

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digitalisasi dan globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Penggunaan teknologi yang semakin berkembang pesat juga telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, termasuk di dalam dunia kerja. Teknologi telah memudahkan pekerjaan, meningkatkan produktivitas, serta membuka peluang baru bagi perusahaan untuk dapat berkembang lebih cepat (Sudiantini *et al.*, 2023). Selain itu, tuntutan pasar global juga menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan teknis saja, tetapi juga kemampuan adaptif yang tinggi untuk menghadapi kompleksitas dunia kerja masa kini (Hulu dan Rozaini, 2020).

Dunia kerja di era digital menuntut para pekerja untuk terus beradaptasi dengan teknologi baru, berkolaborasi secara global, dan memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang kompleks. Menurut Laporan *World Economic Forum* (2020), otomasi yang makin marak mengharuskan pekerja memiliki keterampilan yang tidak tergantikan oleh mesin. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon tenaga kerja masa depan perlu membekali diri dengan literasi digital dan Kreativitas agar mampu bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif. Keterampilan ini penting untuk memastikan mereka dapat berkontribusi secara efektif dalam lingkungan yang terus berubah dan berkembang.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, literasi digital mencakup pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet, kemajuan teknologi, hingga keterampilan tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, 2022). Literasi digital mempengaruhi kesiapan kerja karena memungkinkan individu untuk memahami dan mengoperasikan teknologi yang mendukung produktivitas dan efisiensi kerja. Menurut Budiarti *et al.* (2024), literasi digital berkontribusi signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa dengan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengakses informasi secara cepat dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Masriyanda (2024) menunjukkan bahwa variabel literasi digital memiliki korelasi yang positif dan signifikan dengan kesiapan kerja.

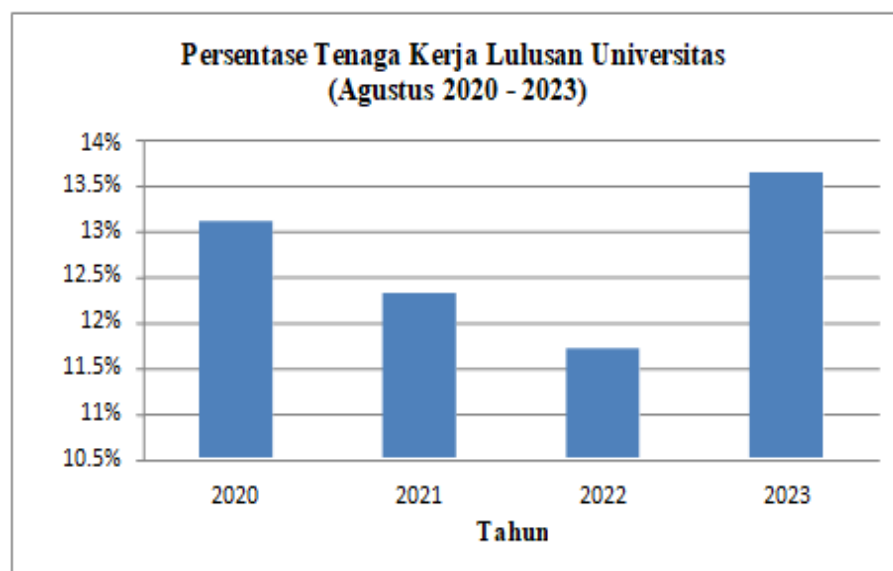
Kreativitas juga memainkan peran vital dalam persiapan mahasiswa yang memungkinkan mereka untuk menghadapi tantangan yang kompleks dan berinovasi dalam lingkungan kerja yang terus berubah. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang mampu untuk melahirkan sesuatu yang baru (Mutiah dan Srikandi, 2021). Penelitian Hulu dan Rozaini (2020) menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas dan kesiapan kerja mahasiswa. Dengan kreativitas yang tinggi, mahasiswa dapat mengembangkan solusi inovatif dan relevan di tempat kerja, serta mampu untuk menyampaikan gagasan persuasif yang penting dalam dunia kerja yang semakin kompetitif. Hal sejalan juga dapat dibuktikan oleh penelitian Situmorang (2022) yang menunjukkan bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Oleh karena itu,

pengembangan kreativitas di kalangan mahasiswa sangat penting untuk meningkatkan kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja.

Berdasarkan survei awal tentang evaluasi kesiapan kerja mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja berbasis teknologi yang dilakukan pada bulan November 2024 terhadap 21 Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Maritim Universitas Maritim Raja Ali Haji angkatan 2021, ditemukan bahwa 87,5% responden merasa kurang siap untuk memasuki dunia kerja, terutama dalam aspek literasi digital dan kreativitas. Survei ini menggunakan kuesioner dengan beberapa pertanyaan terkait kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang berbasis teknologi, seperti penguasaan analisis data dan kemampuan menggunakan perangkat lunak canggih yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Temuan ini mengidentifikasi adanya kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki mahasiswa dengan kebutuhan dunia kerja modern yang semakin bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, pemilihan subjek pada penelitian ini didasarkan pada relevansi populasi yang terdiri dari mahasiswa aktif Manajemen angkatan 2021 yang berjumlah 141 orang. Populasi dipilih karena mereka berada pada tahap akhir masa studi, dimana kesiapan kerja menjadi aspek yang sangat penting untuk dianalisis, mengingat mahasiswa pada tahap ini sudah mendekati kelulusan dan akan segera memasuki dunia kerja yang berbasis teknologi.

Permasalahan yang dihadapi oleh banyak mahasiswa saat ini adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan tentang literasi digital yang esensial untuk memasuki dunia kerja di era digitalisasi. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber

digital secara efektif (Ahmad Farid, 2023). Sayangnya, banyak mahasiswa masih kurang terampil dalam aspek ini, yang berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan cepat di lingkungan kerja yang terus berkembang. Selain itu, kreativitas dan kemampuan untuk berpikir inovatif dan menghasilkan solusi baru juga sering kali kurang terasah, padahal hal ini sangat penting dalam menghadapi tantangan yang kompleks di tempat kerja modern. Jika terus diabaikan, hal ini akan berdampak pada sulitnya lulusan Universitas terserap dalam pasar kerja. Hal ini dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



Sumber : BPS Provinsi Kepulauan Riau, 2023

Gambar 1.1

Daftar Tingkat Terserapnya Tenaga Kerja Lulusan Universitas

Penyerapan tenaga kerja lulusan universitas di Kepulauan Riau menunjukkan adanya fluktuasi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dengan penurunan pada 2021 dan 2022, sebelum sedikit meningkat pada 2023.

Data ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah lulusan terus meningkat setiap tahun, tingkat penyerapan tenaga kerja masih rendah, mencerminkan tantangan besar bagi lulusan universitas untuk memasuki pasar kerja. Penurunan ini tidak hanya disebabkan oleh terbatasnya lapangan pekerjaan, tetapi juga adanya kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki lulusan universitas dengan kebutuhan industri. Lulusan universitas, khususnya Manajemen, sering kali kesulitan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang studi mereka, terutama karena kurangnya keterampilan praktis yang dibutuhkan oleh perusahaan. Banyak lulusan terpaksa bekerja di sektor yang tidak sesuai dengan pendidikan mereka, seperti swalayan dan pekerjaan lainnya yang biasanya didominasi oleh pendidikan menengah atas. Fenomena seperti ini menunjukkan pentingnya peningkatan kesiapan kerja mahasiswa, terutama dalam penguasaan keterampilan literasi digital untuk memenuhi tuntutan industri di era digitalisasi.

Berdasarkan survei yang dilakukan di PT. POS Indonesia Tanjung Pinang yang bergerak di sektor logistik dan distribusi, ditemukan bahwa perusahaan membutuhkan pekerja dengan keahlian digital untuk mendukung sistem manajemen pengiriman berbasis digital. Selain itu, perusahaan besar lainnya seperti PT Telkom Indonesia, PT PLN (Persero), PT Pertamina (Persero), PT Kalbe Farma Tbk, dan PT PLN Indonesia Power Services juga mencari tenaga kerja yang memiliki keterampilan digital untuk membantu proses digitalisasi di operasional mereka. Hal ini sesuai dengan laporan *World Economic Forum* (2023), yang mencatat bahwa 85% perusahaan di seluruh dunia kini mencari pekerja dengan kemampuan digital dan inovasi berbasis teknologi. Data dari Kementerian

Ketenagakerjaan Indonesia (2024) juga menunjukkan bahwa 78% perusahaan lokal telah mengadopsi teknologi digital dalam proses kerja mereka, menjadikan keterampilan digital sebagai salah satu persyaratan utama dalam perekrutan tenaga kerja. Laporan Emerging Jobs 2023 dan riset Microsoft juga memproyeksikan bahwa pada tahun 2025 akan ada 98 juta pekerjaan baru yang membutuhkan talenta dengan keterampilan digital (Databook). Fenomena serupa menegaskan bahwa literasi digital dan kreativitas merupakan kompetensi utama yang wajib dimiliki oleh lulusan universitas untuk meningkatkan kesiapan kerja mereka, menghadapi persaingan, serta memanfaatkan peluang karir di era digital yang semakin kompetitif.

Pentingnya literasi digital dan kreativitas dalam konteks pekerjaan semakin diperkuat dengan munculnya konsep "kerja 4.0" yang menuntut adanya adaptasi terhadap perubahan teknologi yang cepat (Masriyanda *et al.*, 2024). Penelitian-penelitian sebelumnya telah berhasil mengidentifikasi pengaruh signifikan baik itu literasi digital maupun kreativitas terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Namun, kajian mengenai interaksi kompleks antara kedua variabel ini, khususnya mahasiswa masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan sebelumnya dengan menganalisis sejauh mana literasi digital dan kreativitas mempengaruhi kesiapan kerja mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Maritim Universitas Maritim Raja Ali Haji Angkatan 2021. Sehingga dalam penelitian ini akan mengembangkan dari hasil penelitian terdahulu dengan harapan hasil penelitian ini nantinya akan memperkuat teori yang ada pada masa kini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Literasi Digital dan Kreativitas**

Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Manajemen Angkatan 2021 FEBM UMRAH Pada Era Digitalisasi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang pada penelitian ini penulis merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman mahasiswa berdasarkan survei awal yang menunjukkan tingkat literasi digital yang masih kurang atau rendah, dimana banyak dari mereka kesulitan menggunakan alat digital untuk analisis dan interpretasi data, yang merupakan keterampilan yang penting dalam dunia kerja.
2. Kurangnya kreativitas yang dimiliki mahasiswa yang dapat menghambat kesiapan kerja mereka, terutama dalam menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja yang akan datang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian yang diteliti, maka terdapat perumusan masalah dalam penelitian yang diteliti yakni:

1. Apakah literasi digital memiliki pengaruh terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja?
2. Apakah kreativitas berpengaruh secara terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja?
3. Apakah literasi digital dan kreativitas berpengaruh terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manejemen Angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja?

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka penulis hanya membatasi penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengaruh literasi digital terhadap kesiapan mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja.
2. Pengaruh kreativitas terhadap kesiapan mahasiswa manajemen angkatan 2021 memasuki dunia kerja.
3. Pengaruh literasi digital dan kreativitas terhadap kesiapan mahasiswa manajemen angkatan 2021 memasuki dunia kerja.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja.
3. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital dan kreativitas terhadap kesiapan kerja mahasiswa Manajemen angkatan 2021 dalam memasuki dunia kerja.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan kegunaan penelitian ini dapat dijelaskan secara sistematis sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara literasi digital , kreativitas dan kesiapan kerja mahasiswa. Mereka dapat mengembangkan metodologi penelitian yang lebih baik untuk mengukur variabel-variabel tersebut. Hasil penelitian memberikan landasan untuk penelitian dalam bidang yang sama atau terkait.

2. Bagi Perusahaan

Diharapkan Perusahaan dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memahami lebih baik profil kesiapan kerja mahasiswa dalam konteks digital dan mengidentifikasi area-area di mana mereka perlu meningkatkan pelatihan atau pengembangan karyawan. Mereka dapat mengidentifikasi bakat potensial yang sesuai dengan kebutuhan mereka, serta strategi untuk menarik dan mempertahankan karyawan yang berkualitas.

3. Bagi Akademis

Diharapkan Institusi pendidikan dapat menggunakan temuan penelitian untuk meningkatkan kurikulum dan program pelatihan, dengan fokus pada pengembangan literasi digital dan kreativitas mahasiswa. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk pengembangan program - program inovatif dan intervensi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa.

4. Bagi Fakultas

Diharapkan Fakultas di institusi pendidikan dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas pengajaran

dan pembelajaran di dalam kelas. Mereka dapat memperoleh wawasan baru tentang cara-cara untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas mahasiswa di dalam dan di luar kurikulum.

5. Bagi Prodi

Diharapkan Program studi terkait dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk menilai keberhasilan program-program pendidikan mereka dalam mempersiapkan mahasiswa untuk pasar kerja yang semakin digital. Mereka dapat mengidentifikasi area-area di mana peningkatan dibutuhkan dalam kurikulum dan pembelajaran untuk memastikan mahasiswa memiliki keterampilan dan kompetensi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan memberikan gambaran yang jelas untuk mempermudah bagi para pembaca, maka materi-materi yang tertera proposal ini dapat dikelompokkan menjadi sub bab sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS

Berisi kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III**METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi objek dan ruang lingkup penelitian, jenis penelitian, populasi serta sampel, operasionalisasi variabel, serta teknik analisis data.

BAB IV**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi mengenai lokasi penelitian, deskripsi data, hasil analisis, dan pembahasan.

BAB V**KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

