

Pengaruh Digital Literacy Dan Digital Capability Terhadap Personal Innovativeness Pada PT. Telkom Wilayah Usaha Telekomunikasi Lampung

Qorin Delicia Almy Fortuna¹, Kiki Sudiana²

¹Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, qorindaf@student.telkomuniversity.ac.id

²Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, ksudiana@telkomuniversity.ac.id

Abstract

In its development efforts, PT. Telkom Indonesia is carrying out digital transformation and this has proven to have a positive impact on the company in 2021. One of the strategies carried out by PT. Telkom is to improve the digital literacy of its employees and the company's digital capability. The purpose of this study is to determine the level of digital literacy, digital capability and personal innovativeness at PT. Telkom witel Lampung and how the influence of digital literacy and digital capability on the personal innovativeness of employees of PT. Telkom Witel Lampung. The research method used is quantitative method with data collection techniques, namely distributing questionnaires to 146 respondents who are employees of PT. Telkom Witel Lampung. The sampling method used is probability sampling. Then the results in this study will be explained through descriptive analysis techniques, multiple linear regression, coefficient of determination, and hypothesis testing. This study shows that digital literacy and digital capability have a positive effect on personal innovativeness. The results of the coefficient of determination test show that the digital literacy and digital capability variables have an influence of 55.6% on the personal innovativeness variable, while the remaining 44.4% is influenced by other variables outside of this study. It is hoped that the results of this study can be input for PT. Telkom witel Lampung to improve digital literacy, digital capability and personal innovativeness.

Keywords-digital literacy, digital capability, personal innovativeness

Abstrak

Dalam upaya pengembangannya PT. Telkom Indonesia melakukan transformasi digital dan hal tersebut terbukti membawa dampak positif pada perusahaan di tahun 2021. Salah satu strategi yang dilakukan PT. Telkom adalah meningkatkan *digital literacy* karyawan dan *digital capability* perusahaannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui tingkat *digital literacy*, *digital capability* dan *personal innovativeness* pada PT. Telkom witel Lampung dan bagaimana pengaruh *digital literacy* dan *digital capability* terhadap *personal innovativeness* karyawan PT. Telkom witel Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu penyebaran kuesioner kepada 146 responden yang merupakan karyawan PT. Telkom witel Lampung. Metode sampling yang digunakan adalah *probability sampling*. Kemudian untuk hasil pada penelitian ini akan dijelaskan melalui teknik analisis deskriptif, regresi linear berganda, koefisien determinasi, dan uji hipotesis. Penelitian ini menunjukkan hasil yaitu *digital literacy* dan *digital capability* berpengaruh secara positif terhadap *personal innovativeness*. Hasil uji koefisien determinasi memperlihatkan hasil variabel *digital literacy* dan *digital capability* memiliki pengaruh sebesar 55,6% terhadap variabel *personal innovativeness*, sedangkan sisanya sebesar 44,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk PT. Telkom witel Lampung untuk meningkatkan *digital literacy*, *digital capability* dan *personal innovativeness*.

Kata Kunci-literasi digital, kapabilitas digital, keinovatifan individu

I. PENDAHULUAN

Pada masa saat ini dengan adanya pandemi Covid-19, mendorong perkembangan era digitalisasi lebih cepat. Pandemi covid-19 yang membuat percepatan era digital membuat perusahaan harus melakukan penyesuaian jika tidak maka akan menjadi perusahaan yang mengalami ketertinggalan digitalisasi (teknologi.bisnis.com, 2020). Selain itu masyarakat Indonesia juga sudah mulai terbiasa bertransaksi secara digital, namun cakupan untuk bertransaksi digital masih perlu diperluas karena transaksi digital masih berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari saja (kominfo.go.id, 2020). Hal ini dapat diartikan bahwa setiap perusahaan harus mulai melakukan perkembangan teknologi digital yang dimilikinya, jika tidak maka akan sulit bagi perusahaan bertahan di masa saat ini.

Perusahaan yang ingin atau membutuhkan perkembangan teknologi digital di perusahaan nya perlu memikirkan sumber daya manusia yang dimilikinya atau karyawannya. Sumber daya manusia yang dimiliki harus bisa beradaptasi dengan adanya perkembangan teknologi digital perusahaan, karena itu dibutuhkannya literasi digital atau *digital literacy*. Menurut Predrag Bejakovic dan Zeljko Mrnjavac (2020) *digital literacy* merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas secara efektif dalam lingkungan digital, digital berarti informasi yang diberikan dalam bentuk numerik dan biasa digunakan oleh komputer. Hal ini membuat perusahaan harus melatih karyawannya agar memiliki *digital literacy* yang sesuai dengan arah perkembangan teknologi digital perusahaan. Jika perusahaan tidak meningkatkan *digital literacy* karyawan perusahaannya maka perusahaan akan kesulitan untuk mengimplementasikan teknologi digital baru.

Selain meningkatkan *digital literacy*, perusahaan juga harus melihat dari *digital capability* perusahaan tersebut saat ingin melakukan pengembangan teknologi digital nya. Menurut Sabai Khin dan Theresa CF Ho (2019) *digital capability* dapat melengkapi orientasi digital suatu perusahaan karena hanya perusahaan yang memiliki keterampilan atau skill untuk mengelola teknologi baru, merupakan perusahaan yang siap untuk mengadopsi teknologi baru tersebut. Selain itu Sabai Khin dan Theresa CF Ho (2019) juga mendefinisikan *digital capability* sebagai keterampilan, bakat, dan keahlian

perusahaan untuk mengelola teknologi digital untuk pengembangan produknya. Berdasarkan hal tersebut maka perusahaan harus menyesuaikan *digital capability* perusahaan dengan arah perkembangan teknologi digital yang diinginkan.

Perkembangan teknologi digital perusahaan juga ditentukan oleh *Personal Innovativeness*. Menurut Kojo Kakra Twum et al. (2021) *personal innovativeness* merupakan ciri-ciri dari kepribadian yang menggambarkan kecenderungan individu untuk mengadopsi teknologi baru. Individu tersebut berani mengambil resiko untuk mencoba teknologi baru dan memiliki niat yang tinggi untuk menggunakan teknologi tersebut. Dalam hal ini dapat diketahui *personal innovativeness* akan mempengaruhi perkembangan teknologi digital suatu perusahaan, namun *personal innovativeness* juga harus diimbangi dengan *digital capability* perusahaan dan *digitalliteracy* setiap karyawan perusahaan.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Digital Literacy

Menurut Paul Glister (1997), Glister mengidentifikasi empat kunci utama kompetensi literasi digital yaitu *knowledge assembly, evaluating information content, searching the Internet, and navigating hypertext*. Sedangkan menurut Kavalier dan Flannigan (2008), *Digital Literacy* merepresentasikan kemampuan individu dalam melaksanakan tugas dengan cara yang lebih efektif dalam ruang lingkup digital. *Digital* yang dimaksud merupakan informasi yang direpresentasikan dalam bentuk numerik dan terutama digunakan untuk komputer. Sedangkan *literacy* merupakan kemampuan membaca dan menginterpretasikan media untuk membuat kembali data dan gambar melalui manipulasi digital dalam upaya penerapan pengetahuan baru yang diperoleh dari ruang lingkup digital.

Berbeda dengan menurut UNESCO (2018:6), *Digital Literacy* merupakan kemampuan seseorang untuk mengakses, mengatur atau mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi dan membuat informasi menggunakan teknologi digital untuk karyawan dan wirausahawan. Dalam *digital literacy* juga mencakup literasi komputer, literasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), literasi informasi, dan literasi media.

B. Digital Capability

Menurut Westerman et al. (2012) *digital capability* merupakan blok bangunan fundamental yang dimana perusahaan dapat mengubah pengalaman pelanggan, proses operasional dan model bisnis. Pengertian menurut Westerman et al. (2012) memiliki hubungan dengan pengertian menurut Janne J. Korhonen dan Asif Q. Gill (2018) yang mengartikan kapabilitas digital sebagai kapasitas perusahaan untuk mengintegrasikan dan memanfaatkan data digital dan teknologi informasi di dalam sebuah produk, layanan, proses bisnis, serta sistem organisasi dan praktik untuk menciptakan value untuk konstituen dan penerima manfaat.

Dalam hal ini Teece dan Pisano (1994) juga mendefinisikan *digital capability* sebagai kemampuan organisasi untuk menciptakan suatu produk dan sebuah proses baru dan dapat merespon perubahan kondisi pasar. Pemaparan definisi *digital capability* menurut Teece dan Pisano (1994) sama dengan pemaparan definisi menurut Asif Q. Gill (2018). Namun tidak seperti Asif Q. Gill (2018), Teece dan Pisano (1994), menganggap *digital capability* sebagai *dynamic capability*.

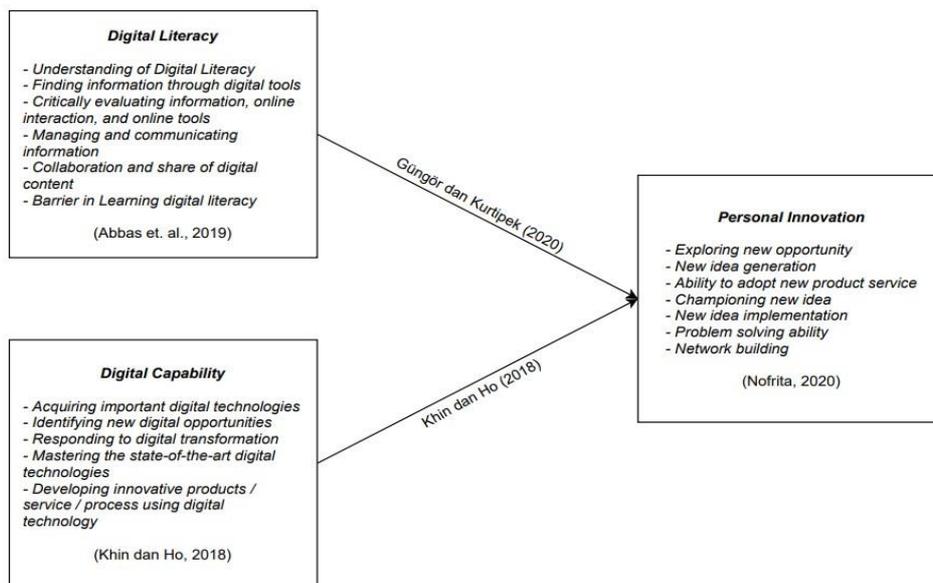
C. Personal Innovativeness

Menurut Everett M. Rogers (1983:11), Inovasi adalah ide, praktik, atau object lainnya yang dianggap baru oleh individu lain atau kelompok adopsi lain. Suatu gagasan dianggap inovasi jika individu menggap gagasan tersebut termasuk dalam hal baru. Selain itu gagasan suatu inovasi juga diukur dari selang waktu dari penemuan pertama gagasan baru tersebut. Searah dengan pendapat Everett M. Rogers, menurut De Jong dan De Hartog (2010) *Personal innovativeness* yaitu kondisi dimana suatu ide dapat mengalami titik temu dengan masalah yang muncul dalam organisasi, disaat tersebut juga perilaku inovatif dimulai.

Namun berbeda dengan pengertian *personal innovativeness* menurut Agarwal and Parasad (1998). *personal innovativeness* melambangkan kecenderungan seseorang atau individu untuk mengambil risiko. Agarwal dan Parasad menambahkan variabel sifat individu yang berpengaruh pada perilaku adopsi inovasi teknologi atau disebut PIIT yaitu *Personal Innovativeness in Information Technology (PIIT)*. PIIT didefinisikan sebagai keinginan seseorang atau individu untuk mencoba teknologi informasi baru.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Digital Literacy berpengaruh signifikan terhadap Personal Innovativeness

H2: Digital Capability berpengaruh signifikan terhadap Personal Innovativeness

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu kuantitatif. Berdasarkan tujuan penelitian yang diteliti penulis, penelitian ini termasuk kedalam jenis deskriptif. Kemudian strategi penelitian ini menggunakan jenis strategi penelitian survei yaitu dengan menyebarkan kuesioner. Berdasarkan unit analisisnya, maka penelitian ini menggunakan analisis individu. Selanjutnya berdasarkan waktu pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan cross sectional.

Kemudian untuk skala pengukurannya penelitian ini menggunakan skala likert dengan lima titik. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan penarikan propotionate stratified random sampling. Populasi dari penelitian ini merupakan karyawan PT. Telkom Wilayah Usaha Telekomunikasi Lampung. Sampel pada penelitian ini sebanyak 146 responden, sampel ini merupakan hasil perhitungan menggunakan rumus slovin.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis deskriptif

Hasil analisis dari penyebaran kuesioner kepada 146 responden yang merupakan karyawan PT. Telkom Wilayah Usaha Telekomunikasi Lampung terkait variable *digital literacy*, memiliki persentase skor sebesar 84,5% yang termasuk pada kategori sangat baik. Garis kontinum dari variabel *digital literacy* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



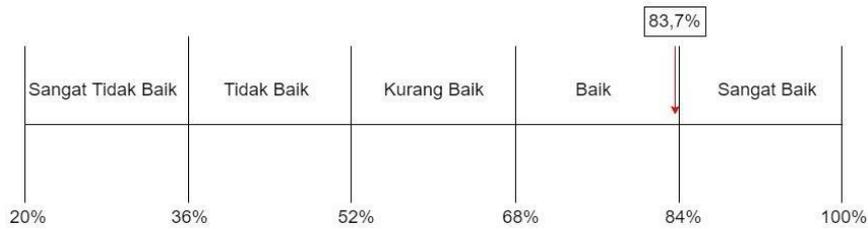
Gambar 2 Garis Kontinum Variabel Digital Literacy

Hasil analisis dari penyebaran terkait variable *digital capability*, memiliki persentase skor sebesar 85% yang termasuk pada kategori sangat baik. Garis kontinum dari variabel *digital capability* dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3 Garis Kontinum Variabel Digital Capability

Hasil analisis dari penyebaran terkait variable *personal innovativeness*, memiliki persentase skor sebesar 83,7% yang termasuk pada kategori baik. Garis kontinum dari variabel *personal innovativeness* dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Garis Kontinum Variabel Personal Innovativeness

B. Uji Asumsi Klasik
1. Uji Normalitas

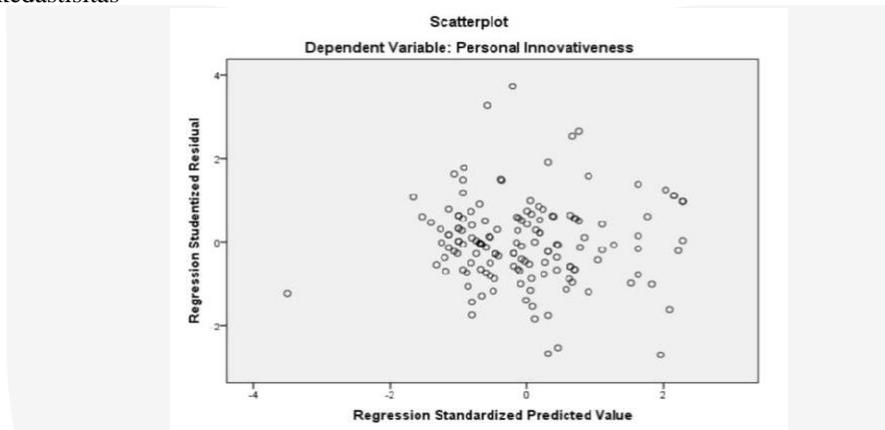
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		146
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.25132914
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.071
	Negative	-.046
Test Statistic		.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.071 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 5 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat dilihat nilai signifikansi data yang telah di uji adalah 0,071. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 dapat diartikan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Heteroskedastisitas



Gambar 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas, dapat dilihat tidak adanya bentuk pola tertentu dan titik scatterplot tersebar secara acak. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa penelitian ini tidak mengalami gangguan heteroskedastisitas dan pengujian layak untuk dilanjutkan.

3. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.992	3.552		3.376	.001		
	Digital Literacy	.225	.093	.206	2.404	.017	.422	2.369
	Digital Capability	.733	.109	.577	6.728	.000	.422	2.369

a. Dependent Variable: Personal Innovativeness

Gambar 7 Hasil Uji Multikolinearitas

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas dapat diketahui nilai toleransi untuk variabel *digital literacy* dan *digital capability* adalah 0,422 dengan nilai VIF sebesar 2,369. Dikarenakan nilai toleransi pada penelitian ini yang lebih besar dari 0,01 dan nilai VIF pada penelitian ini lebih kecil dari 10 dapat diartikan bahwa penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

C. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.992	3.552		3.376	.001
	Digital Literacy	.225	.093	.206	2.404	.017
	Digital Capability	.733	.109	.577	6.728	.000

a. Dependent Variable: Personal Innovativeness

Gambar 8 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini sepertidibawah ini:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = (11,992) + 0,225X_1 + 0,733X_2$$

Dilihat dari persamaan regresi linear berganda pada penelitian ini memiliki nilai konstanta 11,992, hal ini merupakan keadaan dimana variabel terikat yaitu *personal innovativeness* (Y) dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu *digital literacy* (X1) dan *digital capability* (X2). Variabel *digital literacy* memperoleh nilai koefisien regresi positif sebesar 0,225. Dari hal tersebut dapat diketahui *digital literacy* memiliki pengaruh positif terhadap *personal innovativeness*, sehingga setiap kenaikan 1 satuan variabel *digital literacy* dapat mempengaruhi *personal innovativeness* sebesar 0,225.

Sementara untuk *digital capability* (X2) memperoleh nilai koefisien regresi positif sebesar 0,733. Dari hal tersebut dapat diketahui *digital capability* memiliki pengaruh positif terhadap *personal innovativeness*, sehingga setiap kenaikan 1 satuan variabel *digital capability* dapat mempengaruhi *personal innovativeness* sebesar 0,733. Sehingga dapat ditarik kesimpulan variabel *digital capability* memiliki pengaruh yang lebih besar kepada variabel *personal innovativeness* jika dibandingkan dengan variabel *digital literacy*.

D. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.746 ^a	.556	.550	3.27399

a. Predictors: (Constant), Digital Capability, Digital Literacy

Gambar 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi akan diketahui dengan menggunakan rumus dibawah ini: $Kd = R^2 \times 100\%$

$$Kd = 0,556 \times 100\% = 55,6\%$$

Dari hasil perhitungan diatas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 55,6%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa *digital literacy* dan *digital capability* berpengaruh terhadap *personal innovativeness* sebesar 55,6%, sedangkan 44,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

E. Pengujian Hipotesis

1. Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.992	3.552		3.376	.001
	Digital Literacy	.225	.093	.206	2.404	.017
	Digital Capability	.733	.109	.577	6.728	.000

a. Dependent Variable: Personal Innovativeness

Gambar 10 Hasil Pengujian Uji t

Untuk dapat melihat hipotesis manakah yang akan diterima diperlukannya untuk menghitung t tabel dengan rumus dibawah ini:

$$T \text{ tabel} = \frac{0,05}{2} ; n - (k + 1) = 0,025 ; 146 - (3 + 1) = 0,025 ; 142$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diketahui nilai t tabel pada penelitian ini sebesar 1,976. Kemudian jika dilihat dari tabel 4.5 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. *Digital Literacy*

Variabel *Digital Literacy* memiliki t hitung (2,404) > t tabel (1,976) atau nilai signifikan (0,017) < (0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh *digital literacy* terhadap *personal innovativeness*.

b. *Digital Capability*

Variabel *Digital Capability* memiliki t hitung (6,728) > t tabel (1,976) atau nilai signifikan (0,000) < (0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh *digital capability* terhadap *personal innovativeness*.

2. Uji f

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1920.342	2	960.171	89.577	.000 ^b
	Residual	1532.815	143	10.719		
	Total	3453.158	145			

a. Dependent Variable: Personal Innovativeness
b. Predictors: (Constant), Digital Capability, Digital Literacy

Gambar 11 Hasil Pengujian Uji f

Berdasarkan gambar 4.10 di atas, nilai f hitung pada penelitian ini sebesar 89.577 dengan nilai signifikan nya sebesar 0,000. Maka dapat diketahui nilai f hitung lebih besar dari f tabel (89.577 > 3,06) dan nilai signifikansi penelitian ini lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak sedangkan H1 diterima yang memiliki arti bahwa *digital literacy* dan *digital capability* secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh terhadap *personal innovativeness*.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat *digital literacy*, *digital capability*, dan *personal innovativeness* pada karyawan PT. Telkom Wilayah Usaha Telekomunikasi Lampung dan mengetahui pengaruh *digital literacy* dan *digital capability* terhadap *personal innovativeness* pada karyawan di PT. Telkom witel Lampung. Penulis telah melakukan analisis kepada 146 responden yang merupakan karyawan PT. Telkom witel Lampung. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini:

- A. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti menyimpulkan tingkat *digital literacy* dan *digital capability* pada karyawan PT. Telkom witel Lampung termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk tingkat *personal innovativeness* termasuk dalam kategori baik.
- B. Setelah peneliti melakukan pengujian, hasil yang diperoleh dari uji asumsi klasik, regresi linear berganda, koefisien determinasi, uji t dan uji f pada penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif antara variabel *digital literacy* terhadap variabel *personal innovativeness*.
- C. Kemudian hasil yang diperoleh dari uji asumsi klasik, regresi linear berganda, koefisien determinasi, uji t dan uji f pada penelitian ini juga menunjukkan terdapat pengaruh positif antara variabel *digital capability* terhadap variabel *personal innovativeness*.

REFERENSI

- [1] Abbas, Q., Hussain, S., & Rasool, S. (2019). Digital Literacy Effect on the Academic Performance of Students at Higher Education Level in Pakistan. *Global Social Sciences Review*, IV(I), 108–116. [https://doi.org/10.31703/gssr.2019\(iv-i\).14](https://doi.org/10.31703/gssr.2019(iv-i).14)
- [2] Agarwal, R. and Prasad, J. (1998). A Conceptual and Operational Definition of Personal Innovativeness in the Domain of Information Technology. *Information Systems Research*, 9, 204-224.
- [3] Bejakovic, Predrag., dan Mrnjavac, Željko. (2020). The importance of digital literacy on the labour market. *Employee Relations*. Retrieved from Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/ER-07-2019-0274>
- [4] De Jong , J., dan De Hartog, D. (2010). Measuring Innovative Work Behavior. *Creativity and Innovation Management*. Retrieved from researchgate. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8691.2010.00547.x>
- [5] Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.
- [6] Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- [7] Güngör, N. B., & Kurtipek, S. (2020). Examining the effect of individual innovation level of students of sports sciences faculty on digital literacy with structural equation model. *Journal of Human Sciences*, 17(2), 756–767. <http://doi.org/10.1287/isre.9.2.204>
- [8] Jones-Kavalier, B.R; Flannigan, S.I. (2018). *Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st century*. Teacher Librarian. Retrieved from ProQuest Research Library.
- [9] Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Status Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: Kominfo
- [10] Khin, S., & Ho, T. C. F. (2019). Digital technology, digital capability and organizational performance: A mediating role of digital innovation. *International Journal of Innovation Science*, 11(2), 177–195. <https://doi.org/10.1108/IJIS-08-2018-0083>
- [11] Kojo Kakra Twum et al. (2021). Using the UTAUT, personal innovativeness and perceived financial cost to examine student’s intention to use E-learning. *Journal of Science and Technology Policy Management*. Retrieved from Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-12-2020-0168>
- [12] Korhonen, J. J., dan Gill, A. Q. (2018). *Digital Capability Dissected*. Australasian Conference on Information Systems. Retrieved from researchgate. <https://doi.org/10.5130/acis2018.ap>
- [13] Leo Dwi Jatmiko. (2020, 26 Agustus). *Pandemi Covid-19 Bikin Era Digitalisasi Datang Lebih Cepat* [online], halaman 1. Tersedia: <https://teknologi.bisnis.com> [23 November 2021]
- [14] Nofrita, R. (2020). *Pengaruh Digital Talent Terhadap Perilaku Inovasi Individu Menggunakan Skills Revolusi Industri 4.0 Sebagai Mediator (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Andalas)*. Scholar Unand: tidak diterbitkan.
- [15] Teece, David J. , dan Pisano, Gary P. (1994). The Dynamic Capabilities of Firms: An Introduction. *Industrial and Corporate Change* 3(3):537-556. <https://doi.org/10.1093/icc/3.3.537-a>
- [16] United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Canada: UNESCO.
- [17] Westerman, G et al. (2014). *Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation*. Boston, MA: Harvard Business Review Press.