

MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA MELALUI PELATIHAN TEKNOLOGI INFORMASI

ENHANCING STUDENTS' DIGITAL LITERACY THROUGH INFORMATION TECHNOLOGY TRAINING

Amir Bagja¹, Zaenul Amri², M Nurul Wathani³, Muahamad Rodi⁴

**Sistem Infomasi, Universitas Hamzanwadi¹, Informatika, Universitas
Hamzanwadi^{2,3}, Sistem Informasi, STMIK Lombok⁴**

**Jl. TGKH. M. Zainuddin Abdul Madijd 132 Pancor Lombok Timur
amirbagja@hamzanwadi.ac.id**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan organisasi mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait konsep dasar teknologi informasi serta penerapannya dalam lingkungan akademik dan sosial. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyampaian materi secara interaktif serta diskusi untuk menggali lebih dalam pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap teknologi informasi meningkat secara signifikan, serta mereka mampu mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Kegiatan ini juga mendapatkan respon positif dari peserta, yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan efektif dalam meningkatkan literasi digital. Kesimpulannya, kegiatan ini memberikan wawasan yang luas mengenai teknologi informasi dan dapat menjadi model bagi kegiatan serupa di masa mendatang.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Pendidikan Digital, Literasi Digital, Organisasi Mahasiswa, Pelatihan TI

ABSTRACT

The development of information technology has significantly impacted various aspects of life, including education and student organizations. This activity aims to enhance students' understanding of basic information technology concepts and their application in academic and social environments. The methods used in this activity include interactive material presentations

and discussions to further explore participants' understanding. The results indicate a significant improvement in participants' understanding of information technology, as well as their ability to identify challenges and solutions in its utilization. This activity also received positive responses from participants, demonstrating that the methods used were effective in increasing digital literacy. In conclusion, this activity provides extensive insights into information technology and can serve as a model for similar activities in the future.

Keywords: Information Technology, Digital Education, Digital Literacy, Student Organization, IT Training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa dekade terakhir, membawa dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pemerintahan, bisnis, dan pendidikan (Alviana & Kurniawan, 2021). Transformasi digital yang terjadi telah memungkinkan akses informasi yang lebih cepat dan efisien, meningkatkan produktivitas, serta mendorong inovasi di berbagai industri (Atmojo, 2022)(Darnita et al., 2022). Dalam era digital saat ini, penerapan teknologi informasi menjadi kebutuhan utama dalam mendukung sistem manajemen dan operasional organisasi, baik di sektor publik maupun swasta (Gunasti et al., 2022).

Di bidang pemerintahan, teknologi informasi telah menjadi elemen kunci dalam pengembangan layanan publik berbasis digital, yang dikenal sebagai e-government (Curtin et al., 2003)(Dewi & Christanto, 2024). Implementasi sistem informasi dalam administrasi publik memungkinkan peningkatan transparansi, efisiensi, dan partisipasi masyarakat dalam pengambilan keputusan (Fakhrurrazi et al., 2022)(Ferguson et al., 2013). Selain itu, penerapan sistem berbasis teknologi telah meningkatkan efektivitas manajemen data dan keamanan informasi, yang menjadi tantangan utama dalam tata kelola teknologi informasi modern (Ferguson et al., 2013)(Al-Okaily et al., 2022).

Dalam sektor bisnis, adopsi teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar dalam strategi pemasaran dan interaksi dengan pelanggan (Alfarizi & Rahmawita, 2024)(Alfarizi & Rahmawita, 2024). Dengan adanya e-commerce dan marketplace digital, perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui desain antarmuka yang responsif dan ramah pengguna (Aldine Ferdinand, 2023). Selain itu, analisis data berbasis kecerdasan buatan (AI) telah membantu perusahaan dalam mengambil

keputusan yang lebih tepat berdasarkan tren pasar dan perilaku konsumen (Aldine Ferdinand, 2023)(DHARMA, n.d.).

Di bidang pendidikan, teknologi informasi telah memungkinkan pengembangan platform pembelajaran daring yang memperluas akses pendidikan bagi berbagai kalangan (Arianto & Suyitno, 2023)(Arrasyid et al., 2022). Sistem e-learning yang didukung oleh teknologi interaktif memungkinkan siswa dan tenaga pendidik untuk berinteraksi secara lebih fleksibel dan efektif, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh (Astrida & Arifudin, 2022)(Astrida & Arifudin, 2022). Dengan meningkatnya ketergantungan terhadap sistem informasi akademik, evaluasi kepuasan pengguna terhadap layanan pendidikan digital menjadi semakin penting untuk memastikan kualitas dan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi (Emilda Fitriyani, 2023) (FAUZIAH, 2024).

Selain manfaatnya, perkembangan teknologi informasi juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk masalah keamanan siber dan perlindungan data pengguna (Amrullah et al., 2024)(Fadhilah & Nasution, 2024). Ancaman seperti peretasan data, serangan malware, dan pencurian identitas telah meningkat seiring dengan semakin kompleksnya ekosistem digital (Desyanti et al., 2022)(Ferguson et al., 2013). Oleh karena itu, diperlukan strategi tata kelola teknologi informasi yang efektif untuk memitigasi risiko tersebut dan memastikan keamanan serta privasi pengguna dalam lingkungan digital (Buckby et al., 2010)(Peterson, 2004).

Secara keseluruhan, peran teknologi informasi dalam berbagai aspek kehidupan tidak dapat disangkal. Dengan perkembangan yang terus berlanjut, penting bagi individu, organisasi, dan pemerintah untuk terus beradaptasi dengan perubahan teknologi serta meningkatkan kapasitas dalam pemanfaatan teknologi informasi secara optimal (Ako-Nai & Singh, 2019) (Mohamed & Kaur a/p Gian Singh, 2012). Ke depan, pengembangan inovasi digital yang berkelanjutan serta peningkatan literasi digital menjadi faktor kunci dalam memastikan manfaat teknologi informasi dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat secara inklusif dan berkelanjutan (Al-Okaily et al., 2022)(Ferguson et al., 2013).

Kegiatan ini dilaksanakan di YPP. AL-Karimiyyah Bodak Barat, yang terletak di Dusun Penujak Mulut, Desa Montong Terep. Lokasi ini dipilih sebagai tempat pelaksanaan kegiatan dengan pertimbangan bahwa masyarakat di daerah ini memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan teknologi informasi, namun masih menghadapi keterbatasan dalam akses terhadap sumber daya teknologi dan pendidikan digital. Dengan diadakannya materi pengantar teknologi dan informasi di lokasi ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman

masyarakat mengenai manfaat serta penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital masyarakat setempat, memberikan wawasan tentang keamanan siber, serta mengajarkan keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat teknologi dan aplikasi digital yang relevan dengan kebutuhan mereka. Keberadaan YPP. AL-Karimiyyah sebagai pusat pendidikan dan pengembangan masyarakat menjadikannya tempat yang strategis untuk melaksanakan kegiatan ini guna memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan bagi komunitas setempat.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi dan informasi serta meningkatkan literasi digital bagi mahasiswa yang mengikuti pelatihan dan masa penerimaan anggota baru. Pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memastikan peserta dapat memahami konsep-konsep dasar yang disampaikan dan mampu mengaplikasikannya dalam aktivitas akademik serta organisasi mereka. Oleh karena itu, kegiatan ini disusun dengan metode yang sistematis agar setiap peserta dapat mengikuti alur pembelajaran dengan optimal.

Kegiatan ini dilaksanakan pada jam 08:00 - 10:00 WITA di YPP. AL-Karimiyyah Bodak Barat, Dusun Penujak Mulut, Desa Montong Terep. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat kegiatan pendidikan dan pengembangan keterampilan mahasiswa. Selain itu, keberadaan fasilitas yang mendukung di tempat ini memungkinkan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lebih efektif dan kondusif. Pemilihan waktu juga telah disesuaikan agar peserta dapat mengikuti kegiatan tanpa mengganggu aktivitas akademik lainnya.

Peserta kegiatan terdiri dari mahasiswa yang menempuh pelatihan dan masa penerimaan anggota baru. Sasaran utama kegiatan ini adalah memberikan wawasan terkait perkembangan teknologi informasi serta penerapannya dalam kehidupan akademik dan sosial. Sebanyak 7 orang peserta dari 4 kampus, yaitu STMIK Lombok, IPNG, IAIQH, dan UNDRAM, terlibat dalam kegiatan ini. Para peserta diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam memanfaatkan teknologi informasi secara lebih optimal di lingkungan mereka masing-masing.

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari dua metode utama, yaitu penyampaian materi dan diskusi interaktif. Pada sesi penyampaian materi, pemateri akan menjelaskan konsep dasar teknologi informasi, perkembangannya, serta penerapannya dalam berbagai bidang. Materi akan disampaikan dengan menggunakan media presentasi untuk memperjelas poin-poin penting

dan memudahkan pemahaman peserta. Peserta juga diberikan kesempatan untuk mencatat dan mengajukan pertanyaan guna memperdalam pemahaman mereka mengenai materi yang diberikan.

Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi interaktif. Dalam sesi ini, peserta didorong untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan tantangan dalam penerapan teknologi informasi di lingkungan akademik dan organisasi. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman serta menggali solusi kreatif terkait permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan akademik dan organisasi mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

1. Pengenalan dan Penyampaian Materi

Tahap awal dalam kegiatan ini adalah penyampaian materi mengenai teknologi informasi kepada peserta yang merupakan mahasiswa dari berbagai kampus, yaitu STMIK Lombok, IPNG, IAIQH, dan UNDRAM. Materi ini disampaikan pada 08:00 - 10:00 WITA di YPP. AL-Karimiyyah Bodak Barat, Dusun Penujak Mulut, Desa Montong Terep. Penyampaian materi dilakukan dalam bentuk presentasi interaktif yang membahas konsep dasar teknologi informasi, perkembangan terkini, serta implementasinya dalam kehidupan akademik dan organisasi mahasiswa. Pemanfaatan media visual seperti slide presentasi dan infografis digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan (Ferguson et al., 2013)(Alviana & Kurniawan, 2021).



Gamabar 1. Penyapiaan Materi

2. Diskusi Interaktif

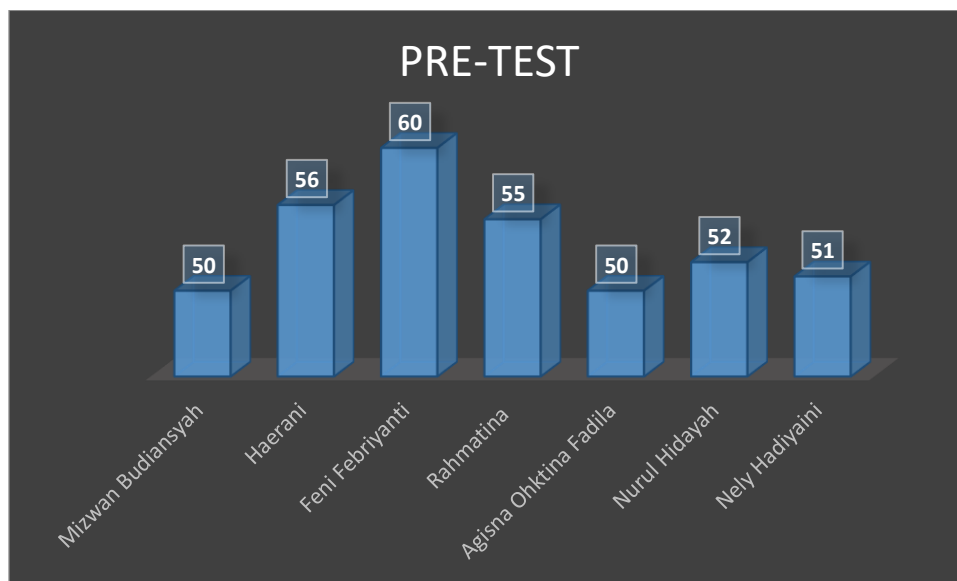
Setelah sesi penyampaian materi, dilakukan diskusi interaktif yang bertujuan untuk menggali lebih dalam pemahaman peserta mengenai penerapan teknologi informasi dalam bidang akademik dan sosial. Diskusi ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam lingkungan belajar dan organisasi (Curtin et al., 2003).

Dari hasil diskusi, ditemukan beberapa kendala utama dalam penerapan teknologi informasi, di antaranya:

- Akses terhadap sumber daya teknologi yang terbatas, khususnya di daerah pedesaan (Dewi & Christanto, 2024).

- Kurangnya literasi digital di kalangan mahasiswa baru yang belum terbiasa dengan platform pembelajaran daring (Fakhrurrazi et al., 2022).
- Keamanan siber yang masih minim, terutama dalam pengelolaan data pribadi dan akademik di platform digital (Ako-Nai & Singh, 2019).

Peserta memberikan tanggapan positif terhadap sesi diskusi ini, terutama karena mereka merasa lebih memahami bagaimana teknologi informasi dapat diterapkan dalam dunia akademik dan organisasi.

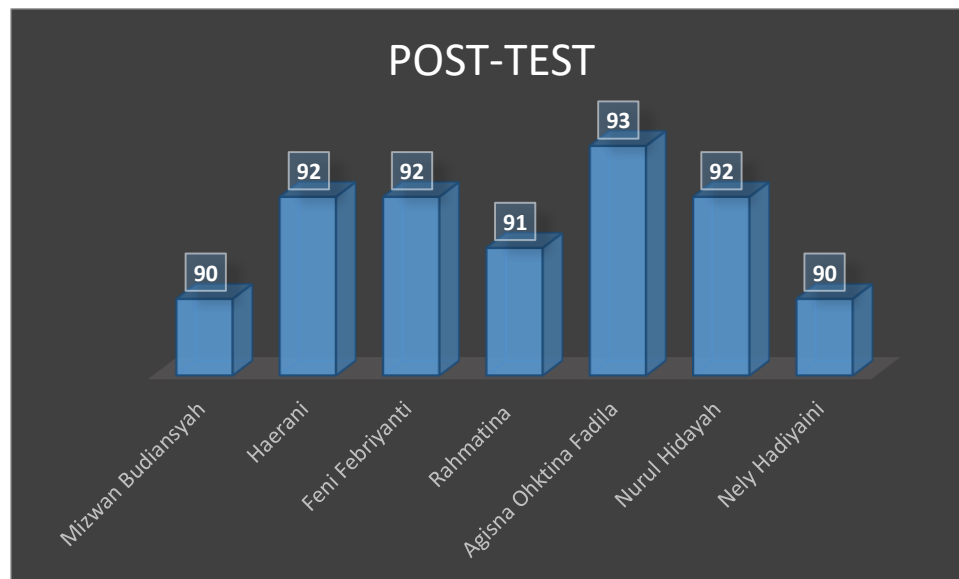


Grafik 1. Hasil Pretest

3. Kendala dan Tantangan

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi. Salah satunya adalah keterbatasan koneksi internet di lokasi kegiatan, yang menyebabkan beberapa sesi harus dilakukan secara luring tanpa dukungan sumber daya daring (Ako-Nai & Singh, 2019)(Gunasti et al., 2022). Selain itu, tingkat pemahaman peserta terhadap materi awal juga cukup bervariasi, sehingga diperlukan pendekatan lebih interaktif dalam menjelaskan konsep-konsep teknologi informasi (Atmojo, 2022).

Untuk mengatasi kendala ini, tim pelaksana memodifikasi metode penyampaian materi dengan lebih banyak menggunakan studi kasus dan contoh langsung yang relevan dengan kehidupan akademik peserta (Desyanti et al., 2022). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta dan membantu mereka memahami bagaimana teknologi informasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Darnita et al., 2022).



Grafik 2. Hasil Posttest

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap teknologi informasi meningkat secara signifikan setelah mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini juga berhasil membuka wawasan peserta mengenai manfaat teknologi informasi dalam bidang akademik dan sosial (Bachry et al., 2021).

Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan beberapa perbaikan, antara lain:

- Menyediakan akses internet yang lebih stabil agar materi yang berbasis daring dapat lebih maksimal.
- Meningkatkan durasi sesi diskusi agar peserta dapat lebih leluasa bertukar pengalaman dan pemahaman.

Menyelenggarakan pelatihan lanjutan, khususnya terkait pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan efektivitas belajar dan organisasi mahasiswa (Bachry et al., 2021)(Al-Okaily et al., 2022). Dengan adanya pembahasan ini, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan dengan lebih baik di masa mendatang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta maupun stakeholder terkait.

KESIMPULAN DAN SARAN

• Kesimpulan

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dasar teknologi informasi dan penerapannya dalam dunia akademik serta organisasi mahasiswa.

Melalui metode penyampaian materi dan diskusi interaktif, peserta dapat memahami perkembangan teknologi informasi serta tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatannya. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta memperoleh wawasan yang lebih mendalam terkait literasi digital dan keamanan siber, yang dapat diterapkan dalam kehidupan akademik mereka. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan era digital.

- Saran
 - a. Penyelenggaraan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai aspek akademik dan organisasi mahasiswa.
 - b. Integrasi materi praktik langsung, seperti penggunaan aplikasi berbasis cloud, analisis data, dan pengelolaan keamanan siber untuk meningkatkan keterampilan peserta.
 - c. Perluasan cakupan peserta, dengan melibatkan lebih banyak mahasiswa dari berbagai institusi untuk memperluas dampak literasi digital.
 - d. Evaluasi berkala terhadap efektivitas pelatihan, guna mengukur tingkat pemahaman peserta dan mengembangkan metode pelatihan yang lebih efektif di masa mendatang.
 - e. Kolaborasi dengan lembaga teknologi dan akademik, untuk mendukung kegiatan dengan sumber daya yang lebih memadai serta memperkenalkan peserta pada perkembangan terbaru dalam teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Pengurus komisaraiat Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Tastura Praya dan juga kepada YPP. AL-Karimiyyah Bodak Barat, Dusun Penujak Mulut, Desa Montong Terep atas fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada para peserta dari STMIK Lombok, IPNG, IAIQH, dan UNDRAM, serta semua pihak yang telah mendukung keberhasilan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang luas dan berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ako-Nai, A., & Singh, A. M. (2019). Information technology governance framework for improving organisational performance. *South African Journal of Information Management*, 21(1), 1–11.
- Al-Okaily, M., Al-Sartawi, A., Hannon, A., & Khalid, A. A. (2022). Information technology governance and online banking in Bahrain. *Artificial Intelligence for Sustainable Finance and Sustainable Technology: Proceedings of ICGER 2021* 1, 611–618.
- Aldine Ferdinand, M. (2023). *ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA DOSEN DAN MAHASISWA TERHADAP WEBSITE E-LEARNING UNAMA KOTA JAMBI DENGAN METODE SERVQUAL*. UNAMA.
- Alfarizi, F., & Rahmawita, M. (2024). Analisa Marketplace Facebook terhadap Kepuasan Pengguna dengan menggunakan Metode E-Servqual. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 9(1).

- Alviana, S., & Kurniawan, B. (2021). Penerapan Sistem Informasi Iuran Warga Griya Pataruman Asri Berbasis Website. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 343–350.
- Amrullah, R., Putra, P. B. A. A., & Sari, N. N. K. (2024). Analisa Kepuasan Masyarakat Terhadap Puskesmas Pahandut Menggunakan Metode Servqual. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 141–154.
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16–23.
- Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103.
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72.
- Atmojo, M. E. (2022). Pemberdayaan UMKM Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 378–385.
- Bachry, B., Agus, I., & Septarina, L. (2021). Peningkatan Teknologi Informasi Bagi Santri Pada Pondok Pesantren Al Hidayah Pesawaran. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(7), 1551–1554.
- Buckby, S., Best, P., & Stewart, J. (2010). The current state of information technology governance literature. *Business Information Systems: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*, 1657–1705.
- Curtin, G. G., Sommer, M. H., & Vis-Sommer, V. (2003). The world of e-government. *Journal of Political Marketing*, 2(3–4), 1–16.
- Darnita, Y., Wibowo, S. H., Toyib, R., Muntahanah, M., & Witriyono, H. (2022). Sosialisasi Platform Teknologi Informasi Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan di SMK Negeri 10 Bengkulu Utara. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 96–106.
- Desyanti, D., Sari, F., Yusrizal, Y., & Suarlin, J. (2022). Peningkatan kemampuan siswa SMA melalui pelatihan teknologi informasi komputer. *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 7–11.
- Dewi, C., & Christanto, H. J. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Toraja Utara Menggunakan User Centered Design dan WebQual 4.0. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 9(1).
- DHARMA, S. W. C. (n.d.). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MEMPENGARUHI KEPUASAN PENGGUNA*

TERHADAP LAYANAN APLIKASI PASPOR ONLINE MENGGUNAKAN METODE SERVQUAL.

Emilda Fitriyani, E. (2023). *ANALISIS KEPUASAN LAYANAN MOBILE JKN PADA PESERTA BPJS KESEHATAN KABUPATEN WONOGIRI DENGAN METODE SERVQUAL (SERVICE QUALITY).*

Universitas Kusuma Husada Surakarta.

Fadhilah, R. S., & Nasution, S. (2024). Desain User Interface Website Baak Gunadarma Menggunakan User Centered Design, Eye Tracking, Dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 29(1), 39–54.

Fakhrurrazi, F., Nurhafni, N., Ula, M., Setiawan, A. L., & Arpika, A. M. (2022). Pengembangan Desa Digital Dalam Pelayanan Publik Dan Kearsipan Berbasis Teknologi Informasi Di Gampong Reulet Timur. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 252–260.

FAUZIAH, S. (2024). *ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SIKAD) UNJ DENGAN METODE WEBQUAL 4.0.* UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.

Ferguson, C., Green, P., Vaswani, R., & Wu, G. (2013). Determinants of effective information technology governance. *International Journal of Auditing*, 17(1), 75–99.

Gunasti, A., Ma'ruf, A., Rizki, A., Juniar, D., Fitrianti, D., Ani, F., Agustin, M., Reeza, M., Aditya, R., & Mardiatul, S. (2022). Pendampingan Pengelolaan Website Sebagai Media Informasi Di Desa Ambulu Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2012–2020.

Mohamed, N., & Kaur a/p Gian Singh, J. (2012). A conceptual framework for information technology governance effectiveness in private organizations. *Information Management & Computer Security*, 20(2), 88–106.

Peterson, R. R. (2004). Integration strategies and tactics for information technology governance. In *Strategies for information technology governance* (pp. 37–80). Igi Global.