

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan global yang ditandai oleh kemajuan teknologi digital telah membawa dampak besar pada dinamika dunia kerja di era sekarang. Pergeseran fokus menuju ekonomi yang didorong oleh teknologi menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap keahlian tenaga kerja semakin bervariasi dan kompleks. Dalam hal ini, keberhasilan seseorang di dunia kerja tidak lagi hanya diukur melalui keterampilan teknis semata, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan adaptasi, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Di Indonesia, pertumbuhan ekonomi digital berperan penting sebagai pendorong utama perubahan struktur pasar tenaga kerja, khususnya pada sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Sektor ini memiliki peran strategis dalam perekonomian nasional karena menyumbang lebih dari 60% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) serta menyerap sekitar 97% tenaga kerja di seluruh Indonesia (Fauziah *et al.*, 2024).

UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, yaitu kelompok usaha produktif yang dimiliki oleh perorangan atau badan usaha dengan skala kecil hingga menengah. UMKM memiliki peran penting dalam perekonomian karena mampu menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat, dan mendorong pertumbuhan ekonomi. Secara konseptual, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan usaha ekonomi produktif yang diklasifikasikan berdasarkan skala modal, aset, dan pendapatan usaha sesuai dengan ketentuan yang

berlaku. Dalam konteks penelitian ini, fokus pembahasan diarahkan pada UMKM di Kota Tanjungpinang. Pemilihan fokus tersebut didasarkan pada dominasi UMKM mikro dan kecil dalam menyerap tenaga kerja di sektor jasa, terutama pada bidang perdagangan, fashion, kuliner, dan jasa industri.

Karakteristik operasional UMKM pada sektor-sektor tersebut kini tidak lagi berjalan secara konvensional murni, melainkan tengah bertransformasi mengadopsi ekosistem digital, seperti pemanfaatan e-commerce, promosi melalui media sosial, hingga penggunaan aplikasi kasir pintar (*Point of Sale*). Bentuk UMKM skala mikro, kecil dan menengah yang sedang bertransisi ke arah operasional digital inilah yang menjadi fokus utama, mengingat dinamika tersebut menciptakan standar kebutuhan sumber daya manusia baru yang menuntut mahasiswa Generasi Z untuk tidak hanya mengandalkan kualifikasi akademik, tetapi juga harus memiliki tingkat *employability* memadai yang mencakup penguasaan *soft skills*, *hard skills* dan literasi digital secara terintegrasi.

Secara global, *The Future of Jobs Report* menunjukkan bahwa kemajuan teknologi mendorong terjadinya transformasi signifikan dalam struktur dan karakteristik pekerjaan. *World Economic Forum*, (2023), mengungkapkan bahwa lebih dari separuh tenaga kerja global dituntut untuk melakukan proses *reskilling* dan *upskilling* agar tetap mampu beradaptasi dengan dinamika pasar kerja. Temuan tersebut menegaskan bahwa konsep *Employability* tidak lagi bergantung semata-mata pada kepemilikan kualifikasi formal, tetapi semakin ditentukan oleh kapasitas

individu dalam mengembangkan, menyesuaikan, dan mengintegrasikan beragam kompetensi secara berkelanjutan.

Perubahan yang terjadi dalam era digital menuntut keberadaan tenaga kerja yang tidak hanya unggul dalam keterampilan teknis (*hard skills*), tetapi juga memiliki kemampuan interpersonal (*soft skills*) serta literasi digital yang memadai guna menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Seperti yang diungkapkan oleh Suhada *et al.* (2026), ketiga aspek tersebut merupakan fondasi utama dalam membentuk (*Employability*) generasi muda di era digital saat ini. Penguasaan terhadap teknologi digital menjadi suatu keharusan bagi mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi agar mampu beradaptasi dengan kebutuhan industri yang semakin terdigitalisasi.

Generasi Z, yang dikenal sebagai kelompok yang lahir dan berkembang di tengah pesatnya kemajuan teknologi, justru dihadapkan pada tantangan baru berupa rendahnya kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dan dinamika kerja di lingkungan digital (Panjaitan & Purwana, 2024). Generasi Z adalah kelompok yang umumnya lahir sekitar tahun 1997–2012 dan besar di era perkembangan teknologi yang sangat pesat, ditambah berbagai peristiwa global yang ikut memengaruhi cara pandang dan pengalaman hidup mereka. Di dunia kerja, Gen Z sering disebut sebagai *digital natives* karena sejak awal sudah akrab dengan teknologi dan terbiasa memakainya untuk berkomunikasi maupun bekerja sama, sehingga mereka masuk ke pasar kerja ketika perubahan digital sedang sangat kuat. Mereka juga dikenal

punya harapan tertentu terhadap pekerjaan, misalnya lebih mengutamakan *work-life balance*, kesehatan dan kesejahteraan diri, kesempatan berkembang, serta suasana kerja yang nyaman dan suportif (Zahra *et al.*, 2025).

Kota Tanjungpinang, sebagai ibu kota Provinsi Kepulauan Riau, berperan strategis sebagai pusat kegiatan ekonomi dan pendidikan di wilayah kepulauan. Pertumbuhan sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di kota ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, terutama pasca-pandemi COVID-19 yang mendorong digitalisasi dalam ekonomi lokal. Namun demikian, tantangan besar muncul dalam hal kualitas sumber daya manusia yang bekerja di sektor tersebut. Banyak mahasiswa maupun lulusan perguruan tinggi yang bekerja di UMKM belum sepenuhnya mampu memenuhi tuntutan dan ekspektasi dunia kerja, baik dalam aspek keterampilan teknis, etos kerja, maupun kemampuan dalam mengoperasikan teknologi digital (Angotti, 2023).

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Bekerja Menurut Pendidikan Tertinggi di Kota Tanjungpinang (Agustus 2025)

Tingkat Pendidikan	Jumlah Pekerja (Orang)
Universitas	24.240
D1- D3	3.100
SMA	24.780
SMK	28.240
SMP	16.560
<=SD	20.510

Sumber: *Statistik Ketenagakerjaan Kota Tanjungpinang 2025*

Berdasarkan Dinas Ketenagakerjaan Tanjungpinang (2025) diatas, terlihat bahwa penyerapan tenaga kerja masih didominasi oleh lulusan pendidikan menengah, yakni tingkat SMA sebanyak 28.240 orang dan SMK sebanyak 24.780 orang. Sebaliknya, proporsi penduduk bekerja dari lulusan Universitas hanya mencapai 24.240 orang. Fakta empiris tersebut menjadi sangat penting apabila dikaitkan dengan kondisi lapangan pekerjaan utama di Kota Tanjungpinang yang dimana menurut laporan Badan Pusat Statistik Kota Tanjungpinang, (2025), mencatat bahwa sektor jasa yang merupakan ekosistem utama berkembangnya UMKM mendominasi serapan tenaga kerja sekitar 78,92%. Berdasarkan fenomena data diatas rendahnya penyerapan mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi tersebut memunculkan indikasi adanya kesenjangan terhadap tingkat *employability*. Mahasiswa Generasi Z, yang secara karakteristik dikenal sangat akrab dengan dunia teknologi (*digital natives*), seharusnya memiliki peluang besar untuk mengisi kebutuhan SDM di sektor UMKM. Namun, realita data menunjukkan bahwa kualifikasi formal saja tidak cukup untuk bersaing. Dengan ini, menunjukkan bahwa hanya sedikit lulusan perguruan tinggi yang memiliki tingkat *Employability* yang memadai untuk bersaing di sektor UMKM. Kesenjangan tersebut disebabkan oleh kurangnya integrasi antara penguasaan *hard skills* dan *soft skills* dalam sistem pendidikan tinggi. Indrayani (2025), menegaskan bahwa penerapan integrasi kedua keterampilan tersebut dalam kurikulum vokasional di Indonesia masih belum optimal, sehingga mahasiswa sering kali kesulitan dalam mengaplikasikan

pengetahuan akademik yang diperoleh menjadi kemampuan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja.

Mahasiswa Generasi Z sering diposisikan sebagai potensi strategis dalam pemenuhan kebutuhan sumber daya manusia pada sektor UMKM. Akan tetapi, kondisi empiris menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa belum memiliki penguasaan *hard skills* yang bersifat praktis dan relevan dengan tuntutan operasional UMKM, seperti kemampuan pengelolaan keuangan dasar, penerapan strategi pemasaran digital, serta pemanfaatan teknologi bisnis yang terintegrasi dengan platform digital (Banjarnahor & Sari, 2023). Di samping keterbatasan kompetensi teknis tersebut, kekurangan dalam aspek *soft skills* turut menjadi persoalan yang signifikan. UMKM menuntut tenaga kerja yang mampu berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dalam struktur tim yang relatif kecil, menunjukkan inisiatif kerja, serta memiliki kemampuan pemecahan masalah secara mandiri. Rendahnya pengembangan *soft skills* pada mahasiswa berimplikasi langsung terhadap menurunnya tingkat *Employability* mereka ketika memasuki lingkungan kerja UMKM (Aziz *et al.*, 2023).

Selain itu, tingkat literasi digital yang masih rendah di kalangan mahasiswa dan tenaga kerja muda menjadi salah satu hambatan utama dalam mempercepat proses transformasi digital UMKM di Tanjungpinang. Badar *et al.* (2025), menyoroti bahwa banyak generasi muda, termasuk kalangan mahasiswa, belum mampu memanfaatkan berbagai platform digital secara produktif, baik untuk

kegiatan kewirausahaan, pemasaran, maupun manajemen bisnis. Akibatnya, potensi ekonomi digital yang besar di sektor UMKM belum dimanfaatkan secara maksimal oleh Generasi Z di Tanjungpinang.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya *Employability* bagi Generasi Z, baik di tingkat nasional maupun internasional. Sholikhah & Marpaung (2024), menemukan bahwa kemampuan pembelajaran dinamis (*dynamic learning capabilities*) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan karier Generasi Z. Namun, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam bagaimana *soft skills*, *hard skills*, dan *literasi digital* saling berinteraksi dalam membentuk *Employability*. Ismail *et al.* (2023), melalui kajian literatur menegaskan bahwa *soft skills* seperti kemampuan komunikasi, etika kerja, dan kolaborasi tim merupakan faktor penentu utama keberhasilan Generasi Z dalam menghadapi tantangan era *Society 5.0*. Namun demikian, penelitian tersebut masih bersifat konseptual dan belum memperoleh pembuktian empiris yang kuat dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Ingsih *et al.* (2022), menunjukkan bahwa implementasi kurikulum digital serta program *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM) memberikan kontribusi signifikan dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi kebutuhan industri 4.0 yang semakin kompleks. Meski demikian, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji hubungan antara efektivitas penerapan pendidikan tinggi berbasis digital tersebut dengan tingkat kesiapan kerja mahasiswa di sektor UMKM lokal, seperti di Kota

Tanjungpinang, yang memiliki karakteristik organisasi dan dinamika kerja berbeda dibandingkan dengan industri berskala besar.

Sejumlah literatur sebelumnya telah mengulas berbagai faktor yang memengaruhi *Employability*, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat parsial. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Sya'roni (2025), hanya memfokuskan pembahasan pada pengaruh perkembangan teknologi terhadap tingkat pengangguran di kalangan Generasi Z, tanpa mempertimbangkan secara mendalam peran *soft skills* dan *hard skills* dalam meningkatkan kesiapan kerja. Dengan demikian, masih terdapat celah konseptual yang perlu dijembatani, yakni bagaimana ketiga dimensi kompetensi utama *soft skills*, *hard skills*, dan literasi digital dapat diintegrasikan secara simultan ke dalam satu model kuantitatif yang komprehensif untuk menjelaskan faktor-faktor yang menentukan *Employability* mahasiswa Generasi Z. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada konteks kota-kota besar dan perguruan tinggi unggulan yang memiliki akses lebih baik terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan bukti empiris mengenai pengaruh *soft skills*, *hard skills*, dan literasi digital terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z di sektor UMKM lokal di Tanjungpinang,

Penelitian ini memiliki urgensi baik dari sisi akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai keterkaitan antara

kompetensi individu dan kesiapan kerja di era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi strategis yang bermanfaat bagi berbagai pemangku kepentingan. Bagi lembaga pendidikan tinggi, temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan integrasi antara *soft skills*, *hard skills*, dan literasi digital sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Sementara itu, bagi para pelaku UMKM, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam menyusun program pelatihan peningkatan kompetensi tenaga kerja muda agar lebih adaptif terhadap perubahan teknologi. Adapun bagi pemerintah daerah, penelitian ini dapat berkontribusi dalam perumusan kebijakan pembangunan sumber daya manusia yang selaras dengan visi pengembangan ekonomi digital berkelanjutan di wilayah Tanjungpinang. Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam memperluas pemahaman mengenai konsep *Employability* Generasi Z, tetapi juga memiliki nilai aplikatif yang signifikan dalam upaya memperkuat kapasitas tenaga kerja muda di sektor UMKM.

Penelitian ini diharapkan mampu menjawab tantangan kesiapan kerja generasi muda di tengah arus transformasi digital, serta mendorong terciptanya ekosistem ketenagakerjaan yang inovatif, dan berdaya saing di tingkat daerah maupun nasional. Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Soft Skills, Hard Skills, dan Literasi Digital Terhadap *Employability* Mahasiswa Generasi Z Pada UMKM di Kota Tanjungpinang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat *Employability* Mahasiswa Generasi Z di Kota Tanjungpinang untuk bersaing dan memenuhi standar kualifikasi sumber daya manusia pada sektor UMKM di era transformasi digital.
2. Belum optimalnya penguasaan *soft skills* mahasiswa Generasi Z khususnya pada aspek kemampuan beradaptasi, komunikasi praktis, dan penyelesaian masalah dalam menghadapi dinamika serta tekanan di lingkungan kerja UMKM.
3. Terdapat kesenjangan kompetensi antara pengetahuan teoretis dan *hard skills* yang diperoleh mahasiswa melalui pendidikan formal dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan operasional UMKM.
4. Literasi digital mahasiswa masih terbatas, yang berdampak pada rendahnya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk inovasi dan produktivitas di sektor UMKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, fokus, dan menghasilkan temuan yang valid, maka diperlukan batasan masalah yang jelas. Batasan ini dibuat untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas serta memastikan hasil penelitian dapat diukur secara objektif sesuai dengan pendekatan kuantitatif. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel yang diteliti hanya mencakup tiga variabel independen *soft skills*, *hard skills*, dan *literasi digital* serta satu variabel dependen yaitu *Employability* mahasiswa Generasi Z.
2. Objek penelitian difokuskan pada mahasiswa Generasi Z dengan usia 18-29 tahun yang sedang atau pernah bekerja dan memiliki pengalaman langsung dalam kegiatan usaha di sektor UMKM di Kota Tanjungpinang,
3. Lokasi penelitian terbatas pada wilayah Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, dengan pertimbangan bahwa daerah ini memiliki perkembangan UMKM yang pesat sekaligus menghadapi tantangan kesenjangan kompetensi tenaga kerja muda dalam era digital.
4. Periode penelitian mencakup waktu pengumpulan data pada tahun 2025, yang merepresentasikan kondisi terkini perkembangan digitalisasi UMKM serta kesiapan kerja mahasiswa Generasi Z di wilayah kota Tanjungpinang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Apakah *soft skills* berpengaruh terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di Kota Tanjungpinang?
2. Apakah *hard skills* berpengaruh terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di Kota Tanjungpinang?

3. Apakah literasi digital berpengaruh terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di Kota Tanjungpinang?
4. Apakah *soft skills*, *hard skills* dan literasi digital berpengaruh terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di Kota Tanjungpinang.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *soft skills* terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di kota Tanjungpinang.
2. Untuk mengetahui pengaruh *hard skills* terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di kota Tanjungpinang.
3. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di kota Tanjungpinang.
4. Untuk mengetahui secara simultan *soft skills*, *hard skills*, dan literasi digital terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di kota Tanjungpinang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi pembaca, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur dan memperluas pemahaman akademik mengenai hubungan antara *soft skills*, *hard skills*, dan *literasi digital* terhadap *Employability* Generasi Z. Dalam kerangka teori sumber daya manusia dan pengembangan kompetensi, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa kesiapan kerja bukan hanya ditentukan oleh kemampuan teknis semata, tetapi juga oleh keterampilan interpersonal dan kapasitas adaptasi terhadap teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

A. Bagi Lembaga Pendidikan

Memberikan rekomendasi bagi universitas untuk merancang kurikulum berbasis kebutuhan industri (*industry-based curriculum*) yang mengintegrasikan *soft skills*, *hard skills*, dan literasi digital secara seimbang dalam proses pembelajaran dan kegiatan praktik lapangan.

B. Bagi Mahasiswa Generasi Z

Menjadi acuan dalam memahami pentingnya pengembangan diri secara holistik tidak hanya pada aspek akademik dan teknis, tetapi juga pada keterampilan

sosial dan penguasaan teknologi digital yang menjadi kunci keberhasilan di dunia kerja.

C. Bagi UMKM

Memberikan panduan dalam mengidentifikasi kompetensi penting yang perlu dimiliki tenaga kerja muda agar dapat berkontribusi secara optimal terhadap perkembangan usaha berbasis digital, sekaligus memperkuat produktivitas dan inovasi di lingkungan kerja.

D. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan baru bagi peneliti dan tentunya untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh *soft skills*, *hard skills* dan literasi digital terhadap *Employability* mahasiswa Generasi Z pada UMKM di kota Tanjungpinang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah secara logis dan sistematis, menunjukkan alasan pentingnya penelitian dilakukan. Kemudian identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan tinjauan pustaka atau landasan teori yang menjadi dasar pemikiran penelitian. Dalam bab ini, penulis menguraikan berbagai teori yang relevan dengan topik yang diteliti, termasuk definisi, konsep, dan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh para ahli. Kemudian kajian terhadap penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III menjelaskan secara sistematis langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisis data secara objektif. Dalam bab ini, Bagian ini mencakup desain penelitian, definisi operasional, identifikasi variabel dan pengukurannya, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memaparkan tentang deskripsi objek penelitian, penyajian data, analisis hasil penelitian serta pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab yang menjadi penutup dengan memuat kesimpulan dan saran dari keseluruhan