

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia (SDM) sebagai aspek terpenting dalam pelaksanaan semua kegiatan perusahaan. Hal ini dikarenakan karena SDM berperan aktif dalam perencanaan, pengambilan keputusan, dan pelaksanaan suatu kegiatan di perusahaan. Dan untuk mencapai tujuan perusahaan/organisasi yang efektif dan efisien, manajemen personalia yang optimal juga diperlukan. Sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu sumber daya yang terkandung dalam suatu organisasi, yang mencakup seluruh orang yang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan suatu organisasi (Hidayanti 2020).

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, organisasi harus aktif bergerak maju dan berkembang dalam kemajuan waktu, salah satunya adalah pengembangan teknologi. Perkembangan digital yang serba cepat ini, organisasi akan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang paling pesat. Terutama dengan tuntutan di dunia kerja, meningkatnya teknologi canggih dan perkembangan komunikasi, internet memainkan peran penting dalam pelaksanaan pekerjaan.

Dengan akses internet yang mudah, karyawan dapat dengan cepat mengakses informasi dan meningkatkan produktivitas. Namun, di sisi lain, kemudahan akses internet ini memicu perilaku sesat seperti perilaku *cyberloafing*. Oleh sebab itu, manajemen sumber daya manusia dituntut untuk bisa mengelola dan memanfaatkan teknologi secara efektif untuk memastikan pencapaian tujuan organisasi.

Saat ini, Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia, terutama di dunia kerja. Menurut Asosiasi Penyelenggara Layanan Internet (APJII), pengguna internet Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai 221.563.479 dari total penduduk Indonesia pada tahun 2023. Penetrasi Internet di Indonesia Dirilis pada Tahun 2024 Menurut APJII, tingkat penetrasi internet Indonesia mencapai 79,5%. Ini meningkat 1,4% dibandingkan periode yang sama tahun lalu.

Sejak 2018, penetrasi internet Indonesia telah mencapai 64,8%, disusul 73,7% pada 2020, 77,01% pada 2022, dan 78,19% pada 2023. Berdasarkan jenis kelamin, laki-laki berkontribusi 50,7% dan perempuan 49,1% penetrasi internet. Di sisi lain, berdasarkan usia, mayoritas orang yang berselancar di dunia maya adalah Gen Z (lahir antara 1977-2012) sebesar 34,40%, diikuti oleh Milenial (lahir antara 1981-1996) sebesar 30,62%, Gen X (lahir antara 1965-1980) sebesar 18,98% dan *pasca-Gen Z* (lahir sebelum 2023) sebesar 9,17%. *Baby Boomers* (lahir 1946-1964) menyumbang 6,58% dari *generasi* pra-baby boomer (lahir pada tahun 1945) menurun sebesar 0,24%. Menurut survei yang dilakukan oleh bps.go.id dari tahun 2019 hingga 2021, tempat untuk mengakses internet di kantor berada di posisi kedua setelah rumah, dan pada tahun 2022-2023, penggunaan internet di kantor menempati posisi ketiga setelah rumah dan tempat umum sendiri.

Tabel 1.1 : Lokasi penggunaan internet

lokasi Mengakses Internet	Persentase Rumah Tangga Yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir		
	2021	2022	2023
Rumah Sendiri	96,66	96,32	97,29
Bukan Rumah Sendiri	37,14	37,62	43,29
Kantor	44,18	46,69	51,38
Sekolah	15,26	24,30	25,70
Tempat Umum	30,24	48,76	57,99
Dalam Kendaraan yang bergerak	31,99	33,26	40,92

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

Dari data yang ditampilkan, terlihat jelas bahwa aktivitas *browsing* mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Mengindikasikan bahwa internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari rutinitas kerja sehari-hari.

peningkatan akses internet dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam perilaku digital masyarakat.

Data dari Badan Pusat Statistik (2023) menunjukkan bahwa presentase rumah tangga yang mengakses internet dari kantor meningkat dari 44,18% pada tahun 2021, menjadi 51,38% pada tahun 2023. Kenaikan ini menandakan bahwa kantor menjadi salah satu tempat utama penggunaan internet. Namun dalam konteks lingkungan kerja yang modern, pembatasan akan penggunaan internet akan semakin sulit untuk diterapkan. Fenomena ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk merumuskan kebijakan penggunaan internet agar lebih komprehensif untuk menghindari perilaku menyimpang seperti *cyberloafing*.

Cyberloafing dapat didefinisikan sebagai perilaku karyawan yang menggunakan internet untuk aktivitas yang tidak berhubungan dengan pekerjaan, seperti Facebook, Instagram, TikTok play, game online, dan aktivitas lain dengan tujuan pribadi selama jam kerja. Menurut Attiq & Filatrovi (2022), *cyberloafing* adalah bentuk perilaku karyawan di mana karyawan terlibat dalam aktivitas non-terkait pekerjaan menggunakan berbagai jenis perangkat elektronik, seperti komputer, di perusahaan pribadi dan perusahaan selama jam kerja.

Cyberloafing juga didefinisikan sebagai aktivitas non-terkait pekerjaan yang menggunakan internet. *Cyberloafing* biasanya dilakukan untuk menghilangkan kebosanan, stres kerja, kesenangan, rekreasi. Namun, sebagian besar penelitian telah menunjukkan bahwa perilaku kelalaian *cyberloafing* tersebut memiliki konsekuensi negatif bagi karyawan dan organisasi (Wu *et al.*, 2021).

Gracia & Kusniavati (2022) menjelaskan bahwa perilaku *cyberloafing* melibatkan *cyberloafing* ringan dan *cyberloafing* yang berat. *Cyberloafing* ringan mengacu pada aktivitas seperti mengirim dan menerima email pribadi, bermain game online, dan menggunakan internet dalam bentuk pesan instan, sedangkan *cyberloafing* berat ini mengacu pada penggunaan internet untuk tujuan yang lebih serius dan berbahaya, seperti bermain judi online atau membuka konten ilegal seperti pornografi atau situs web berbahaya lainnya.

Dhira *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa hampir semua organisasi memiliki potensi untuk bersantai di dunia maya karena memungkinkan setiap anggota untuk

melihat, membuka, dan terlibat dalam perilaku yang berbeda selama jam kerja, misalnya, ketika karyawan di kantor lebih suka bermain game online daripada menyelesaikan pekerjaan, ketika karyawan mengirim SMS atau email kepada teman kerja mereka, atau ketika manajemen membuka TikTok selama rapat.

Fenomena ini juga dapat terjadi di Kantor Koperasi UKM Perdagangan dan Industri Kabupaten Kuningan, mengingat internet telah menjadi kebutuhan untuk aktivitas sehari-hari karyawan. Oleh karena itu, kemungkinan terjadinya kelalaian *cyberloafing* dalam organisasi/perusahaan cukup tinggi. Pengamatan awal di Kantor Koperasi UKM Perdagangan dan Industri Kabupaten Kuningan semakin memperkuat kecurigaan ini. Peneliti menemukan karyawan yang tampak bermain dengan ponselnya selama jam kerja. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara untuk menggali informasi yang lebih dalam tentang penggunaan internet. Menurut hasil wawancara yang dilakukan, Dapat disimpulkan bahwa Dinas Koperasi UKM Perdagangan dan Industri Kabupaten Kuningan tidak memiliki kebijakan tertulis atau aturan resmi untuk mengatur atau membatasi penggunaan ponsel oleh karyawannya. Artinya, karyawan dapat menggunakan ponsel mereka untuk tujuan apa pun kapan saja, baik itu terkait pekerjaan atau kebutuhan pribadi. Sementara itu, kurangnya aturan yang jelas tentang penggunaan ponsel dapat menyebabkan masalah seperti tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaan atau menyalahgunakan fasilitas kantor yang ada. Survei pendahuluan dilakukan dengan 30 responden untuk memahami status kelalaian *cyberloafing* di antara karyawan Dinas Koperasi UKM Perdagangan dan Industri Kabupaten Kuningan.

Tabel 1.2 Hasil Pra Survei Mengenai Perilaku *Cyberloafing*

Pertanyaan	Jawaban		Responden	
	YA	100%	TIDAK	100%
apakah anda pernah mengakses media sosial selama jam kerja berlangsung?	18	60	12	40

apakah anda pernah berbelanja online saat jam kerja ?	22	73,33	8	26,67
apakah anda pernah melihat rekan kerja yang mengakses shopee, tiktok, youtube, insatagram, netflix, game atau situs online non-pekerjaan lainnya selama jam kerja berlangsung?	20	66,67	10	33,33
Apakah anda merasa anda memiliki kontrol diri yang cukup untuk tidak mengakses internet untuk keperluan pribadi selama jam kerja ?	18	60	12	40
apakah perusahaan mempunyai kebijakan yang jelas mengenai penggunaan internet selama jam kerja ?	9	30	21	70

Sumber: hasil data pra-survei 2024

Berdasarkan tabel hasil pra survei mengenai perilaku *cyberloafing* diatas, sebanyak 60% responden mengatakan iya, membuktikan bahwa pegawai sering mengakses media sosial selama jam kerja, sedangkan 40% pegawai mengatakan tidak. Sebanyak 73,33% responden mengatakan iya, membuktikan bahwa pegawai sering berbelanja online disaat jam kerja sedangkan 26,67% responden mengatakan tidak. Sebanyak 66,67% responden mengatakan iya, membuktikan bahwa responden sering melihat rekan kerja mengakses sosial media selama jam kerja, sedangkan 33,33% menjawab tidak. Sebanyak 60% responden mengatakan iya, membuktikan bahwa pegawai memiliki kontrol diri yang cukup untuk tidak mengakses internet selama jam kerja sedangkan 40% responden menjawab tidak,

yang berarti tidak memiliki kontrol diri yang cukup untuk tidak mengakses sosial media selama jam kerja. Sebanyak 70% responden menjawab tidak, membuktikan bahwa perusahaan tidak memiliki kebijakan yang jelas mengenai penggunaan internet selama jam kerja.

Tingginya kejadian kelalaian *cyberloafing* di kantor Koperasi UKM Perdagangan dan Industri Kabupaten Kuningan berbanding terbalik dengan *self control* karyawan yang cukup tinggi. Menurut Cahyaningrum & Yulianti (2022), salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku kelalaian seperti *cyberloafing* adalah *self control*, dan *self control* merupakan salah satu faktor internal perilaku kelalaian *cyberloafing*. Perilaku kelalaian *cyberloafing* dapat dihindari jika karyawan memiliki *self control* yang baik, dan karyawan dengan *self control* rendah mungkin lebih mudah melakukan hal-hal yang berdampak negatif daripada karyawan dengan *self control* yang tinggi. Menurut Malau & Muhammad (2022), dijelaskan bahwa karyawan harus memiliki disiplin diri yang baik, terutama dalam hal menggunakan fasilitas internet dengan bijak di tempat kerja. Ini memastikan bahwa mereka tidak diabaikan dalam memenuhi pekerjaan dan tanggung jawab mereka.

Selain faktor-faktor yang dijelaskan sebelumnya, perilaku kelalaian *cyberloafing* dianggap dipengaruhi oleh komitmen organisasi, yang bertindak sebagai variabel mediasi dalam perilaku *cyberloafing*. Komitmen organisasi adalah faktor psikologis yang terkait dengan kepribadian suatu organisasi dengan anggotanya, yang dapat mempengaruhi keinginan individu sebagai bentuk keberlanjutan organisasi. Menurut Masrurroh & Hasanah (2022), komitmen organisasi dapat diartikan sebagai bentuk loyalitas karyawan terhadap organisasi dan kemauan untuk bekerja menuju pencapaian tujuan organisasi.

Dalam sebuah studi tentang perilaku kelalaian *cyberloafing*, *self control* dipilih sebagai variabel independen untuk menunjukkan seberapa besar kemampuan *self control* karyawan memengaruhi perilaku kelalaian *cyberloafing*. Dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Pangalila *et al.*, (2024) dengan judul pengaruh *self control* dan stres kerja terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai PT Hasjrat Abadi Tandean Manado, yang menyatakan bahwa *self control* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Sedangkan menurut

Juanda *et al.*, (2024) *self control* berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Pranitasari *et al.*, (2023) menyatakan bahwa *self control* berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*. Masruroh *et al.*, (2024) menyatakan bahwa *self control* berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartinah *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa *self control* berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mustika (2023) menyatakan bahwa komitmen organisasi berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Hal ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Masruroh & Hasanah (2022) dimana penelitian ini menyatakan bahwa komitmen organisasi berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sani & Suhana (2022) yang menyatakan bahwa komitmen organisasi berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang efek *self control* terhadap perilaku kelalaian *cyberloafing*. Ini karena penelitian sebelumnya tentang efek *self control* terhadap perilaku kelalaian *cyberloafing* telah menghasilkan hasil yang kontradiktif. Beberapa peneliti mengatakan bahwa *self control* memiliki efek positif pada perilaku kelalaian *cyberloafing*, sementara yang lain mengatakan bahwa *self control* memiliki efek negatif pada perilaku kelalaian *cyberloafing*.

Oleh karena itu, para peneliti tertarik untuk menyelidiki apakah komitmen organisasi dapat memperkuat atau melemahkan dampak *self control* pada perilaku *cyberloafing*. Maka judul penelitian ini adalah **“Peran komitmen organisasi dalam memoderasi pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberloafing*” (Studi kasus pada Dinas Koperasi UKM Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Kuningan).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh antara *self control* dengan perilaku *cyberloafing*?
2. Apakah ada pengaruh antara komitmen organisasi dengan perilaku *cyberloafing*?
3. Apakah komitmen organisasi dapat memoderasi pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberloafing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberloafing*
2. Untuk mengetahui pengaruh komitmen organisasi terhadap perilaku *cyberloafing*
3. Untuk mengetahui apakah komitmen organisasi dapat memoderasi pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberloafing*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis maupun dari segi praktis, adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori perilaku organisasi, khususnya dalam memahami interaksi antara *self control*, komitmen organisasi dan perilaku *cyberloafing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi organisasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu Dinas Koperasi UKM Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Kuningan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mendorong karyawan untuk melakukan *cyberloafing*.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang perilaku organisasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai variabel-variabel yang belum diteliti.