

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari dunia kerja. Internet dan perangkat digital lainnya memungkinkan karyawan untuk mengakses informasi dan berkomunikasi dengan mudah, yang dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja. Namun, di sisi lain, akses yang mudah ke internet juga dapat memicu perilaku *cyberloafing*, yaitu penggunaan internet untuk kegiatan pribadi yang tidak terkait dengan pekerjaan selama jam kerja.

Cyberloafing telah menjadi masalah yang signifikan bagi banyak organisasi. Perilaku ini dapat menyebabkan penurunan produktivitas, pemborosan waktu, dan bahkan kerugian finansial. Beberapa faktor yang diduga memengaruhi *cyberloafing* antara lain beban kerja yang berlebihan dan stres kerja yang tinggi. Karyawan yang merasa terbebani dengan pekerjaan atau mengalami stres cenderung mencari pelarian melalui kegiatan *cyberloafing*.

Selain itu, lingkungan kerja juga diyakini memainkan peran penting dalam memediasi hubungan antara beban kerja, stres kerja, dan *cyberloafing*. Lingkungan kerja yang positif dan mendukung dapat mengurangi dampak negatif dari beban kerja dan stres kerja, sehingga mengurangi kecenderungan karyawan untuk melakukan *cyberloafing*. Sebaliknya, lingkungan kerja yang negatif dan tidak mendukung dapat memperburuk dampak negatif dari bebanⁱ kerja dan stres kerja, sehingga meningkatkan kecenderungan karyawan untuk melakukan *cyberloafing*.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh beban kerja dan stres kerja terhadap *cyberloafing*, serta peran lingkungan kerja sebagai variabel intervening. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengumpulkan data dari karyawan di berbagai organisasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang faktor-faktor yang memengaruhi *cyberloafing*, serta implikasi praktis bagi organisasi dalam upaya mengurangi perilaku ini, yang melibatkan karyawan menggunakan akses internet perusahaan untuk aktivitas pribadi selama jam kerja [1]. Ketersediaan internet berkecepatan tinggi dan perangkat elektronik pribadi secara tidak sengaja telah menciptakan lingkungan di mana karyawan dapat mengalihkan perhatian dan waktu mereka dari tugas yang diberikan untuk terlibat dalam aktivitas seperti jejaring sosial, belanja online, atau menjelajahi situs web hiburan, sehingga berpotensi merusak produktivitas dan tujuan organisasi [2]. *Cyberloafing* didefinisikan sebagai penggunaan perangkat elektronik secara pribadi atau rekreasi sementara seorang karyawan seharusnya melakukan tugas pekerjaan.

cyberloafing memengaruhi kinerja dan perilaku karyawan. Studi ini menemukan bahwa aktivitas *cyberloafing* dapat berdampak positif pada faktor faktor seperti pemulihan dari pekerjaan, pembelajaran keterampilan baru, dan peningkatan semangat kerja[3].

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Beban Kerja Dan Stres Kerja Terhadap *Cyberloafing* Dengan Lingkungan Kerja Sebagai Variabel Intervening di UD. Saimun Jaya”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Beban Kerja berpengaruh signifikan terhadap *Cyberloafing* di UD Saimun Jaya ?
2. Apakah Stress Kerja berpengaruh signifikan terhadap *Cyberloafing* di UD Saimun Jaya ?
3. Apakah Beban Kerja berpengaruh signifikan terhadap *Cyberloafing* melalui lingkungan kerja sebagai variabel intervening ?
4. Apakah stress kerja berpengaruh signifikan terhadap *Cyberloafing* melalui lingkungan kerja sebagai variabel intervening ?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh beban kerja dan stres kerja terhadap *cyberloafing*, serta peran lingkungan kerja sebagai variabel intervening. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh beban kerja terhadap *cyberloafing* di UD Saimun Jaya
2. Untuk mengetahui pengaruh stress kerja terhadap *cyberloafing* di UD Saimun Jaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh beban kerja terhadap *cyberloafing* melalui lingkungan kerja sebagai variabel intervening
4. Untuk mengetahui pengaruh stress kerja terhadap *cyberloafing*

melalui lingkungan kerja sebagai variabel intervening

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi UD Saimun Jaya dengan menyajikan gambaran faktual tentang kondisi beban kerja, tingkat stres, dan prevalensi *cyberloafing* yang terjadi di perusahaan. Temuan penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan penting bagi manajemen dalam mengembangkan strategi pengelolaan beban kerja dan stres karyawan, serta merancang lingkungan kerja yang lebih kondusif untuk mengurangi perilaku *cyberloafing*. Hasil penelitian juga menyediakan dasar empiris bagi pengambilan keputusan terkait kebijakan penggunaan internet dan teknologi di tempat kerja, sehingga produktivitas karyawan dapat dioptimalkan.

Bagi karyawan UD Saimun Jaya, penelitian ini membantu meningkatkan kesadaran tentang dampak *cyberloafing* terhadap performa kerja dan pemahaman mengenai pengaruh lingkungan kerja terhadap reaksi mereka terhadap beban kerja dan stres. Dengan demikian, karyawan dapat mengembangkan strategi coping yang lebih efektif dan meningkatkan produktivitas kerja. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini menyediakan data dan temuan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian serupa di masa mendatang, serta membuka peluang untuk pengembangan penelitian terkait *cyberloafing* dalam konteks industri dan organisasi lainnya.