

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era berkembangnya teknologi saat ini, Internet seperti menjadi kebutuhan primer manusia karena memenuhi hampir seluruh ruang kehidupan manusia, mulai dari hal yang paling sederhana hingga hal yang cukup rumit semua dapat dikendalikan dan dikerjakan dengan bantuan internet. Data riset pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Google dan Temasek dengan judul *E-conomy SEA 2018* memperlihatkan, total pengguna internet di Kawasan Asia Tenggara ada sebanyak 350 juta pengguna dan dari data tersebut mengungkapkan 150 juta diantaranya berasal dari Indonesia.

Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menerangkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung internet, survei yang dilakukan di tahun 2016 itu mengungkapkan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah mengakses internet atau sekitar 51.5% dari jumlah penduduk di Indonesia. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256.2 juta dan berkembang disetiap tahunnya, dari klasifikasi hasil riset APJII pengguna internet terbanyak berada di pulau Jawa dengan total pengguna 86,3 juta jiwa, di urutan kedua dengan presentasi 20,7 juta jiwa berada Pulau Sumatera, dan urutan ketiga Sulawesi dengan jumlah 8,5 juta jiwa. Sedangkan berdasarkan pekerjaan pengguna internet paling tinggi dipegang oleh pekerja atau karyawan swasta dengan jumlah pengguna 23,8 juta jiwa.

Komputer dan internet sebagai penunjang pekerjaan yang disediakan perusahaan sangat membantu karyawan dalam melaksanakan dan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan secara efektif dan efisien, Karyawan dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun untuk menunjang

pekerjaannya seperti mengirim data dan informasi melalui email, mengunduh data, mencari informasi, memberikan informasi, menyimpan dan berbagi data melalui jaringan serta berkomunikasi. Namun bukan berarti hal tersebut tidak menimbulkan dampak yang negatif, penggunaan internet secara berlebihan dan banyak disalahgunakan para karyawan diluar kepentingan pekerjaan seperti bermain game online, membuka akun sosial media (Instagram, facebook, twitter, youtube) melakukan pembelian online, mendownload video dan kegiatan penggunaan internet lainnya diluar kegiatan yang bersangkutan dengan pekerjaan. Selain menggunakan perangkat komputer yang disediakan perusahaan sering ditemukan karyawan yang menggunakan perangkat milik pribadi sendiri (handphone, ipad, tablet) untuk berselancar di internet.

Suatu perilaku penggunaan internet yang dilakukan karyawan disaat jam kerja untuk kepentingan pribadi yang tidak ada hubungan dengan pekerjaan biasa disebut *cyberloafing* (Herdiati,2015). *Cyberloafing* atau juga disebut *cyberslacking* merupakan salah satu perilaku menyimpang di tempat kerja yang menggunakan status karyawannya untuk mengaskes internet dan email selama jam kerja untuk tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Lim,2002). Aktifitas *cyberloafing* memiliki berbagai dampak negatif. Dampak negatif tersebut seperti menurunnya produktifitas karyawan, menurunkan kedisiplinan, pelanggaran kerahasiaan perusahaan, dan kehilangan reputasi atau privasi pribadi perusahaan, dan meningkatkan bandwidth (weatherbee,2010). Dampak perilaku *cyberloafing* dapat mengakibatkan turunnya produktifitas karyawan sebanyak 30% sampai dengan 40% dan dapat menimbulkan biaya organisasi setiap tahun sebesar 54 milyar dolar (Herdiati et al:15).

Perilaku *cyberloafing* dapat dipengaruhi oleh disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan kerja. Menurut Hasibuan (2006:44) disiplin kerja adalah kesadaran

seseorang dalam mentaati semua peraturan dan norma-norma sosial yang berlaku. jika karyawan tidak memiliki kesadaran tentang kedisiplinan dapat memicu terjadinya perilaku *cyberloafing*. Setiap karyawan memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda beda sesuai dengan tugas dan keterampilan karyawan, namun banyak ditemui karyawan yang mendapat beban kerja yang melebihi kapasitas kemampuan yang dapat menimbulkan stress, ketika mengalami stress kerja karyawan akan mencari cara untuk mengurangi tingkat stress dan salah satu cara yang dapat dilakukan karyawan untuk mengurangi tingkat stress kerja adalah *cyberloafing*. Stres dapat berupa ketidakjelasan tujuan dan tidak adanya pedoman, konflik atau pertentangan dengan rekan kerja, supervisor, dan lingkungan kerja dan beban kerja yang melebihi kemampuan merupakan penyebab perilaku *cyberloafing* (Conlin,2010).

PT.Abason Baby Product Surabaya merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri pembuatan peralatan bayi seperti botol bayi, piring bayi, mangkuk bayi, dot dll terlengkap disurabaya. Untuk menunjang pekerjaan setiap perusahaan pasti memberikan fasilitas pendukung untuk memaksimalkan proses bekerja karyawan, salah satu fasilitas yang diberikan adalah komputer dan jaringan internet. Fasilitas internet yang bisa diakses semua karyawan tanpa tekecuali dijam kerja sekalipun dengan komputer maupun handphone milik karyawan, membuat karyawan memanfaatkan kondisi dan kesempatan untuk melakukan kegiatan menyimpang seperti *cyberloafing*, sering ditemui karyawan melakukan kegiatan penggunaan internet/wifi diluar kepentingan pekerjaan seperti bermain games online, membuka media sosial,mendownload film, dan streaming musik.Tugas pekerjaan yang melebihi kapasitas karyawan dapat menimbulkan stress kerja,selain karyawan yang kurang peduli terhadap kedisiplinan serta lingkungan perusahaan juga dapat mendorong terjadinya perilaku *cyberloafing*.

Dari uraian latar belakang permasalahan diatas,penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian. Penulis terdorong untuk meneliti pengaruh disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan kerja terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di PT Abason Baby Product Surabaya. Dan data sampel penelitian diambil dari seluruh karyawan PT Abason Baby Product Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dijadikan fokus penelitian guna menjawab segala permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Apakah disiplin kerja berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di PT.Abason Baby Product Surabaya ?
- b. Apakah beban kerja berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di PT.Abason Baby Product Surabaya ?
- c. Apakah lingkungan kerja berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing* di PT.Abason Baby Product Surabaya ?
- d. Apakah disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan kerja berpengaruh secara simultan terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di PT.Abason Baby Product Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada,tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh disiplin kerja terhadap perilaku *cyberloafing* di PT.Abason Baby Product Surabaya.
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh beban kerja terhadap perilaku *cyberloafing* di PT.Abason Baby Product Surabaya.
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh lingkungan kerja terhadap perilaku *cyberloafing* di PT Abason Baby Product Surabaya.

- d. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan kerja secara simultan terhadap perilaku *cyberloafing* di PT Abason Baby Product Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Penulis

Untuk mengetahui serta memperdalam wawasan mengenai pengaruh disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan kerja terhadap perilaku *cyberloafing* di PT. Abason Baby Product, serta sebagai pedoman jika dikemudian hari menemukan kondisi tersebut ditempat yang berbeda.

- b. Bagi Perguruan Tinggi

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku *cyberloafing* serta sumber informasi bagi penelitian selanjutnya.

- c. Bagi Instansi atau Perusahaan

Sebagai bahan evaluasi, masukan dan pertimbangan dalam menentukan keputusan yang berkaitan dengan disiplin kerja, beban kerja dan lingkungan terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan, sehingga dapat memutuskan cara yang tepat dalam menyelesaikannya.