

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era saat ini, perkembangan teknologi sudah dapat dirasakan, telah terjadi banyak perubahan terhadap teknologi. Penggunaan teknologi sekarang sudah menyebar dan digunakan serta dibutuhkan dalam kehidupan. Teknologi yang sangat dibutuhkan yaitu teknologi internet. Penggunaan teknologi internet ini tidak hanya digunakan oleh masyarakat saja namun perusahaan terutama perusahaan besar sudah diwajibkan untuk menggunakan internet. Teknologi internet dapat membantu memudahkan dan menjadikan pekerjaan menjadi lebih efisien dalam operasional perusahaan, penyimpanan dan penerimaan informasi dapat dilakukan lebih cepat (Zamzami et al., 2021).

Penggunaan internet juga memiliki dampak negatif yang dapat terjadi atau dilakukan oleh para karyawan. Karyawan dapat melalaikan pekerjaan atau kewajibannya. Karyawan dapat mengakses internet seenaknya, mengakses internet pada waktu jam kerja dengan tujuan diluar kepentingan pekerjaan untuk menghilangkan rasa bosan di kantor. Menurut (Kurniawan, 2018), karyawan dapat menunda untuk melakukan dan menyelesaikan tugasnya dan menghabiskan waktu untuk menggunakan internet untuk kepentingan pribadinya sembari berpura-pura seolah mereka mengerjakan tugas perusahaan. Hal tersebut yang disebut sebagai perilaku *cyberloafing*.

Perilaku *cyberloafing* termasuk perilaku yang dianggap sebagai tindakan indisipliner, karena hal tersebut dapat memecah konsentrasi para karyawan. Fokus yang terbagi antara pekerjaan dengan tindakan tersebut dapat mengakibatkan pekerjaan semakin menumpuk serta berkurangnya produktivitas dan menyebabkan kualitas kerja memburuk. Penelitian yang dilakukan oleh (Ayuningtyas & Fransiska, 2022) membuktikan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada karyawan yaitu adanya faktor kebosanan dalam bekerja dan stres yang dirasakan karyawan dalam bekerja.

Kebosanan yang dirasakan karyawan dalam bekerja atau *work boredom* merupakan hal penting untuk diperhatikan oleh sebuah perusahaan, karena dengan karyawan yang merasa bosan dapat mempengaruhi performanya dalam bekerja (Rosalinda et al., 2022). Kebosanan merupakan keadaan yang dirasakan seseorang yang terjadi sementara terhadap minat aktivitas yang dilakukannya. Hal ini sering terjadi disertai dengan perasaan secara sadar untuk mengembalikan perhatian pada aktivitas yang dilakukan. Kebosanan merupakan salah satu rasa emosi yang tidak menyenangkan sama seperti rasa malu, rasa takut, marah dan frustrasi.

Stres dalam bekerja menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi performa dalam bekerja sehingga ketika karyawan merasa stres dalam bekerja, mereka cenderung untuk bermain gadget untuk menghilangkan stres yang dirasakannya dalam bekerja (Sukardi & Idulfilastri, 2023). Stres kerja merupakan tekanan yang dialami oleh para karyawan karena adanya tugas yang tidak dapat mereka penuhi, dan mereka akan cenderung lebih tertekan dan hal tersebut dapat berdampak pada perilaku karyawan (Wartono, 2017).

Pada Blanchard & Henle, (2008), diketahui bahwa 40% karyawan mengakses internet setiap hari, dan juga sebanyak 88% karyawan mengakses internet untuk kepentingan pribadi, dan diketahui juga bahwa karyawan mengakses internet selama sepuluh menit dan rata-rata mengakses selama satu jam setiap harinya, persentasenya menunjukkan sebesar 66%. Karyawan dapat mencuri sedikit waktu untuk melakukan hal pada gadgetnya, misalnya menonton video ataupun mendengarkan musik, hal tersebut dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan dan stres. Dalam hal ini, dapat terlihat apakah perilaku *cyberloafing* yang terjadi pada karyawan dapat dipengaruhi oleh adanya faktor kebosanan yang dirasakan karyawan dalam bekerja dan juga stres yang dialami selama bekerja (Fadhil, 2022).

Tingkat kesulitan pekerjaan yang dirasakan karyawan kerap membuat karyawan merasa bosan dalam bekerja seperti halnya yang dirasakan pada karyawan Bank XYZ. Karyawan pada sebuah bank tentunya memiliki jam kerja yang sangat padat dan sering mengerjakan lembur kerja pada saat akhir pekan dan akhir bulan. Pada penelitian ini, untuk dapat mengetahui kondisi yang terjadi pada karyawan Bank XYZ, peneliti melakukan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada ibu F, ia menyatakan bahwa banyak karyawan yang terlihat kurang optimal dalam bekerja yang ditandai dengan seringnya terlihat bermain handphone saat bekerja ataupun lembur sehingga pengerjaan laporan jadi tertunda.

Karyawan pada sebuah perusahaan perlu untuk diperlakukan dengan baik sehingga merasa nyaman dalam bekerja. Salah satu upaya yang dilakukan Bank XYZ dalam memberikan fasilitas kepada karyawannya salah satunya adalah

penyediaan jaringan internet sebagai penunjang pekerjaan. Namun dengan adanya fasilitas tersebut, banyak disalahgunakan oleh karyawan sehingga memunculkan perilaku *cyberloafing*. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa karyawan yang berposisi sebagai CS, Teller, Mantri dan karyawan *Back Office* Bank XYZ untuk mengetahui apa saja faktor yang membuat karyawan bermain handphone saat bekerja.

Karyawan Bank XYZ melakukan *cyberloafing* bukan tanpa alasan namun ada beberapa hal yang membuatnya melakukan *cyberloafing*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak R, Ibu A dan Bapak H, karyawan melakukan *cyberloafing* dikarenakan banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan membuatnya bosan sehingga bermain handphone saat bekerja, karyawan juga menyatakan bahwa Laporan yang harus diselesaikan saat akhir pekan dan akhir bulan membuatnya bosan sehingga bermain handphone dapat membantu agar tidak merasa bosan. Salah satu hal yang membuat karyawan melakukan *cyberloafing* adalah pekerjaan yang ada membuatnya jenuh dalam menyelesaikan pekerjaan dan jam kerja yang monoton membuat karyawan sering bermain handphone karena merasa bosan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti terkait perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh karyawan selama waktu kerja. Pada penelitian ini, peneliti menempatkan *work boredom* sebagai variabel bebas, stres kerja sebagai variabel mediasi dan perilaku *cyberloafing* sebagai variabel terikatnya. Peneliti mengangkat judul penelitian yaitu **“Pengaruh *work boredom* terhadap perilaku *cyberloafing* dengan stres kerja sebagai variabel mediasi.”**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan 4 rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah *work boredom* berpengaruh pada perilaku *cyberloafing* karyawan?
2. Apakah *work boredom* berpengaruh pada stres kerja karyawan?
3. Apakah Stres kerja berpengaruh pada perilaku *cyberloafing* karyawan?
4. Apakah stres kerja memediasi pengaruh *work boredom* pada perilaku *cyberloafing* karyawan?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh *work boredom* terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan.
2. Untuk mengetahui pengaruh *work boredom* terhadap stres kerja karyawan.
3. Untuk mengetahui pengaruh stres kerja terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan.
4. Untuk mengetahui peran stres kerja dalam memediasi pengaruh *work boredom* pada perilaku *cyberloafing* karyawan.

## D. Manfaat penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjabarannya :

1. Bagi Perusahaan

Hasil Dari penelitian dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan dalam menentukan langkah yang berkaitan dengan perilaku *cyberloafing* karyawan. Perusahaan dapat memperhatikan dan megoreksi tuntutan pekerjaan yang diberikan kepada karyawan memberatkan atau tidak, mengurangi hal – hal yang dapat menyebabkan stres kerja, karena hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* karyawan. Perusahaan dapat mengetahui seberapa besar dampak stres kerja dan kebosanan para karyawan terhadap perilaku *cyberloafing*. Sehingga perusahaan dapat menerapkan hal – hal yang sekiranya dapat mengurangi stres kerja dan kebosanan dalam kantor.

## 2. Bagi Peneliti

Adanya tambahan ilmu untuk kedepannya tentang stres dan kebosanan kerja serta ap aitu *cyberloafing*. dan diharapkan ketika dihadapkan pada situasi seperti itu atau situasi yang sama, seperti stres ditempat kerja dapat menerapkan dan menemukan solusi agar tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan.