

**THE INFLUENCE OF CYBERLOAFING TOWARD JOB SATISFACTION
AND ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR OF MATOA
INDONESIA DIGDAYA COMPANY EMPLOYEES**

Abstract

In line with the development of the world economy is impressive in the last 4 years, the role of the company is able to contribute positively to the performance of the Indonesian economy. Each company must manage the resources to support the performance and face the competition, one of this is managing human resources. However, the management of human resources is often detrimental to the company as a result of employee misconduct itself. One example of deviant behavior that employees do cyberloafing. The study aimed to examine the effect of cyberloafing on job satisfaction and organizational citizenship behavior. Data were collected through direct surveys. Samples were employees of Matoa Indonesia company. 50 questionnaires distributed, with a rate of return of 100%. From two hypotheses proposed in this study, only one were answered that there is influence between cyberloafing behavior toward organizational citizenship behavior. One of the managerial implications that can be applied based on the result of the study is the importance role of the leader to control the behavior of employees in using of internet technology in the company.

Keywords: cyberloafing, job satisfaction, organizational citizenship behavior.

**PENGARUH *CYBERLOAFING* TERHADAP PERILAKU KEPUASAN
KERJA DAN *ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR* KARYAWAN
PT. MATOA INDONESIA DIGDAYA**

Abstrak

Sejalan dengan perkembangan ekonomi dunia yang impresif dalam 4 tahun terakhir, peran perusahaan mampu berkontribusi positif pada kinerja perekonomian Indonesia. Setiap perusahaan harus mengelola sumber daya yang dimiliki untuk menunjang kinerja dan menghadapi persaingan, salah satunya pengelolaan sumber daya manusia. Namun, pengelolaan sumber daya manusia sering kali merugikan bagi perusahaan akibat perilaku menyimpang karyawan itu sendiri. Salah satu contoh perilaku menyimpang yang dilakukan karyawan yaitu perilaku *cyberloafing*. Penelitian saat ini bertujuan untuk menguji pengaruh *cyberloafing* terhadap kepuasan kerja dan *organizational citizenship behavior*. Data dikumpulkan melalui survei langsung. Sampel yang diambil adalah karyawan PT. Matoa Indonesia Digdaya. Kuesioner disebarakan 50 buah pada karyawan, dengan tingkat pengembalian 100%. Dari dua hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, hanya satu yang terjawab yaitu terdapat pengaruh antara perilaku *cyberloafing* terhadap *organizational citizenship behavior*. Salah satu implikasi manajerial yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian adalah pengendalian yang terus dilakukan oleh pimpinan perusahaan terhadap karyawannya dalam penggunaan teknologi internet di perusahaan.

Kata kunci: *cyberloafing*, kepuasan kerja, *organizational citizenship behavior*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 <i>Cyberloafing</i>	8
2.1.1.1 Pengertian <i>Cyberloafing</i>	8

2.1.1.2	Aktivitas-Aktivitas <i>Cyberloafing</i>	9
2.1.1.3	Perilaku <i>Cyberloafing</i>	12
2.1.1.4	Dampak <i>Cyberloafing</i>	13
2.1.2	Kepuasan Kerja	15
2.1.2.1	Definisi Kepuasan Kerja	15
2.1.2.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Kerja	16
2.1.3	<i>Organizational Citizenship Behavior (OCB)</i>	18
2.1.3.1	Definisi OCB	18
2.1.3.2	Jenis-Jenis OCB	20
2.1.4	Riset Empiris	22
2.2	Rerangka Pemikiran	26
2.3	Pengembangan Hipotesis	27
2.3.1	<i>Cyberloafing</i> dan Kepuasan Kerja	27
2.3.2	<i>Cyberloafing</i> dan OCB	28
2.3.3	Model Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Jenis Penelitian	31
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.3	Definisi Operasional Variabel (DOV)	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data	33
3.5	Teknik Analisis Data	34

3.5.1 Pengujian Normalitas	34
3.5.2 Pengujian Validitas	35
3.5.3 Pengujian Reliabilitas	35
3.5.4 Pengujian Hipotesis	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Karakteristik Responden	38
4.1.2 Uji Instrumen Penelitian	40
4.1.2.1 Uji Normalitas	40
4.1.2.2 Uji Validitas	44
4.1.2.3 Uji Reliabilitas	46
4.1.2.4 Uji Hipotesis	47
4.1.2.4.1 Hasil Pengujian Pengaruh	
<i>Cyberloafing Terhadap</i>	
Kepuasan Kerja di	
PT. Matoa Indonesia Digdaya	47
4.1.2.4.2 Hasil Pengujian Pengaruh	
<i>Cyberloafing Terhadap</i>	
OCB di PT. Matoa	
Indonesia Digdaya	50

4.2 Pembahasan	53
4.2.1 Hasil Analisis Pengaruh Perilaku	
<i>Cyberloafing</i> Terhadap Kepuasan Kerja	53
4.2.2 Hasil Analisis Pengaruh Perilaku	
<i>Cyberloafing</i> Terhadap OCB	55
4.3 Perbandingan Dengan Hasil Riset Empiris	57
BAB V PENUTUP	59
5.1 Simpulan	60
5.2 Keterbatasan Penelitian	60
5.3 Implikasi Penelitian	61
5.3.1 Implikasi Manajerial	61
5.4 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Pengaruh <i>Cyberloafing</i> Terhadap Kepuasan Kerja Dan <i>Organizational Citizenship Behavior</i> di PT. Matoa Indonesia Digdaya	30
----------	--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Riset Empiris	22
Tabel 4.1	Hasil Pengumpulan Jumlah Responden	38
Tabel 4.2	Karakteristik Responden	39
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Normalitas	41
Tabel 4.4	Hasil Pengujian Validitas	45
Tabel 4.5	Hasil Pengujian Reliabilitas	46
Tabel 4.6	Pengujian Model Regresi <i>Cyberloafing</i> Terhadap Kepuasan Kerja	48
Tabel 4.7	Koefisien Determinasi <i>Cyberloafing</i> Terhadap Kepuasan Kerja	48
Tabel 4.8	Pengujian Hipotesis dan Persamaan Regresi <i>Cyberloafing</i> Terhadap Kepuasan Kerja	49
Tabel 4.9	Pengujian Model Regresi <i>Cyberloafing</i> Terhadap OCB	51
Tabel 4.10	Koefisien Determinasi <i>Cyberloafing</i> Terhadap OCB	51

Tabel 4.11	Pengujian Hipotesis dan Persamaan Regresi	
	<i>Cyberloafing</i> Terhadap OCB	52
Tabel 4.12	Ringkasan Hipotesis dan Hasil Hipotesis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner Penelitian66
Lampiran B	Uji Deskriptif75
Lampiran C	Uji Normalitas Skewness dan Kurtosis77
Lampiran D	Uji Validitas80
Lampiran E	Uji Reliabilitas94
Lampiran F	Pengujian Regresi Sederhana101
Lampiran G	Surat Keterangan Penelitian104