembangan SMK melalui program keahlian tertentu supaya dapat mengalami peningkatan kualitas dan kinerja diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan DUDI, serta menjadi SMK rujukan yang mempunyai semangat pengimbasan serta pusat dalam peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya. Program ini nantinya dapat menjadi penggerak

untuk mempercepat peningkatan kapasitas serta kualitas guru dan pembelajaran siswa SMK di seluruh Indonesia.

3. Metode Penelitian

Implementasi Perusahaan

Pengumpulan data kualitatif berupa wawancara, observasi, dan data-data digital tertulis. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menganalisis *implementasi project* kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan SMK PGRI 2 Sumedang dalam upaya mengembangkan *digital talent* melalui literasi digital. Implementasi *project perusahaan* mencakup pada penajakan, *output* dan kendala perusahaan dalam menjalankan *project* kolaborasi dengan SMK PGRI 2 Sumedang melalui pepadanan magang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan berlandaskan pada paradigma interpretif sebagai pendekatannya.

Penelitian secara mendalam perlu dilakukan pula dalam tugas akhir ini untuk membuktikan kualitas tugas akhir. Pastinya melalui hasil data wawancara, observasi, dan data-data digital tertulis melalui subjek penelitian yaitu *Tribe Leader project* pepadanan magang SMK, perwakilan siswa magang pepadanan SMK Kelompok 24, guru koordinator SMK PGRI 2 Sumedang dan *Human Capital Officer Partnership Operation Management* (POM) mengenai implementasi *project* pepadanan magang SMK yang sudah dilakukan oleh PT. Telkom Indonesia dalam upaya meningkatkan *digital talent* melalui literasi digital.

Implementasi Project Virtual Tour

Pengumpulan data pada implementasi *project virtual tour* Prabu Geusan Ulun Sumedang yaitu melalui observasi atau studi lapangan. Pengumpulan data melalui observasi atau studi lapangan dilakukan pada penulisan tugas akhir ini karena penulis berada langsung pada proses pengerjaan *virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang. Observasi dilakukan pada saat awal pengerjaan *virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang yaitu dengan melakukan pengamatan pada objek yang ada di *project*. Ojek pada *project* ini adalah *museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang. Penulis dan kelompok 24 melakukan *survey* terhadap lokasi *museum* melalui media internet dan berkunjung langsung ke *museum*.

4. Hasil dan Pembahasan

Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute (ITDRI) bergabung dalam program SMK Pusat Keunggulan. Program SMK Pusat Keunggulan berfokus dalam pengembangan siswa SMK di Indonesia. Program ini meningkatkan kompetensi keahlian tertentu dengan peningkatan kualitas kerja yang diperkuat oleh mitra perusahaan dan penyelarasan dengan dunia kerja. Berdasarkan dengan program yang diikuti oleh *Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute* (ITDRI), untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia, perusahaan mewajibkan peserta pepadanan magang menciptakan sebuah *project* literasi digital yang mengangkat tema globalisasi khasanah lokal. Berdasarkan globalisasi khasanah lokal yang dimiliki daerah Sumedang yaitu *Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang*.

Inovasi yang dibawa oleh penulis dan kelompok 24 yaitu memperkenalkan potensi wisata daerah menggunakan pameran *virtual tour museum*. *Museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang berdasarkan observasi dan studi lapangan yang dilakukan penulis dan kelompok 24 *museum* ini sudah sepi pengunjung. Upaya dalam meningkatkan kunjungan *museum* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Berdasarkan hal tersebut penulis dan kelompok 24 memiliki harapan mampu memperkenalkan keberadaan *museum* kepada internal dan eksternal perusahaan. *Project* pameran *virtual tour* yang dibuat siswa pepadanan magang SMK kelompok 24 harapannya mampu mendapatkan sentuhan pariwisata melalui program perusahaan dalam

melakukan globalisasi khasanah lokal dari objek wisata daerah. Berdasarkan pengakuan dari siswa pemandangan magang SMK kelompok 24 pembuatan pameran *virtual tour* baru mereka pelajari.

Sehingga mereka mempunyai semangat yang tinggi dalam pembuatan *project virtual tour* ini. Saluran komunikasi yang digunakan dalam difusi (penyebaran) inovasi ini adalah melalui saluran komunikasi organisasi. *Project virtual tour museum* yang dibuat oleh penulis dan kelompok 24 merupakan sesuatu yang baru untuk siswa pemandangan dalam meningkatkan kreativitasnya. Jadi *project virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun ini masih dalam bentuk sederhana. Penentuan tema warna yang digunakan berdasarkan kreativitas siswa SMK kelompok 24 dengan memanfaatkan *color pallet* yang ada di *online editing Artsteps*. Warna netral dipilih penulis dan kelompok 24 dalam *virtual tour museum* tujuannya supaya dapat memberikan nuansa *simple* fokus pada koleksi karya.

Pembuatan *project virtual tour museum* mampu di implementasikan dengan baik pada kolaborasi yang dilakukan perusahaan dan sekolah. SMK PGRI 2 Sumedang masuk sebagai sekolah pusat keunggulan, literasi digital siswa awalnya masih kurang akan tetapi dengan mengikuti program pemandangan di PT. Telkom Indonesia mampu meningkatkan literasi digitalnya. Peningkatan literasi digital ini dapat dibuktikan dengan siswa pemandangan magang mampu melakukan implementasi *project* di perusahaan dengan memanfaatkan teknologi digital. Penulis merasakan juga terkait peningkatan literasi digital yang dimiliki siswa SMK Kelompok 24. Saat menjalankan *project* awalnya cukup kesulitan untuk penulis merencanakan *project*.

Hal ini disebabkan keterbatasan teknologi yang dimiliki peserta pemandangan magang SMK. Siswa kelompok 24 masih keterbatasan terhadap teknologi yang peserta dan sekolah miliki. Siswa kelompok 24 masih kesulitan menggunakan *wifi* yang disediakan sekolah karena kapasitas yang kurang sehingga sulit mengakses *internet*. Sekolah juga mempunyai keterbatasan komputer sehingga peserta magang mempunyai kesulitan menjalankan *project* ini. Namun penulis merasakan langsung semangat yang dimiliki peserta untuk bisa menyelesaikan *project*. Kendala yang dirasakan terkait koneksi internet perusahaan berusaha memberikan *support* koneksi *internet* ke sekolah. Selain memberikan *support* koneksi *internet* perusahaan juga dapat mengirimkan mentor datang langsung ke sekolah apabila sekolah menginginkan adanya *monitoring offline*.

Usaha yang dilakukan perusahaan ini untuk keberlangsungan kolaborasi antara perusahaan dan SMK Pusat Unggulan dapat berjalan baik. Program pemandangan magang yang dilakukan perusahaan dengan menjalankan kolaborasi bersama SMK PGRI 2 Sumedang berhasil diimplementasikan. Kolaborasi yang dilakukan antara perusahaan dan SMK PGRI 2 Sumedang yaitu dengan satu sama lain bisa mencapai tujuan bersama. PT. Telkom Indonesia membuat program pemandangan magang SMK dengan menyediakan lapangan kerja praktek atau magang untuk SMK PGRI 2 Sumedang.

5. Penutup

PT. Telkom Indonesia menjadikan Program SMK Pusat Keunggulan sebagai pendukung peningkatan *digital talent* Indonesia. Berdasarkan implementasi yang dilakukan perusahaan pada program tersebut, perusahaan sudah melakukan program sesuai dengan yang diharapkan. PT. Telkom Indonesia berharap mampu memberikan *experience* kepada siswa SMK dan melatih mereka siap untuk bekerja dengan *skill* yang dibutuhkan di era digital. Hal ini dinyatakan oleh guru koordinator SMK PGRI 2 Sumedang berdasarkan kolaborasi yang dilakukan dengan perusahaan sekolah sangat mengapresiasi untuk bisa bekerjasama kembali. Program pemandangan magang SMK yang di buat oleh PT. Telkom Indonesia yaitu peserta pemandangan diharuskan membuat *project* terkait globalisasi khasanah lokal. Siswa SMK mampu berlatih

meningkatkan kemampuan kreativitasnya melalui *project virtual tour museum* di program Pemadanan Magang PT. Telkom Indonesia.

Project virtual tour museum Prabu Geusan Ulun ini masih dalam bentuk sederhana. Penentuan tema warna yang digunakan berdasarkan kreativitas siswa SMK Kelompok 24 dengan memanfaatkan *color pallet* yang ada di *online editing Artsteps*. Warna netral dipilih penulis dan kelompok 24 dalam *virtual tour museum* tujuannya supaya dapat memberikan nuansa *simple* dan fokus pada koleksi karya. Peserta pemadanan magang berusaha menyelesaikan *project* di tengah keterbatasan teknologi yang mereka miliki. *Project virtual tour museum Prabu Geusan Ulun Sumedang* dapat diselesaikan dengan selesai sampai tahap *publish* karya.

SMK PGRI 2 Sumedang masuk sebagai sekolah pusat keunggulan, literasi digital siswa awalnya masih kurang akan tetapi dengan mengikuti program pemadanan di PT. Telkom Indonesia mampu meningkatkan literasi digitalnya.

Peningkatan literasi digital ini dapat dibuktikan dengan siswa pemadanan magang mampu melakukan implementasi *project* di perusahaan dengan memanfaatkan teknologi. Penulis merasakan juga terkait peningkatan literasi digital yang dimiliki siswa SMK Kelompok 24. Sehingga kolaborasi yang dilakukan antara PT. Telkom Indonesia dan SMK PGRI 2 Sumedang sudah berjalan dengan baik.

Penulis berharap program pemadanan magang SMK dan *project virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang dapat menjadi referensi bagi *project* atau penelitian selanjutnya. Selain itu melalui *virtual tour museum* Prabu Geusan Ulun Sumedang penulis berharap mampu menjadi referensi bagi para *content creator* dalam membuat sebuah *project virtual tour*. Terkhusus untuk PT. Telkom Indonesia penulis berharap kedepannya dapat terus melakukan persiapan dalam pembuatan *project* yang di gunakan sebagai implementasi Pemadanan Magang SMK.

Daftar Pustaka

- Alkali, & Hamburger. (2004). *Experiments in Digital Literacy*. 7.
- Amsyari. (2018). *Kolaborasi Antar Stakeholder Dalam Pengembangan Sektor Pariwisata Religi Di Makam Sunan Ampel Kota Surabaya*.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022*. Badan Pusat Statistik .
- Effendy. (2005). *Ilmu komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*.
- Hana Silvana, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. PEDAGOGIA .
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022). Sosialisasi Program Smk Pusat Keunggulan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kerzner. (2009). *Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling, 10th Edition*.
- KUSUMA. (2022). *Pembangunan Virtual Tour 3D Berbasis WebGL untuk Static Map PT Angkasa Pura II (Persero)*. Universitas Telkom, D4 Teknologi Rekayasa Multimedia.
- Miller. (2022). *Digitizing Talent Creative Strategies For The Digital Recruiting Age*. Better Workplaces Better World.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhlason, A., Winanti, T., & Yundra, E. (2020). Analisa Indikator Smk Penyumbang Pengangguran Di Provinsi Jawa Timur. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(2), 29–36. <https://doi.org/10.26740/jvte.v2n2.p29-36>
- Mulyana. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nuridin, & Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial (Lutfiah, Ed.)*. Media Sahabat Cendekia.

- Project Management Institute. (2013). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge* (Project management, Ed.; fifth). Global Srandard.
- Putri, R. Y., & Supriansyah, S. (2021a). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 3007–3017. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1055>
- Putri, R. Y., & Supriansyah, S. (2021b). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 3007–3017. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1055>
- Rogers. (2003). *Diffusion Of Innovations* (Fifth Edition).
- Ruslan. (2000). *Kiat dan strategi kampanye PUBLIC relations*. Raja Grafindo Persada.
- Safitri. (2021). *Teori Warna*.
- Semuel Abrijani Pangerapan, Mulya Amri, Teguh Surya, & Rizki Ameliah. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021* (Limuria Stevanny, Ed.).
- Silalahi, Handayani, Munthe, Simanjuntak, & Wahyuni. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan* (Herman, Ed.). Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Somawati, N. P., Ginaya, G., Wiwiek Ary Susyarini, N. P., & Sudarmini, N. M. (2022). Generasi Milenial dan Pengembangan Museum Geopark Batur pada Era Adaptasi Kebiasaan Baru Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata). *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(4). <https://doi.org/10.29210/020221718>
- Sulianta. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies oleh Feri Sulianta*.
- Tim annual summary. (2022). *ITDRI Annual Summary of 2021*. ITDRI.