



Pengaruh Kelelahan Kerja, Kebosanan Kerja, Beban Kerja Dan Stres Kerja Terhadap *Cyberloafing* Pada Pt. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional (Planet Ban) Karesidenan Semarang (Plat H)

Inovia Rizka Amalina¹, Noni Setyorini², Ira Setiawati³ 

^{1 2 3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Semarang Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Nopember 2022

Disetujui : Nopember 2022

Dipublikasikan : Nopember 2022

Keywords:

Workload, Cyberloafing, Work Boredom, Work Fatigue, Work Stress.

Abstract

This study aims to determine the effect of work fatigue, work boredom, workload and work stress on cyberloafing on employees of PT. The Paradise of Indonesian Motorcycles for Operations (Planet Tires) Semarang Residency. This study used 133 respondents, the data collection process was carried out by distributing questionnaires using google from to employees of the operational division of Planet Ban. This research is using quantitative methods. The data collection method used a saturated sampling technique with a questionnaire. This research uses multiple linear regression analysis method with statistical test tools. Measurements in this study using a Likert scale and data processing in this study using the IBM SPSS 26 tool. The results of this study indicate that there is an influence between work fatigue and work boredom on cyberloafing. Workload and work stress have no effect on cyberloafing, and work fatigue, work boredom, workload and work stress affect cyberloafing simultaneously. The results of testing the coefficient of determination obtained the value of Adjusted R Square of 0.739 or 73.9%. This means that the Cyberloafing variable can be explained by the variables of work fatigue, work boredom, workload and work stress of 73.9%, while the remaining 0.261 or 26.1% is influenced by other variables not examined in this study.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian Operasional (Planet Ban) Karesidenan Semarang. Penelitian ini menggunakan 133 responden, proses pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dengan menggunakan *google from* pada karyawan bagian operasional planet ban. Penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik sampling jenuh dengan kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda dengan alat uji statistik. Pengukuran pada penelitian ini menggunakan *skala likert* dan pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan alat bantu *IBM SPSS 26*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kelelahan kerja dan kebosanan kerja terhadap *cyberloafing*. Beban kerja dan stres kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing*, serta kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* secara simultan. Hasil pengujian koefisien determinasi diperoleh nilai dari *Adjusted R Square* sebesar 0,739 atau 73,9%. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel *Cyberloafing* dapat dijelaskan oleh variabel kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja sebesar 73,9%, sedangkan sisanya 0,261 atau 26,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

correspondence Address

Institutional address: UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

E-mail: inoviar03@gmail.com

PENDAHULUAN

Aktivitas *cyberloafing* memiliki dampak negatif yang beragam, salah satunya dapat mempengaruhi konsentrasi karyawan untuk bekerja, sehingga dapat menurunkan target perusahaan, sebagaimana Weatherbee (2010) menyatakan bahwa *cyberloafing* memiliki dampak negatif pada produktivitas, disiplin, hilangnya reputasi, pelanggaran kerahasiaan perusahaan, pelanggaran privasi perusahaan, dan biaya *bandwidth*. Menurut catatan para peneliti di bidang manajemen, salah satu hal yang paling mengganggu adalah perilaku *cyberloafing*, dimana karyawan memanfaatkan jaringan internet untuk keperluan pribadi. Berdasarkan laporan sebuah *survey* di Amerika tahun 2017 - 2018, kerugian yang disebabkan perilaku *cyberloafing* mencapai USD 85 miliar dalam satu tahun dan menimbulkan penurunan produktivitas sebesar 30 - 40 persen (Chavan et al., 2021 dan Kim, 2018).

Masalah yang sama ditemukan pada PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H), hal ini diperkuat oleh pra *survey* yang dijalankan peneliti pada tahun 2022 dengan responden 20 karyawan. Berdasarkan hasil pra *survey* yang telah dilakukan terdapat perilaku *Cyberloafing* yang tinggi, karyawan menggunakan internet untuk mengunjungi media sosial (Twitter, Instagram dan Facebook), melakukan balasan pesan (*whatsapp* dan telegram), mengunduh dan mendengarkan musik. Perilaku *cyberloafing* dapat disebabkan oleh beberapa faktor, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu *leader store* terdapat beberapa faktor penyebab *cyberloafing* di PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H), diantaranya yaitu kelelahan dalam bekerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stress kerja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koay dan Soh (2018) yang menyebutkan faktor penyebab *cyberloafing* adalah Kelelahan dalam bekerja, Husna et al (2020) juga menyatakan faktor lain yaitu kebosanan atau kejenuhan bekerja sehingga karyawan akan memanfaatkan internet untuk mengatasinya dan menurut Ozler dan Polat (2012) hasil yang diharapkan (beban kerja) juga merupakan faktor penyebab *cyberloafing*. Ugrin et al (2007) menyatakan faktor lain penyebab *cyberloafing* yaitu stress kerja. Berdasarkan wawancara dan penelitian empiris maka variabel dalam penelitian ini adalah kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stress kerja.

Peneliti juga melakukan pra *survey* pada bagian operasional planet ban, berdasarkan pra *survey* pada 20 karyawan bagian operasional planet ban, 19 diantaranya menyatakan bahwa karyawan merasakan kelelahan setelah bekerja dan 18 diantaranya merasa lelah setelah melayani *customer*, hasil pra *survey* terkait faktor kelelahan kerja, berdasarkan data yang diperoleh tingkat kelelahan kerja cukup tinggi. Kelelahan kerja yang dirasakan oleh karyawan diperlukan pencegahan untuk menghindari resiko akibat rasa lelah. Tingkat kebosanan kerja yang ada pada bagian operasional planet ban juga terbilang cukup tinggi karena beberapa hal, berdasarkan hasil pra *survey* yang dilakukan, 19 karyawan menyatakan bahwa mereka merasa bosan ketika tidak ada *customer*, namun 17 karyawan menyatakan mereka juga merasa bosan ketika selalu mengerjakan *trouble* kendaraan yang selalu sama dan monoton, dan pernyataan lain juga

dietujui oleh beberapa karyawan. Beban juga menjadi faktor terjadinya *cyberloafing*, berdasarkan hasil pra *survey* yang diperoleh terdapat 16 karyawan menyatakan bahwa tuntutan target yang diberikan cukup besar, selain itu beban kerja karyawan dapat dirasakan ketika mendapat pekerjaan yang harus diselesaikan secara mendadak. Sementara itu 14 karyawan merasakan beban kerja ketika mendapat pekerjaan yang cukup sulit bagi mereka. Faktor stress kerja juga terjadi pada bagian operasional planet ban, stres kerja yang dirasakan karyawan bagian operasional planet ban adalah saat karyawan belum menyelesaikan tugas atau pekerjaan tepat waktu, selain itu karyawan juga merasakan stres kerja akibat menghadapi *customer* yang terlalu banyak mau, pernyataan tersebut di setuju oleh seluruh responden.

HIPOTESIS

1. Pengaruh Kelelahan Kerja Terhadap *Cyberloafing*

Occupational Safety and Health (2003) menyatakan penurunan sesaat dalam kemampuan atau kurangnya kemauan untuk menanggapi suatu kondisi atau situasi sebagai akibat dari upaya mental atau fisik yang berlebihan digambarkan sebagai kelelahan. Menurut beberapa penelitian yang telah mengkaji terkait kelelahan dengan *cyberloafing*, keduanya memiliki pengaruh karena dengan tingkat kelelahan kerja yang cukup tinggi karyawan akan memulihkan dirinya dengan melakukan *cyberloafing*. Karyawan yang merasakan kelelahan kehilangan rasa semangat pada dirinya sehingga karyawan akan melakukan *refresh* pikiran dan rasa lelah akan di *distract* dengan melakukan *cyberloafing*, sebagaimana pernyataan Doorn (2011) kelelahan karyawan dengan demikian secara langsung terkait dengan metode proses penyembuhan, yaitu *cyberloafing*.

Khan et al (2021) juga melakukan penelitian terkait kelelahan dan *cyberloafing*, pada penelitian yang dilakukan terdapat pernyataan bahwa kelelahan memiliki pengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh salah satu *leader store* planet ban bahwa tingkat kelelahan yang tinggi akan menimbulkan perilaku *cyberloafing* pada karyawan.

2. Pengaruh Kebosanan Kerja Terhadap *Cyberloafing*

Karyawan yang mengalami kebosanan cenderung akan kehilangan gairah untuk melakukan atau menyelesaikan pekerjaan, untuk mengembalikan rasa semangat bekerja karyawan akan mencari cara untuk menghilangkan atau menganggulangi rasa bosan. Karena itu, *cyberloafing* dapat membantu orang mengatasi kebosanan dengan menambahkan aktivitas yang lebih menarik ke lingkungan kerja yang membosankan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Eastin, Glynn dan Griffiths (2007) bahwa penggunaan perangkat komunikasi pribadi di tempat kerja, atau *cyberloafing*, adalah hasil dari insentif *self-reactive* untuk mengakhiri kebosanan.

Penyebab kebosanan yang ada pada karyawan sangat beragam, salah satunya pada karyawan *store* ketika tidak mendapat atau kedatangan *customer* sehingga tidak ada pekerjaan yang dilakukan, selain itu jenis pekerjaan yang selalu sama dan tidak menantang juga dapat mengakibatkan kebosanan bahkan karyawan yang telah selesai mengerjakan pekerjaannya juga dapat menimbulkan kebosanan,

sehingga karyawan akan melakukan *cyberloafing* untuk mengatasi rasa bosan untuk menghindari bosan berkepanjangan yang dapat berdampak pada aktivitas karyawan dalam bekerja. Artinya semakin tinggi tingkat kebosanan yang dirasakan karyawan maka perilaku *cyberloafing* juga akan meningkat. Salah satu *leader store planet* ban juga mengatakan bahwa internet menjadi obat bagi karyawan saat merasa bosan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan Magister dan Uma (2020) bahwa kecenderungan seseorang untuk melakukan *cyberloafing* akan semakin ekstrim seiring dengan meningkatnya rasa jenuh.

3. Pengaruh Beban Kerja Terhadap *Cyberloafing*

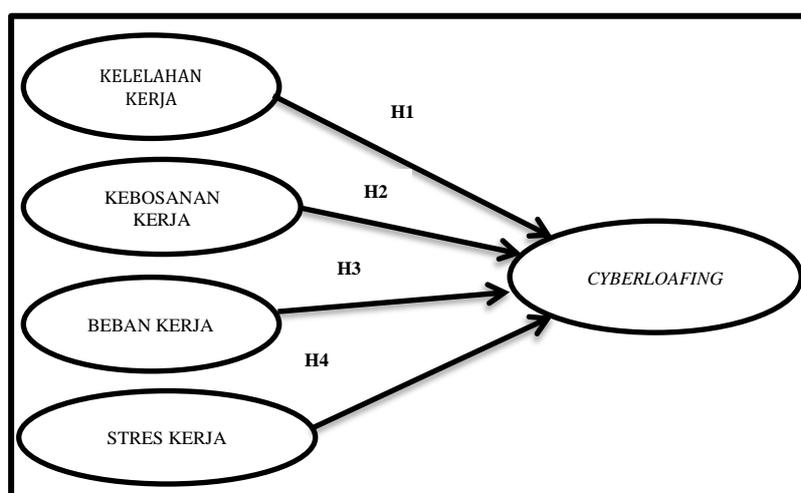
Karyawan yang memiliki beban kerja terlalu ringan atau terlalu berat cenderung akan kurang fokus pada pekerjaan mereka dan lebih mungkin untuk melakukan aktivitas yang dapat menghibur diri sendiri. Stanson (2002) menyatakan bahwa untuk melawan perasaan negatif, karyawan melakukan tindakan *cyberloafing* sebagai strategi. Beban kerja dibagi menjadi dua jenis yaitu beban kerja rendah dan beban kerja berlebih (*work overload*).

Penelitian yang dilakukan Doorn (2011) tentang beban kerja yang rendah menghasilkan pernyataan bahwa karyawan akan menghabiskan waktu *cyberloafing* ketika mereka tidak memiliki banyak pekerjaan untuk diselesaikan. Artinya karyawan akan lebih cenderung terlibat dalam *cyberloafing* ketika beban pekerjaan yang sedikit sehingga tersedia waktu ekstra yang dimiliki, sedangkan penelitian Vivien K. G. Lim (2002) tentang beban kerja tinggi juga menjelaskan bahwa karyawan akan cenderung melakukan *cyberloafing* untuk pelarian dari pekerjaan.

4. Pengaruh Stress Kerja Terhadap *Cyberloafing*

Ketika karyawan merasakan stres kerja berbagai macam dilakukan untuk mengurangi stres yang mereka rasakan. Coping merupakan salah satu metode untuk mengatasi tekanan kerja berlebih yang dirasakan karyawan atau stress (Lazarus dan Folkman, 2015). Perilaku *cyberloafing* merupakan salah satu tindakan untuk mengatasi stress kerja karena perilaku tersebut memiliki kemungkinan untuk karyawan melarikan diri sejenak dari stres untuk mengurangi perasaan negatif yang menimbulkan emosi, asumsi tersebut diperkuat oleh penelitian Blanchard dan Henle (2008) yang menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan salah satu jenis aktivitas coping stres karyawan yang terjadi di tempat kerja.

Adanya perasaan stress kerja yang dirasakan karyawan akan menimbulkan perilaku *cyberloafing* pada karyawan untuk mengatasinya, sejalan dengan pernyataan Pindek et al (2018) bahwa karyawan yang menghadapi situasi pekerjaan yang sulit, akan terlibat dalam *cyberloafing*. Penelitian yang dilakukan oleh Syukri (2017) membuktikan bahwa stress kerja secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap *cyberloafing*.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

- H01 : Kelelahan kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H1 : Kelelahan kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang
- H02 : Kebosanan kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H2 : Kebosanan kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H03 : Beban kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H3 : Beban kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H04 : Stress kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.
- H4 : Stress kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional Planet Ban Kares Semarang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif ini merupakan teknik mengumpulkan, menyederhanakan, menyajikan dan menganalisis data agar dapat memberikan gambaran tentang suatu peristiwa.

Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, menurut Sugiyono (2016) mendefinisikan sampel jenuh sebagai teknik pengambilan sampel dimana semua orang atau poulasi dijadikan responden atau sampel. Jumlah sampel yang diperlukan untuk penelitian ini adalah 133 karyawan, seluruh populasi digunakan untuk sampel penelitian dengan menggunakan sample jenuh. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability* sampling, karena peneliti telah mengetahui dan menentukan jumlah populasi yang akan diambil..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat pengaruh kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja terhadap cyberloafing pada Pt. Surganya Motor Indonesia Bagian Operasional (Planet Ban) Karesidenan Semarang (Plat H). Teknik analisis data yang digunakan adalah SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Pengelolaan data penelitian ini menggunakan alat bantu IBM SPSS 26 dapat dilihat rangkuman hasil olah data penelitian sebagai berikut.

1. Uji Instrumen

Uji Validitas

Tabel 1. Validitas

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Item	Nilai signifikan	Tingkat signifikan	keterangan
Cyberloafing (Y1)	Y1.1	0,256	0,170	Y1.1	0,000	0,05	Valid
	Y1.2	0,636		Y1.2	0,000		Valid
	Y1.3	0,307		Y1.3	0,000		Valid
	Y1.4	0,425		Y1.4	0,000		Valid
	Y1.5	0,310		Y1.5	0,000		Valid
	Y1.6	0,215		Y1.6	0,000		Valid
	Y1.7	0,387		Y1.7	0,000		Valid
	Y1.8	0,796		Y1.8	0,000		Valid
	Y1.9	0,783		Y1.9	0,000		Valid
Kelelahan Kerja (X1)	X1.1	0,664	0,170	X1.1	0,000	0,05	Valid
	X1.2	0,740		X1.2	0,000		Valid
	X1.3	0,607		X1.3	0,000		Valid
	X1.4	0,644		X1.4	0,000		Valid
	X1.5	0,591		X1.5	0,000		Valid
	X1.6	0,685		X1.6	0,000		Valid
	X1.7	0,655		X1.7	0,000		Valid
	X1.8	0,644		X1.8	0,000		Valid
	X1.9	0,472		X1.9	0,000		Valid
Kebosanan Kerja (X2)	X2.1	0,725	0,170	X2.1	0,000	0,05	Valid
	X2.2	0,608		X2.2	0,000		Valid
	X2.3	0,578		X2.3	0,000		Valid
	X2.4	0,735		X2.4	0,000		Valid
	X2.5	0,587		X2.5	0,000		Valid
	X2.6	0,444		X2.6	0,000		Valid
	X2.7	0,734		X2.7	0,000		Valid
	X2.8	0,608		X2.8	0,000		Valid
	X2.9	0,679		X2.9	0,000		Valid
Beban Kerja (X3)	X3.1	0,286	0,170	X3.1	0,001	0,05	Valid
	X3.2	0,313		X3.2	0,000		Valid
	X3.3	0,369		X3.3	0,000		Valid
	X3.4	0,267		X3.4	0,002		Valid
	X3.5	0,387		X3.5	0,000		Valid
	X3.6	0,441		X3.6	0,000		Valid
	X3.7	0,467		X3.7	0,000		Valid
Stres Kerja (X4)	X4.1	0,641	0,170	X4.1	0,001	0,05	Valid
	X4.2	0,527		X4.2	0,000		Valid
	X4.3	0,617		X4.3	0,000		Valid
	X4.4	0,659		X4.4	0,002		Valid

X4.5	0,694	X4.5	0,000	Valid
X4.6	0,666	X4.6	0,000	Valid
X4.7	0,582	X4.7	0,000	Valid
X4.8	0,584	X4.8	0,000	Valid

Berdasarkan hasil dari table diatas menunjukkan bahwa nilai nilai r hitung pada masing-masing pernyataan semua variabel lebih besar dari nilai r tabel yakni 0,170. Sedangkan nilai signifikan pada semua item pernyataan nilainya kurang dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner penelitian adalah valid, sehingga semua item kuesioner dapat digunakan sebagai model pengujian.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Cronbach's Alpha

NO	Variabel	Cronbach's Alpha	N Of items	Keterangan
1.	Cyberloafing (Y1)	0,810	9	Reliabel
2.	Kelelahan Kerja (X1)	0,814	9	Reliabel
3.	Kebosanan Kerja (X2)	0,813	9	Reliabel
4	Beban Kerja(X4)	0,661	7	Reliabel
5.	Stres Kerja (X4)	0,773	8	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari uji reabilitas menyatakan semua variabel cyberloafing, kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja adalah reliable atau dapat dipercaya untuk digunakan alat ukur variabel karena *cronbach alpha* > 0,60.

Analisis Deskriptif

Tabel 3. Analisi deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Total Cyberloafing	133	1.667	4.9	4.1	1.4
Total Kelelahan Kerja	133	1.778	5	4.1	1.4
Total Kebosanan Kerja	133	1.778	5	4.1	1.4
Total Beban Kerja	133	3.571	5	4.2	1.2
Total Stres Kerja	133	1.750	4.9	4.1	1.4
Valid N (listwise)	133				

Dari tabel diatas hasil analisis deskriptif diatas menunjukkan bahwa responden dari karyawan bagian operasional planet ban dengan sampel sebanyak 133 responden.

Tabel diatas menjelaskan analisis deskriptif dari masing – masing variabel penelitian. Penjelasan diuraikan sebagai berikut :

Dari data diatas diketahui bahwa nilai terendah dari *cyberloafing* adalah 1,667 (sangat tidak setuju) sedangkan nilai tertinggi adalah 4,9 (sangat setuju). Nilai mean untuk *cyberloafing* adalah 4,1 (setuju) dan nilai standar deviasinya adalah 1.4, artinya, nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasinya sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah maka penyebaran nilainya merata.

Nilai terendah dari kelelahan kerja adalah 1,778 (sangat tidak setuju) sedangkan nilai tertinggi adalah 5 (sangat setuju). Nilai mean pada kelelahan kerja adalah 4,1 (setuju) dan nilai standar deviasinya adalah 1,4. Artinya, nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasinya sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah maka penyebaran nilainya merata.

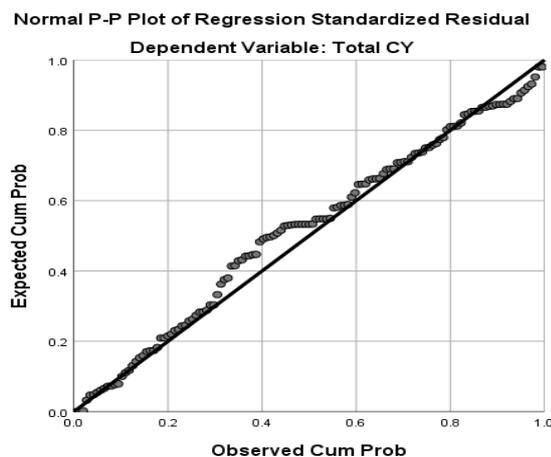
Nilai terendah dari kebosanan kerja adalah 1,778 (sangat tidak setuju), sedangkan nilai tertinggi adalah 5 (sangat setuju). Nilai mean pada kebosanan kerja adalah 4,1 (setuju) dan nilai standar deviasinya adalah 1,4. Artinya, nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasinya sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah maka penyebaran nilainya merata.

Nilai terendah dari beban kerja adalah 3,571 (ragu-ragu), sedangkan nilai tertinggi adalah 5 (sangat setuju). Nilai mean pada beban kerja adalah 4,2 (setuju) dan nilai standar deviasinya adalah 1,2. Artinya, nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasinya sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah maka penyebaran nilainya merata.

Nilai terendah dari stres kerja adalah 1,750 (sangat tidak setuju), sedangkan nilai tertinggi adalah 4,9 (sangat setuju). Nilai mean pada stres kerja adalah 4,1 (setuju) dan nilai standar deviasinya adalah 1,4. Artinya, nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasinya sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah maka penyebaran nilainya merata.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Dengan Metode P-Plot

Tabel 4. Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		133
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.19756475
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.054
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.193 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dalam pengujian data ini dilakukan dengan kriteria yaitu apabila nilai signifikansi > 0,05 dapat dikatakan bahwa distribusi residual data penelitian normal, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa distribusi residual data penelitian tidak normal. Berdasarkan pengujian pada tabel 4.10 diatas dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil signifikansi yaitu sebesar 0,193 dimana hasil pengujian tersebut lebih besar dari taraf signifikansinya yaitu 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa uji tes normalitas dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 5. Multikolinieritas

Variabel	Collinearity Statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Kelelahan Kerja	0,280	3,570	Tidak terjadi multikolinieritas
Kebosanan Kerja	0,263	3,805	Tidak terjadi multikolinieritas
Beban Kerja	0,961	1,040	Tidak terjadi Multikolinieritas
Stres Kerja	0,281	3,559	Tidak terjadi Multikolinieritas

Nilai toleransi dan VIF dapat digunakan untuk menentukan ada tidaknya multikolinieritas . *Tidak* terjadi multikolinieritas jika nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai tolerance menunjukkan tidak ada variabel *independent* dengan nilai tolerance kurang dari 0,10 dan VIF menunjukkan adanya tidak ada variabel dengan nilai VIF

lebih besar dari 10. Akibatnya, tidak ada indikasi multikolinieritas di antara variabel *independent* model regresi.

Tabel 6. Heteroskedastisitas

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.257	.201		1.280	.203
	Total KLK	-.056	.052	-.172	-1.068	.287
	Total KBK	.001	.053	.005	.028	.978
	Total BK	.061	.043	.124	1.424	.157
	Total SK	-.034	.053	-.104	-.646	.519

a. Dependent Variable: RES2

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikan dari variabel kelelahan kerja (X1) yaitu sebesar 0,287, kebosanan kerja (X2) sebesar 0,978, Beban Kerja (X3) sebesar 0,157, stres kerja (X4) sebesar 0,519, dengan nilai signifikansinya > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian glejser tidak ada gejala heteroskesdasitas.

3. Uji Hepotesis

Uji Regresi linear Berganda

Tabel 7. Regresi linear Berganda

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.079	.329		.241	.810
	Total Kelelahan Kerja	.392	.086	.386	4.585	.000
	Total Kebosanan Kerja	.459	.087	.459	5.291	.000
	Total Beban Kerja	.060	.070	.039	.861	.391
	Total Stres Kerja	.063	.086	.061	.730	.467

a. Dependent Variable: Total *Cyberloafing*

Persamaan Regresi Linier Berganda

sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

$$\hat{Y} = 0,079 + 0,392X_1 + 0,459X_2 + 0,060X_3 + 0,063X_4 + e$$

1. Konstanta

Jika kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja dapat meningkat satu poin maka diikuti dengan peningkatan *cyberloafing* sebesar 0,079.

2. Koefesien Regresi Variabel kelelahan kerja (X1)

Nilai koefesien diperoleh sebesar 0,392, maka apabila kelelahan kerja (X1) meningkat satu poin, maka setiap terjadi peningkatan variabel kelelahan kerja terhadap *cyberloafing* meningkat 0,392.

3. Koefesien Regresi Variabel kebosanan kerja (X2)

Nilai koefesien diperoleh sebesar 0,459, maka apabila kebosanan kerja (X2) meningkat satu poin, maka setiap terjadi peningkatan variabel kebosanan kerja terhadap *cyberloafing* meningkat 0,459.

4. Koefesien Regresi Variabel beban kerja (X3)

Nilai koefesien diperoleh sebesar 0,060, maka apabila beban kerja (X3) meningkat satu poin, maka setiap terjadi peningkatan variabel beban kerja terhadap *cyberloafing* meningkat 0,060.

5. Koefesien Regresi Variabel stres kerja (X4)

Nilai koefesien diperoleh sebesar 0,063, maka apabila stres kerja (X4) meningkat satu poin, maka setiap terjadi peningkatan variabel stres kerja terhadap *cyberloafing* meningkat 0,063.

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.13 diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat hubungan secara persial antara varabel X1, X2, X3 ,X4 terhadap Y. Maka uji hipotesis dapat diasumsikan sebaga berikut:

Pengaruh kelelahan kerja (X1) terhadap *cyberloafing* (Y).

H01 : tidak terdapat pengaruh kelelahan kerja (X1) terhadap *cyberloafing* (Y).

H1 : terdapat pengaruh kelelahan kerja (X1) terhadap *cyberloafing* (Y).

Diketahui t hitung sebesar 4,585 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H01 ditolak, sehingga H1 diterima. Maka terdapat pengaruh antara variabel kelelahan kerja (X1) terhadap *cyberloafing* (Y).

Pengaruh kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y).

H02 : tidak terdapat pengaruh kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y).

H2 : terdapat pengaruh kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y).

Diketahui t hitung sebesar 5,291 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H02 ditolak, sehingga H2 diterima. Maka terdapat pengaruh antara variabel kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y).

Pengaruh beban kerja (X3) terhadap *cyberloafing* (Y).

H03 : tidak terdapat pengaruh beban kerja (X3) terhadap *cyberloafing* (Y).

H3 : terdapat pengaruh beban kerja (X3) terhadap *cyberloafing* (Y).

Diketahui t hitung sebesar 0,861 dengan nilai signifikansi $0,391 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H03 diterima, dan H3 ditolak. Maka tidak terdapat pengaruh antara variabel beban kerja (X3) terhadap *cyberloafing* (Y).

Pengaruh stres kerja (X4) terhadap *cyberloafing* (Y).

H04 : tidak terdapat pengaruh stres kerja (X4) terhadap *cyberloafing* (Y).

H4 : terdapat pengaruh stres kerja (X4) terhadap *cyberloafing* (Y).

Diketahui t hitung sebesar 0,730 dengan nilai signifikansi $0,467 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H04 diterima, dan H4 ditolak. Maka tidak terdapat pengaruh antara variabel stres kerja (X4) terhadap *cyberloafing* (Y).

Uji F (Uji Kelayakan Model)

Tabel 9. Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15.177	4	3.794	94.264	.000 ^b
	Residual	5.152	128	.040		
	Total	20.329	132			

a. Dependent Variable: Total CY

b. Predictors: (Constant), Total SK, Total BK, Total KLK, Total KBK

Pada tabel 4.14 diatas dapat dilihat bahwa nilai F hitung sebesar 94,264 lebih besar dari nilai F tabel yaitu 2,28 serta nilai signifikan 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikan yaitu 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa model penelitian yang dikembangkan adalah model yang baik atau *fit*.

Uji Koefisien Determinasi (R2)

Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.864 ^a	.747	.739	.2006

a. Predictors: (Constant), Total SK, Total BK, Total KLK, Total KBK

b. Dependent Variable: Total CY

Berdasarkan tabel 4.15 diatas dapat dijelaskan bahwa *Adjusted Square* memiliki nilai sebesar 0,739 yang berarti bahwa variabel kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja memberikan pengaruh sebesar 73,9% terhadap

variabel *cyberloafing*, sedangkan sisanya 26,1 % dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka pembahasan lebih lanjut dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengaruh Kelelahan Kerja Terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional planet ban Kresidenan Semarang (Plat H)

Diketahui nilai t hitung sebesar 4,585 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1 pada penelitian ini dapat diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel kelelahan kerja (X1) terhadap *cyberloafing* (Y). Artinya, semakin tinggi tingkat kelelahan yang dirasakan karyawan maka akan semakin tinggi tingkat perilaku *cyberloafing* pada karyawan bagian operasional planet ban, karena *cyberloafing* merupakan salah satu cara untuk mendistract rasa lelah karyawan akibat bekerja. Menurut Proboningrum dan Pramono (2021) berkurangnya kemampuan seseorang untuk bekerja merupakan gejala kelelahan, yang juga disertai dengan sensasi kelemahan, ketika tubuh kehabisan energi untuk terus melakukan pekerjaan, dikatakan kelelahan. Kelelahan kerja dapat dirasakan oleh siapapun termasuk karyawan bagian operasional planet ban yang selalu memiliki banyak pekerjaan dan beragam setiap harinya karena adanya permintaan dari pelanggan. Pihak perusahaan PT. Surganya Motor Indonesia sebaiknya membuat kegiatan-kegiatan penyegaran untuk meminimalkan rasa lelah akibat bekerja yang dirasakan oleh karyawan.

Pengaruh Kebosanan Kerja Terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional planet ban Kresidenan Semarang (Plat H).

Diketahui nilai t hitung sebesar 5,291 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H2 Kebosanan kerja berpengaruh terhadap *Cyberloafing* pada penelitian ini dapat diterima, artinya, terdapat pengaruh antara variabel kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y). Hasil dari penelitian yang dilakukan Muslikah (2020) juga menyatakan didalam penelitiannya bahwa kebosanan kerja memiliki pengaruh terhadap *cyberloafing*. perilaku *cyberloafing* merupakan salah satu *coping* karyawan untuk mengatasi kebosanan yang dialami, karena jika kebosanan tidak segera diatasi dapat mengakibatkan penurunan kinerja karyawan, sebagaimana penjelasan Game (2007) yang menemukan bahwa karyawan menggunakan berbagai cara untuk mengatasi kebosanan dalam pekerjaan, dan mereka mencoba untuk membuat pekerjaan lebih menarik atau melepaskan *coping* (yaitu, perilaku yang menghindari tugas) dengan *cyberloafing*.

Pengaruh Beban Kerja Terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional planet ban Kresidenan Semarang (Plat H)

Diketahui nilai t hitung sebesar 0,861 dengan nilai signifikansi $0,391 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H3 Kebosanan kerja berpengaruh terhadap *Cyberloafing* pada penelitian ini dapat ditolak dan H03 diterima. Artinya, tidak terdapat pengaruh antara variabel beban kerja (X_3) terhadap *cyberloafing* (Y). Beban kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* karena beban yang ada di bagian operasional planet ban terbilang cukup tinggi, jadi karyawan akan fokus menyelesaikan tugas supaya dapat selesai sesuai target waktu yang telah ditentukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2021) juga menyatakan bahwa beban kerja tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *cyberloafing* di penelitiannya. Beban kerja tinggi adalah ketika karyawan diberi target untuk mengerjakan sesuatu dalam jangka waktu telah ditetapkan, dalam penelitian ini beban kerja pada karyawan operasional planet ban tidak hanya target dari atasan namun *customer* juga dapat memberikan target, seperti *customer* meminta untuk *service* motor dengan cepat, permintaan *customer* yang beragam. Beban kerja adalah volume atau jenis tugas yang harus dilakukan oleh unit organisasi atau individu dalam peran tertentu (Dhanial, 2010).

Pengaruh Stres Kerja Terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional planet ban Kresidenan Semarang (Plat H)

Diketahui nilai t hitung sebesar 0,730 dengan nilai signifikansi $0,467 > 0,5$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H4 Kebosanan kerja berpengaruh terhadap *Cyberloafing* pada penelitian ini dapat ditolak dan H04 diterima. Artinya, tidak terdapat pengaruh antara variabel stres kerja (X_4) terhadap *cyberloafing* (Y). Hasil penelitian stres kerja tidak memiliki pengaruh terhadap *cyberloafing*, hal itu dikarenakan perilaku *cyberloafing* tidak menjadi salah satu hal untuk mengatasi stres kerja. Karena stres yang dirasakan karyawan cenderung diakibatkan oleh complain pelanggan mengenai kendaraan yang ditangani, jadi karyawan bagian operasional planet ban mengatasi rasa stres dengan membongkar kendaraan sendiri. Hal tersebut diperkuat oleh rasa penasaran karyawan akibat complain dari pelanggan sehingga karyawan akan mencari tahu melalui kegiatan membongkar kendaraan milik sendiri. Selain itu, karyawan juga melakukan kegiatan 5R di *store* untuk meminimalisir rasa stres, 5R yaitu rajin, rapi, resik, ringkas dan rawat.

Pengaruh Kelelahan Kerja, Kebosanan Kerja, Beban Kerja dan Stres Kerja Terhadap *Cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional planet ban Kresidenan Semarang (Plat H)

Hipotesis yang keempat pada penelitian ini adalah pengaruh kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja terhadap *cyberloafing*. Berdasarkan pengujian uji F (uji simultan) dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel independen yaitu kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja berpengaruh

secara simultan terhadap variabel dependen yaitu *cyberloafing*. Hal ini terjadi karena hasil signifikansi dari pengujian sebesar $0,000 < 0,05$ dan F hitung sebesar 94.264.

Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) memperlihatkan nilai sebesar 73,9% variabel independen yaitu kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja, sedangkan sisanya 26,1% dipengaruhi oleh sebab-sebab selain variabel yang di teliti.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini bertujuan guna menganalisis kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H). Berikut ini dapat dikatakan berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan dengan regresi linier berganda :

1. Kelelahan kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H).
2. Kebosanan kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H).
3. Beban kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H).
4. Stres kerja tidak berpengaruh terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H).
5. Kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja, stres kerja secara bersama-sama (simultan) terdapat pengaruh dan signifikan terhadap *cyberloafing* pada karyawan PT. Surganya Motor Indonesia bagian operasional Planet Ban Karesidenan Semarang (Plat H).

Saran

1. Bagi perusahaan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk lebih memperhatikan rasa nyaman karyawan dan kapasitas karyawan dalam bekerja, karena pada dasarnya perasaan tidak nyaman yang timbul pada karyawan merupakan sebuah patokan untuk perusahaan, karena akan mengakibatkan hasil kinerja akan menurun dan hal tersebut dapat merugikan perusahaan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat rasa lelah akibat bekerja dan rasa bosan pada karyawan yang dapat menimbulkan tingkat perilaku *cyberloafing*, sebaiknya perusahaan dapat memperhatikan dan meninjau kembali kepada karyawan

bagian operasional planet ban agar perasaan tidak nyaman karyawan tidak menjadi perasaan yang dirasakan berkepanjangan yang dapat menimbulkan hasil kinerja karyawan menurun.

2. Penelitian selanjutnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelelahan kerja, kebosanan kerja, beban kerja dan stres kerja merupakan beberapa variabel *independent* yang mempengaruhi *cyberloafing* (sebesar 73,9%). Artinya variabel lain dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing*, sehingga penelitian selanjutnya yang ingin menguji *cyberloafing* kemungkinan akan menggunakan variabel yang tidak digunakan dalam penelitian ini, seperti kontrol diri, kepribadian, *loneliness*, dan iklim organisasi.

REFERENSI

- Arifin, Mochammad, Z. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja, Stres Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Perilaku Cyberloafing Pada Karyawan Perusahaan Daerah Air Minum (Pdam Surya Sembada) Kota Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Benedita, 2018. (2018). Pengaruh Beban Kerja, Peran Ganda, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Perilaku Cyberloafing Pegawai (Studi Kasus Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selatan). In *World Development* (Vol. 1, Issue 1).
- Doorn, O. N. Van. (2011). *Cyberloafing_thesis*. August.
- Fisherl, C. D. (1993). Boredom at Work: A Neglected Concept. *Human Relations*Jogiyanto. (2007).
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi ke-9*.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*.
- Sujarweni. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*.
- Ugrin, J. C., Pearson, J. M., & Odom, M. D. (2007). Profiling cyber-slackers in the workplace: Demographic, cultural, and workplace factors. *Journal of Internet Commerce*.
- Van der Swaluw, 2014. (2014). *Listening to the Past When The Present is Boring: Nostalgic Music as a Meaning-Regulator*.
- van Hooff, M. L. M., & van Hooft, E. A. J. (2017). Boredom at work: towards a dynamic spillover model of need satisfaction, work motivation, and work-related boredom. *European Journal of Work and Organizational Psychology*.
- Vitak, J., Crouse, J., & Larose, R. (2011). Personal Internet use at work: Understanding cyberslacking. *Computers in Human Behavior*.