

## 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 Tlent 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.
- Nurdin, & 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). *JPPI (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.