

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini internet sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebagian besar manusia. Internet saat ini digunakan untuk berbagai macam hal mulai dari belajar, bermain, berbelanja, hingga bekerja. Internet juga menjadi salah satu cara orang-orang melepas stres mereka dengan berkunjung ke situs-situs permainan ataupun menggunakan aplikasi yang membutuhkan koneksi internet seperti permainan daring (video games online). Berbelanja pun sudah dipermudah dengan adanya internet. Penggunaanya tidak perlu pergi ke toko untuk berbelanja, cukup dengan mengunjungi situs belanja daring dan memilih disana dan membayar melalui internet banking atau metode pembayaran lain. Begitu pula dengan belajar, saat ini telah banyak dibuka kelas online di mana peserta didiknya hanya perlu membayar biayanya dan sudah bisa melihat materi pembelajaran yang biasanya sudah disediakan oleh penyedia dan instrukturanya.

Menurut data dari Katadata.co.id per akhir Maret 2021 sebesar 76,8 persen dari total populasi. Menurut data Internetworldstats, pengguna internet di tanah air mencapai 212,35 juta dengan estimasi total populasi sebanyak 276,3 juta jiwa. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada di urutan ke-15 di antara negara-negara Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Kazhakhstan dan di atas Vietnam. Posisi Indonesia tersebut berada di atas rata-rata penetrasi Asia sebesar

63,9% dari populasi 4,3 miliar jiwa dan juga di atas rata-rata dunia sebesar 65,7% dari estimasi total populasi 7,86 miliar jiwa.

Selain untuk hal-hal yang sebelumnya sudah disebutkan, internet juga dapat digunakan untuk bekerja. Banyak perusahaan yang saat ini bergerak di bidang internet seperti Google dan Telkom Indonesia. Banyak perusahaan sudah mulai menggunakan internet sebagai sarana penunjang dalam membantu karyawannya bekerja. Kantor-kantor pun saat ini sudah mulai menyediakan fasilitas WiFi yang merupakan akronim dari Wireless Fidelity untuk mempermudah akses internet bagi para karyawannya. Tidak terkecuali di PT FIF Pandaan.

Berdasarkan data yang telah dilakukan oleh peneliti pada 20 karyawan PT FIF Pandaan, mendapatkan hasil bahwa 20 karyawan PT FIF Pandaan menggunakan gawai selama lebih dari 4 jam perhari. Jika dilihat dari jumlah jam kerja yang 8 jam perhari dapat dikatakan bahwa 50% karyawan PT FIF Pandaan aktif di sosial media pada saat jam kerja. Sehingga dapat dikatakan PT FIF Pandaan melakukan tindakan cyberloafing.

Beberapa pekerjaan memang sangat membutuhkan koneksi internet dalam bekerja. Penggunaan internet ini diharapkan agar karyawan menjadi lebih produktif. Selain banyak keuntungan, internet sendiri memiliki sisi negatif tertentu bagi penggunanya. Pelanggaran privasi, penyalahgunaan internet oleh karyawan, dan adiksi internet adalah beberapa hal yang akan dihadapi perusahaan bila beralih ke cyberspace (Ozler & Polat, 2012).

Akses yang mudah dan banyak kantor yang sudah menyediakan akses internet bagi karyawannya memunculkan kecenderungan untuk menggunakan internet sebagai sarana hiburan dan hal-hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Blanchard & Henle, 2008) Perilaku menggunakan internet

kantor ini tentunya merugikan kantor perusahaan tempat karyawan tersebut bekerja. Koneksi internet yang seharusnya dimanfaatkan untuk bekerja tetapi malah digunakan untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Perusahaan tersebut dirugikan dari sisi sumber daya manusia, yang mana karyawan seharusnya bekerja, dan juga dari sisi biaya, perusahaan tersebut tetaplah harus membiayai akses internet yang sudah ada. Selain itu, terdapat bahaya keamanan bila karyawan sembarangan mengakses internet. Perilaku menggunakan internet untuk kepentingan personal ini disebut *cyberloafing* atau *cyberslacking*.

Perilaku *cyberloafing* sendiri memiliki dampak baik dan dampak buruk bagi karyawan dan perusahaan tempat karyawan bekerja. Beberapa keuntungan dari perilaku *cyberloafing* seperti menghilangkan kebosanan, stres, atau kelelahan, meningkatnya kepuasan kerja, *well-being*, kebahagiaan karyawan, serta salah satu cara karyawan berekreasi (Vitak, Crouse, & Larose, 2011).

Perilaku *cyberloafing* dapat menjadi merusak bila membuat seorang karyawan terhambat pekerjaannya (Ozler & Polat, 2012). Beberapa kerugian lain akibat perilaku *cyberloafing* yaitu perusahaan akan merugi dikarenakan pekerjaan yang tertunda atau tidak selesai, berkurangnya produktivitas karyawan, kerugian dikarenakan akses internet tetap dipakai namun tidak menghasilkan keuntungan bagi perusahaan, dan dapat mengurangi kemampuan kognitif karyawan yang seharusnya digunakan untuk menyelesaikan tugasnya (Ardilasari & Firmanto, 2017).

Penelitian Garret dan Danziger (dalam Metin, Taris, & Peeters, 2016) di Amerika Serikat menunjukkan perusahaan dapat merugi hingga \$130.000 atau sekitar 1,7 miliar Rupiah per tahunnya. Bagi karyawan, hal ini dapat membuat

kinerja menurun karena waktu untuk bekerja dihabiskan untuk melakukan hal lain yang tidak produktif.

Meerkerk, Schoenmakers, and Van de Mheen (dalam Metin, Taris, & Peeters, 2016) juga menemukan terdapat hubungan yang positif antara *counterproductive work behavior (CWB)* dengan *cyberloafing*. Perilaku *cyberloafing* biasanya berhubungan dengan penggunaan internet dan teknologi seperti tablet atau smartphone pada jam kerja yang penggunaannya berhubungan dengan kehidupan personal (Bock & Ho, 2009). Perilaku ini sering muncul terutama pada pekerjaan yang membutuhkan komputer.

Menurut Lim (dalam Ardilasari & Firmanto, 2017), *cyberloafing* merupakan perilaku menyimpang pada saat jam kerja dimana karyawan memanfaatkan status karyawannya untuk mengakses email maupun internet untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Berdasarkan definisi yang telah diberikan, dapat diambil kesimpulan bahwa *cyberloafing* merupakan perilaku penyalahgunaan oleh karyawan yang mengakses internet untuk kepentingan personal atau hal lain yang tidak berhubungan dengan pekerjaan yang aktivitas tersebut dilakukan saat jam kerja karyawan tersebut.

Menurut Ozler dan Polat (2012) salah satu faktor yang mempengaruhi *cyberloafing* adalah sikap pegawai di perusahaan. Sikap pegawai ini bisa dilihat dari cara dia memiliki komitmen kerja terhadap perusahaanya tinggi atau rendah. Ketika pegawai tidak memiliki komitmen kerja yang tinggi maka ia akan melanggar peraturan yang ada di perusahaan salah satunya adalah *cyberloafing*.

Lim (dalam Vitak, Crouse, dan Larose, 2011) menemukan bahwa kebiasaan personal menjadi prediktor yang mampu memprediksi munculnya perilaku *cyberloafing*. Selain itu perusahaan juga memberikan andil memunculkan

perilaku *cyberloafing*. Adanya kebijakan yang keras dan komitmen yang besar pada pekerjaannya akan membuat karyawan lebih enggan untuk melakukan *cyberloafing* (Vitak, Crouse, dan Larose, 2011).

Van Doorn (2011) menambahkan adanya komitmen kerja yang tinggi pada karyawan akan membuat perilaku *cyberloafing* menjadi semakin rendah. Sebaliknya, karyawan yang memiliki komitmen kerja yang rendah akan membuat perilaku *cyberloafing* meningkat. Hal ini disebabkan oleh karyawan yang susah untuk berkonsentrasi dan tidak mengerjakan pekerjaannya dengan maksimal dapat mengakibatkan penurunan komitmen kerja yang dapat menyebabkan terjadinya peningkatan perilaku *cyberloafing*. Sehingga komitmen kerja pada karyawan memiliki hubungan terhadap perilaku *cyberloafing*.

Penjelasan di atas juga sesuai dengan pendapat Vitak, dkk (2011) seseorang yang melakukan *cyberloafing* memiliki komitmen kerja yang rendah dan membuat karyawan lebih malas dalam bekerja. Sebaliknya apabila seseorang dalam bekerja memiliki komitmen kerja yang besar membuat karyawan lebih enggan untuk melakukan *cyberloafing*. Komitmen kerja yang besar pada karyawan akan membuat perilaku *cyberloafing*-nya menurun. Sebaliknya, komitmen kerja yang rendah pada karyawan akan membuat perilaku *cyberloafing*-nya meningkat, sehingga komitmen kerja pada karyawan memiliki hubungan terhadap perilaku *cyberloafing* yang dimiliki karyawan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh komitmen kerja terhadap *Cyberloafing* pada Karyawan PT Fideral International Finance.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah ada pengaruh komitmen kerja terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Fideral International Finance di Kecamatan Pandaan, Kabupaten Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh komitmen kerja terhadap *Cyberloafing* pada Karyawan PT Fideral International Finance.. Adapun manfaat penelitian ini penulis mengharapkan hasil penelitian dapat bagi orang lain dan juga ada beberapa manfaat lainnya diantaranya, yaitu:

1. Manfaat teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi keilmuan psikologi khususnya mengenai *cyberloafing* dan komitmen kerja pada karyawan
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Instansi

Dapat mencegah perilaku yang menyimpang di tempat kerja, menciptakan lingkungan kerja yang positif sehingga karyawan merasa terpacu untuk meningkatkan komitmen kerja.

- b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Memahami penelitian tentang *cyberloafing* dan komitmen kerja karyawan serta dapat mengembangkannya sehingga menemukan ilmu yang baru dengan perluasan subjek

D. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya

Tabel 1
Hasil Penelitian sebelumnya

No	Peneliti Terdahulu	Uraian
1.	Judul Penelitian	Interaksi <i>Stressor</i> Kerja dan Sanksi Organisasi terhadap <i>Cyberloafing</i> (Henle dan Blanchard, 2008).
	Tujuan Penelitian	Implikasi praktik organisasi dan membahas penelitian masa depan
	Metode Penelitian	Jenis penelitian <i>explanatory research</i> ; jumlah populasi dan sampel 96 orang; teknik sampel yang digunakan probabilitas sampling; analisis data menggunakan regresi linier berganda
	Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peran ambiguitas dan peran konflik berpengaruh positif terhadap perilaku <i>cyberloafing</i>. 2. Peran overload berdampak negatif pada karyawan untuk <i>cyberloafing</i>. 3. Sanksi organisasi berpengaruh signifikan terhadap <i>cyberloafing</i>, interaksi sanksi organisasional dan konflik peran berpengaruh negatif signifikan terhadap
2	Judul Penelitian	Pengaruh Stres Kerja Pada <i>Cyberloafing</i> (Herlianto, 2012)
	Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menguji pengaruh <i>role ambiguity</i> terhadap <i>cyberloafing</i> 2. Untuk menguji pengaruh <i>role conflict</i> terhadap <i>cyberloafing</i> 3. Untuk menguji pengaruh <i>Role overload</i> dan kemampuan secara simultan terhadap <i>cyberloafing</i>
	Metode Penelitian	Jenis penelitian <i>explanatory research</i> ; jumlah populasi dan sampel 100 orang; teknik sampel yang digunakan probabilitas sampling; analisis data menggunakan regresi linier berganda
	Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Role ambiguity</i> memiliki pengaruh negatif terhadap <i>cyberloafing</i> sehingga di sini <i>role ambiguity</i> tidak memiliki pengaruh seseorang melakukan <i>cyberloafing</i>. 2. <i>Role conflict</i> mempunyai pengaruh positif terhadap <i>cyberloafing</i>. Sehingga semakin tinggi conflict yang di alami karyawan di kantor maka akan mempengaruhi karyawan melakukan <i>cyberloafing</i> 3. <i>Role overload</i> mempunyai pengaruh negatif terhadap <i>cyberloafing</i> sehingga <i>role overload</i> ini tidak memiliki pengaruh karyawan dalam melakukan <i>cyberloafing</i> 4. <i>Role conflict</i> berpengaruh dominan terhadap <i>cyberloafing</i>.

3.	Judul Penelitian	Pengaruh Stressor Kerja dan Persepsi Sanksi Organisasi terhadap Cyberloafing di Universitas Jember (Herdianti <i>et al</i> , 2015)
	Tujuan Penelitian	Untuk menguji pengaruh stresor kerja (<i>role ambiguity, role conflict, role overload</i>) dan persepsi sanksi organisasi terhadap perilaku <i>cyberloafing</i>
	Metode Penelitian	Jenis penelitian survei analitik; jumlah populasi dan sampel 80 karyawan administrasi berstatus PNS; teknik sampel yang digunakan propotional random sampling; analisis data menggunakan regresi linier berganda
	Hasil Penelitian	<i>Role conflict, role overload</i> , dan persepsi sanksi organisasi secara signifikan mempengaruhi perilaku <i>cyberloafing</i> , sedangkan <i>role ambiguity</i> tidak mempengaruhi perilaku <i>cyberloafing</i> secara signifikan

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang mengenai pengaruh komitmen kerja pada karyawan PT Fideral International Finance di Kecamatan Pandaan, Kabupaten Pasuruan, sehingga peneliti berharap untuk dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan mengenai *cyberloafing* dan komitmen kerja karyawan PT Fideral International Finance di Kecamatan Pandaan, Kabupaten Pasuruan.