



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan hak cipta atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi seperti perangkat *mobile*, *internet*, dan *platform e-learning* telah mengubah cara belajar dan mengajar di seluruh dunia. Fenomena ini tidak hanya memfasilitasi akses informasi yang lebih cepat dan luas, tetapi juga mempengaruhi dinamika interaksi sosial dan proses pembelajaran. Secara umum, teknologi dianggap sebagai alat yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidikan, namun dampaknya terhadap prestasi akademik masih menjadi perdebatan di kalangan akademisi dan praktisi. Mahasiswa hari ini adalah generasi digital yang tumbuh besar dengan akses tak terbatas ke berbagai perangkat dan *platform* digital.

Legesang et al. (2021) mengemukakan pendapatnya bahwa penggunaan teknologi yang relevan adalah pendekatan yang menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi, terutama dalam pembelajaran daring *e-learning* dan pemanfaatan teknologi informasi TIK. Pemanfaatan teknologi secara efektif memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kuliah kapan saja dan di mana saja, yang dikenal sebagai pembelajaran mandiri atau *self-regulated learning*. Selain itu, teknologi memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat dan efisien antara mahasiswa dengan dosen maupun sesama rekan studi. Namun, peningkatan penggunaan



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

teknologi ini juga memunculkan tantangan baru. Penggunaan teknologi yang tidak terarah atau berlebihan, seperti media sosial, dapat menjadi distraksi serius. Garis tipis antara pemanfaatan teknologi untuk tujuan akademik dan penyalahgunaan untuk hiburan seringkali menjadi masalah yang dihadapi mahasiswa. Fokus pada pendidikan tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai pengguna utama teknologi sering kali mengintegrasikan perangkat digital dalam kegiatan sehari-hari mereka. Generasi milenial dan Gen Z menjadi pengguna utama, dengan ponsel menjadi perangkat yang paling banyak digunakan.

Tabel 1. 1
Proporsi Remaja Dan Dewasa Usia 15-24 Tahun Dengan Keterampilan Teknologi Informasi Dan Komputer (TIK) Menurut Kelompok Pengeluaran (Persen), Mei 2024

Kelompok Pengeluaran	Proporsi Remaja Dan Dewasa Usia 15-24 Tahun Dengan Keterampilan Teknologi Informasi Dan Komputer (TIK) Menurut Kelompok Pengeluaran (Persen)
Kuintil 1	87,12
Kuintil 2	93,3
Kuintil 3	95,29
Kuintil 4	97,2
Kuintil 5	98,02

Sumber Data: Badan Pusat Statistik 28 Mei 2024

Hubungan antara penggunaan teknologi dan prestasi akademik telah menjadi topik penelitian yang sangat penting untuk dibahas, karena teknologi dapat berperan sebagai penghambat apabila terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Syafrinadina (2023), penggunaan teknologi membutuhkan koneksi internet yang stabil dan cepat untuk mengakses *platform* aplikasi digital pada mahasiswa. Meskipun penggunaan teknologi dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pembelajaran, namun



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

terdapat beberapa hal yang tidak cocok atau sulit untuk diadaptasi ke dalam penggunaan teknologi seperti kecanduan *gadget*. Hal ini dapat menyebabkan ketidakcocokan antara penggunaan teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan.

Beberapa studi awal menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan akses sumber daya, namun penggunaan berlebihan sering dikaitkan dengan gangguan seperti distraksi dari media sosial. Menurut Zainal Arifin (2023), meskipun literatur telah membuat langkah signifikan dalam memahami hubungan antara penggunaan teknologi, masih ada kesenjangan yang perlu dieksplorasi. Data dari survei lain menurut Asosiasi Penyelenggaraan Internet Indonesia (APJII) menunjukkan, pada tahun 2024, jumlah pengguna teknologi informasi di Indonesia mencapai lebih dari 221 juta orang, dengan penetrasi internet mencapai sekitar 79,5% dari total populasi. Data dari APJII menunjukkan peningkatan sekitar 2,67% dari tahun sebelumnya. Konsep *self-efficacy*, yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, memainkan peran penting dalam psikologi pendidikan. Salah satu faktor internal yang diperkirakan memainkan peran sentral dalam memediasi hubungan ini adalah efikasi diri (*self-efficacy*). Menurut Albert Bandura, efikasi diri adalah keyakinan atau kepercayaan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau mencapai suatu tujuan tertentu (Permana et al., 2016).

Efikasi diri adalah konsep yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, yang merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuan untuk



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

menyelesaikan tugas dan mencapai hasil yang diinginkan. *Self-efficacy* dapat mempengaruhi motivasi, perilaku, dan kinerja mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan prestasi akademik. Dalam konteks akademik, efikasi diri yang tinggi berarti mahasiswa yakin bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menguasai materi kuliah yang sulit, menyelesaikan tugas dengan baik, dan meraih IPK yang ditargetkan, bahkan ketika mereka harus menggunakan alat-alat teknologi baru yang mungkin menantang.

Peran efikasi diri sebagai mediator terletak pada bagaimana keyakinan diri mahasiswa memengaruhi cara mereka memanfaatkan teknologi. Mahasiswa dengan efikasi diri yang tinggi cenderung lebih berani mencoba aplikasi atau sistem pembelajaran baru, lebih gigih mengatasi kendala teknis, dan lebih proaktif dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu belajar. Dengan kata lain, hubungan antara penggunaan teknologi dan prestasi akademik mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering teknologi digunakan, tetapi juga oleh efikasi diri mahasiswa dalam menggunakan dan mengoptimalkan teknologi tersebut. Ketika mahasiswa yakin pada kemampuannya (efikasi diri tinggi), mereka akan mengarahkan penggunaan teknologi secara produktif, yang pada gilirannya meningkatkan prestasi akademik.

Sebaliknya, efikasi diri yang rendah dapat membuat mereka menghindari teknologi atau menggunakannya secara pasif dan tidak optimal. *Self-efficacy* merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Dalam konteks penggunaan



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

teknologi, *self-efficacy* dapat memediasi bagaimana mahasiswa memanfaatkan alat digital untuk meningkatkan prestasi akademik. Misalnya, mahasiswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih efektif dalam menggunakan teknologi untuk belajar, sedangkan yang rendah mungkin merasa kewalahan dan kurang produktif. Penggunaan teknologi mencakup berbagai macam hal, mulai dari pemanfaatan sistem manajemen pembelajaran daring (*Learning Management System* atau LMS) seperti *Google Classroom*, hingga penggunaan media sosial, *Artificial Intelligence* (AI), *e-book*, dan berbagai aplikasi produktivitas. Teknologi ini menawarkan potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan kaya sumber.

Penelitian ini secara khusus mengeksplorasi peran mediasi *self-efficacy* dalam hubungan antara penggunaan teknologi dan prestasi akademik, dengan studi kasus mahasiswa program studi manajemen. Mahasiswa manajemen sering kali dihadapkan pada tugas-tugas yang memerlukan analisis data, presentasi digital, dan kolaborasi *online*, sehingga penggunaan teknologi menjadi krusial. Fenomena ini didasari oleh tren globalisasi bisnis yang menuntut keterampilan digital, di mana mahasiswa manajemen perlu menguasai *tools* seperti *Excel*, *software*, dan *platform e-commerce*. Menurut data dari BAAK program studi manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri tahun 2025 menyatakan bahwa terdapat mahasiswa aktif pengguna sistem informasi SIAD dan aplikasi pembelajaran *Edlink* sebanyak 700 lebih mahasiswa manajemen yang terdaftar



sampai saat ini aktif menggunakan sistem informasi sebagai media sarana pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa 90% mahasiswa manajemen menggunakan teknologi selama studi mereka.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah terdapat dua sisi dampak teknologi. Di satu sisi teknologi meningkatkan kemampuan pengguna, namun di sisi lain juga menimbulkan risiko kehilangan fokus dan kesenjangan digital. Alasan penelitian lebih lanjut diperlukan karena meskipun banyak studi telah dilakukan, pemahaman tentang mekanisme mediasi *self-efficacy* masih terbatas, terutama dalam konteks spesifik mahasiswa manajemen. Dengan tren peningkatan teknologi, penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi tanpa mengorbankan keyakinan diri dan prestasi akademik mahasiswa.

Menurut Hipjillah (2015), prestasi akademik merupakan penilaian hasil pendidikan yang berupa perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisa, sintesis dan evaluasi. Hasil penilaian diberikan berdasarkan hasil tes, evaluasi atau ujian dari setiap mata kuliah, hasil tersebut diinterpretasikan secara objektif dan diterapkan dalam bentuk angka maupun kalimat sesuai dengan yang dicapai oleh setiap mahasiswa pada suatu periode tertentu. Tujuan utama dari institusi pendidikan adalah memastikan setiap mahasiswa mencapai prestasi akademik yang optimal. Berbagai faktor eksternal dan internal turut memengaruhi capaian ini, mulai dari kualitas pengajaran dosen, kurikulum, fasilitas kampus, hingga motivasi dan strategi belajar mahasiswa itu sendiri. Dalam konteks interaksi dengan teknologi

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan hak cipta atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.

Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



muncul pertanyaan penting mengenai sejauh mana penggunaan teknologi ini benar-benar memiliki hubungan dengan peningkatan prestasi akademik. Meskipun secara teoretis teknologi mempermudah akses informasi, namun dampaknya pada hasil akhir belajar mahasiswa memerlukan kajian yang lebih mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran di perguruan tinggi berperan dalam meningkatkan tingkat keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, personal, kolaboratif, dan responsif (Rosa Zulfikhar et al., 2024). Hubungan ini mengindikasikan bahwa pengaruh teknologi terhadap prestasi akademik mahasiswa tidaklah bersifat langsung atau tunggal. Terdapat variabel-variabel internal dalam diri mahasiswa yang mungkin bertindak sebagai jembatan yang menentukan apakah penggunaan teknologi akan berakhir menjadi tujuan bagi kesuksesan studi mereka. Kesenjangan dalam penelitian tersebut terletak pada kurangnya fokus pada mahasiswa yang memiliki kebutuhan unik seperti keterampilan analisis dan kolaboratif.

Banyak studi sebelumnya menggunakan sampel tanpa mempertimbangkan variasi disiplin ilmu, sehingga hasilnya kurang spesifik. Selain itu, data terkini tentang tren teknologi belum sepenuhnya diintegrasikan dalam model mediasi *self-efficacy*. Penelitian ini akan melengkapi keterbatasan tersebut dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang spesifik pada mahasiswa program studi manajemen, mengintegrasikan data

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

terkini tentang penggunaan teknologi, dan menguji model mediasi *self-efficacy* secara lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memperbaiki generalisasi berlebihan dari studi sebelumnya dan memberikan analisis yang lebih akurat. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan untuk memahami peran mediasi efikasi diri. Dengan mengidentifikasi bagaimana efikasi diri menjembatani penggunaan teknologi dan prestasi akademik, institusi pendidikan dapat merancang intervensi yang tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis, tetapi juga pada peningkatan keyakinan diri mahasiswa agar mereka dapat secara maksimal dan mandiri memanfaatkan potensi teknologi untuk mencapai keberhasilan akademis tertinggi. Berdasarkan data dan fenomena tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut tentang peran penggunaan teknologi dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah fokus penelitian yang menentukan arah dan langkah-langkah yang akan diambil. Sugiyono (2018) mendefinisikan rumusan masalah pernyataan yang dapat dijawab melalui pengumpulan data dan analisis ilmiah. Nazir (2011) menambahkan bahwa rumusan masalah harus spesifik dan berbasis fenomena atau masalah aktual agar penelitian dapat menghasilkan jawaban yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut didapatkanlah rumusan masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut:



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

1. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Universitas Islam Indragiri.
2. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap *Self-Efficacy* Sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Universitas Islam Indragiri.
3. Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* Sebagai Variabel Mediasi Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Universitas Islam Indragiri.
4. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Prestasi Akademik, Melalui *Self-Efficacy* Sebagai Variabel Mediasi Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Universitas Islam Indragiri.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Menurut (Nikmatur Ridha, 2017) mengemukakan tujuan penelitian merupakan sasaran yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Tujuan penelitian harus dinyatakan dengan sesuai, jelas dan ringkas dan dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Isi dan rumusan tujuan penelitian harus mengacu pada rumusan masalah penelitian. Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mencari jawaban atas permasalahan sebagaimana yang dimaksud dalam identifikasi masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

1. Menganalisis pengaruh penggunaan Teknologi terhadap prestasi akademik mahasiswa manajemen universitas islam indragiri.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan Teknologi terhadap self-efficacy mahasiswa manajemen universitas islam indragiri.
3. Menganalisis pengaruh self-efficacy terhadap prestasi akademik mahasiswa manajemen universitas islam indragiri.
4. Menganalisis pengaruh penggunaan teknologi terhadap prestasi akademik, melalui self-efficacy mahasiswa program studi manajemen fakultas ekonomi dan bisnis di universitas islam indragiri.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Menurut Sugiyono (2017:291). Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami pentingnya membangun self-efficacy (keyakinan diri) untuk memaksimalkan manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi e-learning atau alat manajemen digital, sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi akademik melalui motivasi intrinsik dan kemampuan adaptasi yang lebih baik. penelitian ini



memberikan panduan bagi mahasiswa untuk mengidentifikasi hambatan self-efficacy, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai hasil akademik yang lebih optimal di program studi manajemen Universitas Islam Indragiri.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (Institusi/Perguruan Tinggi)

Pengembangan kurikulum program studi manajemen yang mengintegrasikan modul khusus tentang pemanfaatan teknologi dengan pembangunan self-efficacy, sehingga institusi dapat menarik lebih banyak mahasiswa berkualitas dan meningkatkan tingkat kelulusan serta kepuasan mahasiswa. Pada tingkat ini, universitas dapat menerapkan inisiatif seperti kampanye kesadaran atau platform digital internal yang memfasilitasi mahasiswa untuk membangun kepercayaan diri, yang berkontribusi pada peningkatan produktivitas akademik secara keseluruhan dan persiapan mahasiswa untuk tantangan global.

3. Bagi Perusahaan (Organisasi)

Perusahaan dapat mendapatkan calon karyawan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga telah matang secara psikologis dan siap berkontribusi. Memahami faktor-faktor yang membentuk job readiness membantu divisi rekrutmen dalam menilai kandidat potensial secara lebih komprehensif.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

1.4 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini, umumnya sistem penulisan ini sebagai jembatan atau contoh penelitian yang dikerjakan. Itu sebabnya dibagi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan mamfaat penelitian

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang landasan Teori, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir dan hipotesis

BAB II : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang desai penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisi data

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambar umum objek penelitian, hasil penelitian dan pebahasan.

BAB V : KESMPULAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang ada

DAFTAR PUSTAKA