

Peran Digital Media Meningkatkan Pengetahuan Generasi Muda Tentang Pekerjaan Di Masa Depan

Mambang¹, Muhammad Zulfadhilah²

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sari Mulia

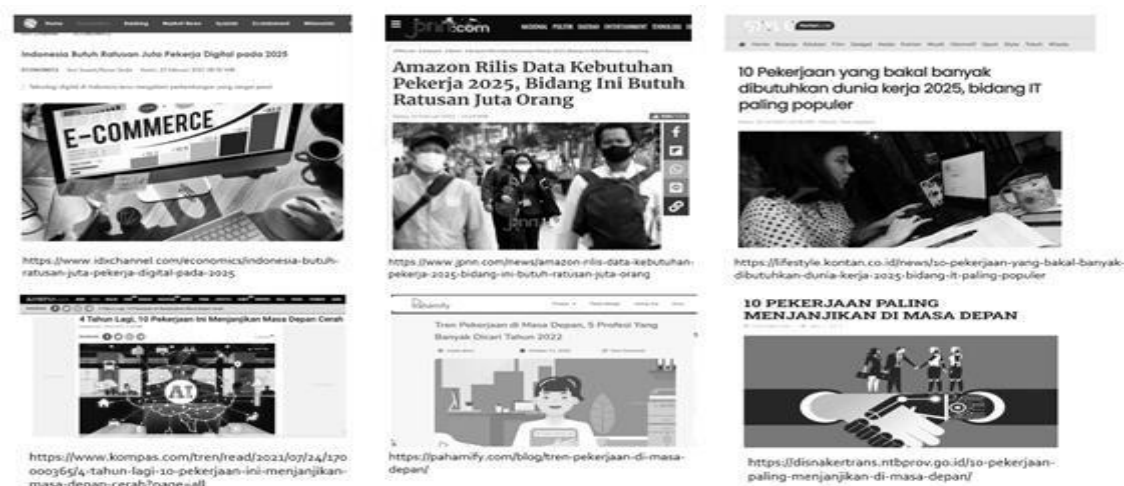
E-mail : mmbg1283@gmail.com/mambang@unism.ac.id¹, zulfadhilah@unism.ac.id²

Abstract -- Keberadaan dan munculnya teknologi baru secara keseluruhan telah berperan merubah proses tanggung jawab serta ekspektasi pekerjaan di masa depan. Studi ini bertujuan untuk lebih menekankan pada digital media dapat menjadi solusi bagi generasi muda melihat peluang pekerjaan di masa depan. Metodologi yang dilakukan pada studi ini adalah dengan tahapan pengumpulan data, pengolahan awal data, analisis dengan menggunakan python, evaluasi dan validasi hasil. Data-data tentang pekerjaan didapatkan dari konten-konten digital media. Variabel yang dianalisis bagaimana mencari dan menemukan pekerjaan dengan digital media. Memberikan webinar tentang pekerjaan-pekerjaan masa depan pada generasi muda. Data tentang pekerjaan dianalisis kemudian, membuat kesimpulan kepada generasi muda tentang pekerjaan. Hasil yang didapatkan dari analisis data dimana rata-rata pertumbuhan pekerjaan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan nilai 12% setiap tahunnya di masa depan. Studi Tentang peran Digital Media Meningkatkan Pengetahuan Generasi Muda Tentang Pekerjaan-Pekerjaan Masa Depan sangat penting dilakukan untuk mempersiapkan kompetensi terkait informatika.

Kata Kunci : Digital Media, Generasi Muda, Pekerjaan

I. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0, Big Data, Kecerdasan Buatan sekarang dan di masa depan yang tentunya menjadi tantangan sekaligus peluang besar pekerjaan di sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kemajuan dan perubahan Teknologi di berbagai sektor selalu menjadi topik pembicaraan sekarang ini (Digital et al., 2019). Peranan media digital menjadi sangat penting dalam mendistribusikan informasi serta salah satu pilihan generasi muda pada banyak hal (Pramudita, 2020). Pemanfaatan informasi dengan digital media dapat diakses dengan terbuka serta dengan biaya yang murah (Pembangunan et al., 2019). Media digital saat ini memiliki kecenderungan identitas yang beragam dan berubah, sehingga perlunya keterampilan dalam menggunakan internet (Dr. Rulli Nasrullah, n.d.). Sekarang penggunaan media sosial dan platform digital lainnya bertransformasi dengan cepat dan selalu berkembang dengan cepat (Pawitradi & Suhartana, 2019). Akses kepada Internet dengan platform digital memiliki angka yang tinggi dibanding dengan negara berkembang lainnya (Datubara, 2019). Kehadiran teknologi tentunya menjadi hal yang memudahkan pekerjaan manusia serta harus mampu dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri dan kemakmuran masyarakat dunia. Digitalisasi telah meningkatkan ritme persaingan di banyak industri, kondisi seperti ini perlu menjadi perhatian generasi muda untuk dapat sedini mungkin merencanakan masa depan dalam menghadapi persaingan global. Pengumpulan informasi perlu dilakukan secara cepat dan akurat di tengah transformasi digital yang selalu berubah setiap waktu. Tujuan dari studi ini, untuk lebih mendorong generasi muda dalam meningkatkan pengetahuan tentang pekerjaan-pekerjaan masa depan melalui digital media.



Gambar 1 Informasi Terkait Pekerjaan Masa depan pada digital media

Pada gambar di atas merupakan banyaknya informasi peting tentang pekerjaan yang akan dibutuhkan pada masa akan datang, salah satunya adalah bidang IT yang saat ini sudah terlihat pertumbuhannya. Peran Digital media saat ini sangat penting untuk meningkatkan informasi dalam banyak hal. Generasi muda sangat perlu meningkatkan pengetahuan terutama pada bidang pekerjaan. Informasi yang terdapat pada digital media terkait pekerjaan saat ini telah banyak dan terbuka secara luas, tetapi terbukanya informasi mengenai pekerjaan ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk menggali informasi. Informasi lowongan pekerjaan juga sangat banyak tersedia pada platform media digital, namun ini masih belum secara maksimal dimanfaatkan untuk mencari lowongan pekerjaan.

Tabel 1 Data Terkait Pekerjaan dimasa depan yang diperoleh dari educationone-indo.com

No	Nama Pekerjaan	Pertumbuhan	Lowongan	Gaji Per Tahun
1	Mobile Application Developer	26%	241500	1526000000
2	Software Engineer	21%	284100	1484000000
3	Video Game Designer	26%	241500	1120000000
4	IT Security Specialist	32%	35500	1652000000
5	Computer Systems Analyst	9%	56000	1232000000
6	Web Developer	13%	20900	1022000000
7	Health Information Technician	11%	23100	644000000
8	Technology Manager	11%	46800	2002000000
9	Database Administrator	9%	10500	1274000000
10	Network Administrator	5%	18200	938000000

Pada tabel di atas, data yang digunakan terkait bidang profesi pekerjaan masa depan yang diproyeksikan memiliki peluang yang sangat besar untuk bisa dijadikan rujukan generasi muda dalam berkarir dimasa depan. Variabel yang digunakan dalam membuat analisis seperti nama pekerjaan, pertumbuhan, lowongan dan gaji per bulan.

Permasalahan pada mitra berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan adalah:

1. Berbagai media informasi yang digunakan belum dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai permasalahan secara efektif dan efisien.
2. Kemudahan informasi saat ini dapat diperoleh dengan mudah, sehingga membuat individu kesulitan untuk mencari informasi yang sesuai dan tepat.
3. Banyaknya orang belum memahami tentang literasi informasi dan bagaimana cara mengintegrasikan pada berbagai hal.
4. Rendahnya keahlian/kemampuan seseorang untuk mengenali informasi, menemukan informasi, hingga

menggunakan informasi dengan benar

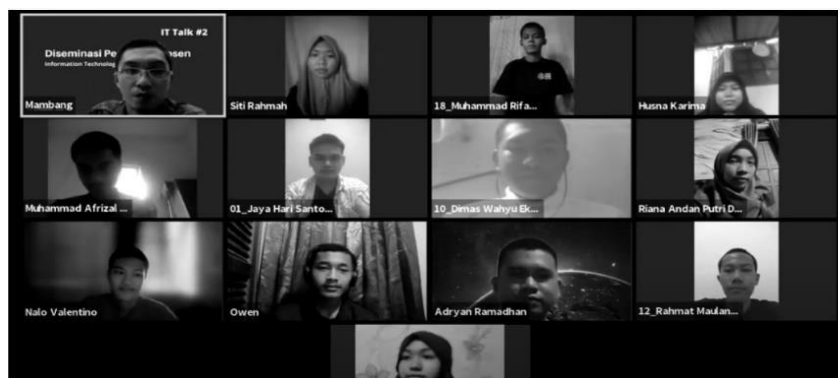
Tujuan dari dilakukannya pengabdian kepada masyarakat ini berdasarkan dari permasalahan adalah untuk meningkatkan pengetahuan Generasi Muda tentang pekerjaan-pekerjaan masa depan melalui media digital. Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan memberikan manfaat kepada anak muda antara lain:

1. Meningkatkan pengetahuan generasi muda dalam memanfaatkan digital media untuk mendapatkan berbagai informasi terkait dengan pekerjaan.
2. Memberikan Solusi bagi generasi muda dalam mencari referensi terkait dengan pekerjaan-pekerjaan masa depan pada bidang Teknologi informasi dan komunikasi.

II. METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan cara pengumpulan data, pengolahan awal data, analisis dengan menggunakan python menggunakan library pandas dan matplotlib, evaluasi dan validasi hasil. Data-data tentang pekerjaan didapatkan dari konten-konten digital media seperti yang terdapat pada website *educationone-indo.com*. Variabel yang terdapat pada website tersebut dengan berita tentang pekerjaan di masa depan terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi dianalisis, sehingga menampilkan dalam bentuk visualisasi berbentuk lineplot dan headmap. Proses selanjutnya dengan memberikan webinar tentang pekerjaan-pekerjaan masa depan pada generasi muda. Kegiatan ini dilakukan melihat adanya informasi tentang bidang pekerjaan di masa depan masih belum di manfaatkan secara maksimal oleh generasi muda (Jacobson & Gruzd, 2020). Minat generasi muda terhadap berbagai sektor di masa depan perlu ditingkatkan dengan berbagai macam metode (Afande et al., 2015).

Metode pelaksanaan kegiatan dilaksanakan melalui seminar online (Webinar) oleh pengajar di program studi Teknologi Informasi dengan media zoom dan streaming youtube. Kegiatan webinar ini dilakukan dengan metode ceramah untuk memberikan penjelasan tentang pekerjaan-pekerjaan masa depan. Selanjutnya kegiatan di isi dengan tanya jawab oleh peserta setelah menerima penjelasan dari pemateri. Kegiatan dengan metode webinar menjadi solusi di saat pandemi masih terjadi, sehingga dapat menjadi solusi kegiatan apapun dapat dilakukan dengan lokasi yang jauh dan berbeda tempat (Baru, 2019).



Gambar 2 Kegiatan Pelaksanaan Webinar Peran Digital Media pada Pekerjaan di masa depan

Gambar 2 di atas memperlihatkan antusiasnya peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Interaksi dan tanya jawab juga berlangsung pada saat kegiatan berjalan, ini bertujuan agar peserta tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Peserta kegiatan ini merupakan gabungan dari semua mahasiswa yang ada pada program studi Teknologi Informasi dan juga peserta undangan dari berbagai perwakilan generasi muda yang ada di kota Banjarmasin.

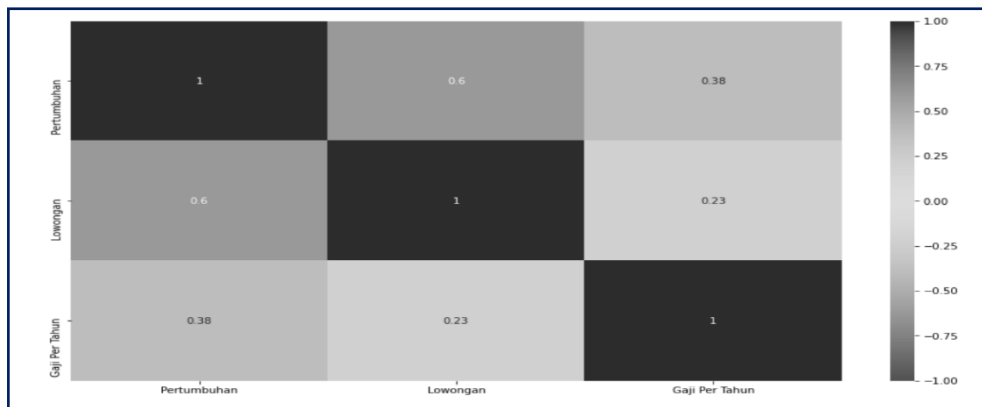
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemberian materi melalui online webinar ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2021, dengan diikuti oleh berbagai pemuda yang ada di kota Banjarmasin. Dari kegiatan ini didapat hasil yaitu generasi muda telah mampu untuk menggunakan digital media dalam mencari kebutuhan informasi terkait dengan pekerjaan-pekerjaan masa depan. Kegiatan ini juga telah mampu memberikan pengetahuan kepada generasi muda dalam mencari dan menggunakan digital media dalam banyak hal, terutama pada bidang pekerjaan.

No	Nama Pekerjaan	Pertumbuhan	Lowongan	Gaji Per Tahun	Totals
1	Mobile Application Developer	26%	241500	1526000000	26.00
2	Software Engineer	21%	284100	1484000000	21.00
3	Video Game Designer	26%	241500	1120000000	26.00
4	IT Security Specialist	32%	35500	1652000000	32.00
5	Computer Systems Analyst	9%	56000	1232000000	9.00
6	Web Developer	13%	20900	1022000000	13.00
7	Health Information Technician	11%	23100	644000000	11.00
8	Technology Manager	11%	46800	2002000000	11.00
9	Database Administrator	9%	10500	1274000000	9.00
10	Network Administrator	5%	18200	938000000	5.00
Totals					12.00

Gambar 3 Data hasil analisis dengan menggunakan bahasa pemrograman python

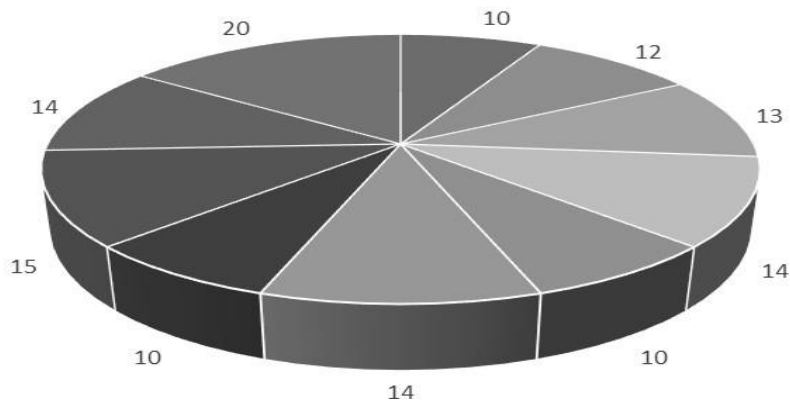
Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman python didapatkan hasil dimana rata-rata pertumbuhan pekerjaan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan nilai 12% setiap tahunnya di masa depan. Pada gambar 4 di bawah ini memperlihatkan bahwa variabel pertumbuhan mempunyai korelasi cukup kuat pada variabel lowongan dengan nilai 0.6, hal ini juga terlihat pada beberapa literatur yang membahas tentang pertumbuhan lowongan kerja pada sektor teknologi informasi setiap tahunnya.



Gambar 4 Data korelasi variabel menggunakan bahasa pemrograman python

Sebelum kegiatan webinar dilaksanakan telah dilakukan pengisian kuesioner kepada para peserta webinar dengan mengambil data sampel sebanyak 30 responden dari total peserta sebanyak 50 orang. Kuesioner ini bermaksud untuk mengetahui seberapa luas pengetahuan generasi muda tentang digital media dan informasi mengenai pekerjaan-pekerjaan di bidang teknologi informasi di masa depan. Pertanyaan yang disertakan pada kuesioner ini sebanyak 10 pertanyaan.

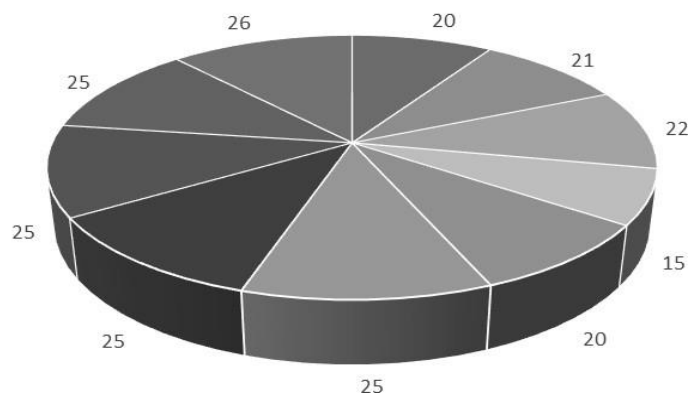
Kusioner Pre Test



Gambar 5 Kusioner Pre Test Tingkat Pengetahuan Peserta

Setelah kegiatan webinar dilakukan, maka peserta akan mengisi kusioner yang telah ditentukan dengan mengambil data responden sebanyak 30 orang. Dari Gambar 5 di atas terlihat sebelum webinar dilakukan tingkat pengetahuan peserta masih kurang berdasarkan dari hasil kusioner tersebut.

Kusioner Post Test



Gambar 6 Kusioner Post Test Tingkat Pengetahuan Peserta

Setelah webinar dilakukan, kusioner kembali diberikan kepada peserta. Dari hasil analisis yang dilakukan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan telah dapat membantu generasi muda untuk meningkatkan pengetahuan pada bidang pekerjaan di masa depan terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi. Berikut ini akan disertakan sampel pertanyaan kepada responden terkait dengan pertanyaan tingkat pengetahuan kepada peserta seperti “Setelah mengikuti webinar ini, apakah saudara lebih mengerti tentang peran digital media untuk membantu mengetahui informasi tentang pekerjaan di masa depan”. Dari total 30 Responden yang di ambil sebagai sampel terjadi peningkatan dengan nilai 25 Responden yang menjawab mengerti tentang peran digital media untuk membantu mengetahui informasi tentang pekerjaan di masa depan, dibandingkan dengan sebelum dilakukannya webinar dengan nilai 15. Dari hasil kusioner post test yang dilakukan rata-rata terjadi peningkatan pengetahuan dari sebelumnya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Program pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan pengajar di program studi Teknologi Informasi Universitas Sari Mulia bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi generasi muda

dalam melihat potensi-potensi pekerjaan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Informasi tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat di sebarluaskan melalui media *platform* youtube sehingga kegiatan ini menjadi sebuah sebaran dalam kajian-kajian keilmuan. Saran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan ini adalah pada sisi peserta yang memungkinkan bisa ditambah dari berbagai jurusan atau program studi dari perguruan tinggi lainnya di wilayah Kalimantan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham. (2020). Impact Of Digital Media On Society. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 8(5).
- Afande, F. O., Maina, W. N., & Maina, M. P. (2015). Youth Engagement in Agriculture in Kenya: Challenges and Prospects. *Journal of Culture, Society and Development*, 7(0), 4–19. <http://www.iiste.org/Journals/index.php/JCSD/article/view/22759/22837>
- Baru, P. W. (2019). *Jurnal manajemen informatika*. 6(2), 111–120.
- Bateman, J. A. (2021). Discourse , Context & Media What are digital media? *Discourse, Context & Media*, 41, 100502. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100502>
- Datubara, B. M. (2019). *Instagram TV: Konvergensi Penyiaran Digital dan Media Sosial*. 12(2), 251–263.
- Digital, K., Era, D. I., Industri, R., Pascasarjana, M., & Komunikasi, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI STRATEGI. *Komunikasi*, Vol. XIII, 149–164.
- Dr. Rulli Nasrullah, M. S. (n.d.). Khalayak Media (Identitas, Ideologi, dan Perilaku Pada Era Digital. *Simbiosis Rekatama Media*, 482–485.
- Jacobson, J., & Gruzd, A. (2020). Cybervetting job applicants on social media: the new normal? *Ethics and Information Technology*, 22(2), 175–195. <https://doi.org/10.1007/s10676-020-09526-2>
- Pawitradi, G., & Suhartana, I. K. G. (2019). *Acquisition of LINE Digital Social Media Evidence Using the National Institute of Justice (NIJ) Method*. 8(2), 129–136.
- Pembangunan, J. K., Oktarina, S., Hakim, N., Zainal, A. G., Sriwijaya, U., Sriwijaya, U., Lampung, U., & Lampung, K. B. (2019). *PENYULUH DALAM PEMANFAATAN MEDIA INFORMASI Farmer ' s Perception of Communication Strategies in the Use of Information*. 17(2).
- Pramudita, A. S. (2020). *Digital Media Preferences of Hostel Backpacker Consumer in Bandung Using Recommendation Score*. 15, 26–33.
- Zutshi, A., Grilo, A., & Nodehi, T. (2021). Computers & Industrial Engineering The value proposition of blockchain technologies and its impact on Digital Platforms. *Computers & Industrial Engineering*, 155(August 2020), 107187. <https://doi.org/10.1016/j.cie.2021.107187>