

PENGARUH KEPERIBADIAN *BIG FIVE* TERHADAP *CYBERLOAFING* PADA KARYAWAN PERUSAHAAN *FOOD AND BEVERAGES* DI KECAMATAN X**Taufik Hidayat^{1*}, Andreas Corsini Widya Nugraha²**^{1, 2}Prodi Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya202110515260@mhs.ubharajaya.ac.id, andreas.corsini@dsn.ubharajaya.ac.id*202110515260@mhs.ubharajaya.ac.id**Abstract**

Cyberloafing can be caused by individual factors such as personality. This study aims to determine the influence of Big Five personalities on cyberloafing behavior in food and beverages industry employees in District X, Bekasi Regency. The methods used were quantitative and multiple linear regression methods, data were collected from 138 respondents using gpower software with a correlation calculation of $\alpha=0.15$, margin of error $=0.05$, power statistical 95%, and number of predictors $=5$. The sampling technique used is in the form of non-probability sampling. The measuring instruments used are in the form of the Mini-IPIP scale and Doorn's cyberloafing. The results showed that the Big Five personality dimension simultaneously had a significant influence on cyberloafing with a contribution of 10.6%. Partially, Extroversion, Conscientiousness, and Openness have a significant influence, while Agreeableness and Neuroticism do not. The high prevalence of cyberloafing in workers with moderate personality profiles suggests that this behavior has been normalized in the work environment.

Keyword: *Cyberloafing, Big five personality, Food and beverages***Abstrak**

Cyberloafing dapat disebabkan oleh faktor individual seperti kepribadian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepribadian Big Five terhadap perilaku cyberloafing pada karyawan industri food and beverages di Kecamatan X, Kabupaten Bekasi. Metode yang digunakan berupa kuantitatif dan metode regresi linear berganda, data dikumpulkan dari 138 responden menggunakan software gpower dengan kalkulasi correlation $\alpha=0,15$, margin of error $=0,05$, power statistical 95%, dan number of predictors $=5$. Teknik sampling yang digunakan berupa non-probability sampling. Alat Ukur yang digunakan berupa skala Mini-IPIP dan cyberloafing van Doorn. Hasil menunjukkan bahwa dimensi kepribadian Big Five secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap cyberloafing dengan kontribusi sebesar 10,6%. Secara parsial, Extroversion, Conscientiousness, dan Openness memiliki pengaruh signifikan, sedangkan Agreeableness dan Neuroticism tidak. Tingginya prevalensi cyberloafing pada pekerja dengan profil kepribadian moderat menunjukkan bahwa perilaku ini telah dinormalisasi di lingkungan kerja.

Kata kunci: *cyberloafing, kepribadian lima faktor, food and beverages***Article History**

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 77

DOI : Prefix DOI :

10.8734/Musytari.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pendahuluan

Pada era revolusi industri 5.0 saat ini banyak sekali sektor industri yang berkembang tanpa terkecuali pada industri *food and beverages*. Menurut Zin & Maung (2024) menjabarkan industri *food and beverages* merupakan bidang industri yang mencakup pemrosesan dan pengolahan bahan konsumsi yang kemudian di distribusikan kepada konsumen dalam bentuk produk yang dapat dikonsumsi.

Berdasarkan data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia dijelaskan bahwa industri *food and beverages* di Indonesia pada tahun 2023 mengalami pertumbuhan sekitar 21,13% dibandingkan pada tahun 2016 (Badan Pusat Statistik, 2024). Namun disisi lain menurut pengamatan para ahli yang dilansir dari Kompas.com bahwa terdapat berbagai kasus tutup gerai maupun penurunan pendapatan pada kuartal III pada tahun 2024 di berbagai lini sektor industri *food and beverages*. Salah satunya dialami oleh restoran cepat saji seperti KFC Indonesia yang mengalami kerugian hingga Rp 558,7 Miliar pada periode akhir tahun 2024 hingga terpaksa harus menutup sebagian gerainya di Indonesia. Disisi lain *Pizza Hut* Indonesia juga turut membeberkan bahwa mereka mengalami kerugian dan menutup sekitar 20 gerai mereka dan 371 pekerjanya terdampak Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) (Hardiantoro & Naufal Dzulfaroh, 2024). Ditinjau dari survei yang telah dilakukan oleh *Jobstreet* pada Juli 2023 terhadap 14.000 responden yang bekerja menunjukkan sekitar 81% karyawan di Indonesia mengakses sosial media saat jam kerja berlangsung (*Jobstreet*, 2023). Adanya indikasi bahwa penurunan kualitas pelayanan dan kinerja insutri *food and beverages* dikarenakan kelalaian perilaku pekerjanya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data pre-eliminari sederhana yang dilakukan terhadap 10 responden yang bekerja di bidang *food and beverages* di kecamatan X, kabupaten Bekasi. Sebanyak 30% responden melakukan hal tersebut untuk mengecek notifikasi atau pemberitahuan pesan dari *handphone* mereka, dan sebanyak 20% responden bertujuan membalas pesan singkat dari sosial media mereka, serta 50% sisanya melakukan aktivitas yang beragam dari mulai *scrolling* konten di sosial media, mendengar musik, hingga menonton film. Hal tersebut menunjukkan adanya indikasi fenomena perilaku *cyberloafing* pada industri *food and beverages*. Sebanyak 70% responden mengungkapkan bahwa mereka melakukan perilaku *cyberloafing* ditempat kerja untuk menghilangkan kebosanan atas aktivitas kerja yang dilakukan. Sedangkan 30% sisanya mengakui melakukan perilaku *cyberloafing* untuk mencari informasi - informasi baru dan mengembangkan pengetahuan mereka terhadap pekerjaan. Namun disisi lain sebanyak 70% responden merasa bahwa mungkin saja apa yang mereka lakukan mengenai aktivitas tersebut adalah sesuatu yang kurang tepat. Sedangkan 30% responden sisanya merasa bahwa perilaku *cyberloafing* bukan merupakan sesuatu hal yang menyalahi aturan.

Berdasarkan penjelasan oleh Zhong et al., (2022) perilaku *cyberloafing* adalah perilaku penggunaan internet dalam waktu bekerja untuk hal pribadi namun berdampak pada tugas pekerjaannya. Produktivitas perusahaan dapat menurun dan bahkan memburuk akibat adanya perilaku *cyberloafing* oleh karyawan (Hurriyati, 2017). Bahkan, dampak buruk lainnya yang dapat diakibatkan oleh perilaku *cyberloafing* diantaranya berupa penumpukan tugas pekerjaan, baik produktivitas individu maupun perusahaan cenderung akan menurun, kualitas kerja yang berkurang, hingga proses kelancaran sistem pekerjaan menjadi terhambat (Wahyuni et al., 2020). Pada perspektif lain *cyberloafing* dapat dianggap sebagai suatu hal yang positif. Menurut penjelasan Skeja & Lorcu (2022) *cyberloafing* mampu meningkatkan potensi munculnya ide - ide kreatif karena diberikan fasilitas dan kebebasan untuk pengembangan diri pegawai. Kondisi kerja yang nyaman pada karyawan dapat mendukung peningkatan aktivitas kinerja dengan baik terhadap perusahaan (Merdiaty et al., 2024). *Cyberloafing* juga menjadi salah satu cara bagi para pekerja untuk mengatasi rasa tertekan akibat lingkungan kerja dan supervisi atasan yang buruk (Liang et al., 2022).

Menurut Sofyanty & Supriyadi (2021) aktivitas *cyberloafing* tersebut meliputi 1). Membuka *website* untuk *browsing* baik membaca berita ataupun artikel hiburan, 2).

Melakukan *streaming* acara televisi maupun radio, 3). Melakukan *scrolling* dan *chatting sosial media* (WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, hingga Youtube), 4). Melakukan transaksi online baik trading maupun berbelanja di marketplace (Shopee, Tokopedia, Lazada, hingga Tiktok Shop), 5). Bermain permainan atau *game online*, 6). Mengirim pesan melalui *email* untuk urusan pribadi, hingga 7). Membuka situs - situs dewasa yang bernuansa pornografi. Menurut Lim & Teo (2024) penyebab dari *cyberloafing* itu sendiri terdiri dari faktor individual, faktor interpersonal, hingga faktor situasional atau lingkungan. Pada faktor individual terdiri atas : 1). Mood, 2). Kebiasaan, 3). Usia, 4). Jenis Kelamin, 5). Pendidikan, 6). Status Pernikahan, 7). Kepribadian, 8). Pola Tidur, hingga 9). Manajemen Waktu. Sementara untuk faktor interpersonal terdiri dari : 1). Status jabatan kerja, dan 2). Dukungan Manajerial. Sedangkan pada faktor situasional atau lingkungan terdiri dari : 1). Faktor terkait pekerjaan, 2). Faktor lain diluar pekerjaan, 3). Budaya, hingga 4). Norma Sosial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiana & Kristanto (2020) dijelaskan bahwa perilaku *cyberloafing* dapat terjadi disebabkan oleh faktor kepribadian.

Manusia sebagai makhluk berakal memiliki karakteristik diri yang unik. Sifat - sifat unik tersebut mampu membentuk suatu kepribadian yang mempengaruhi perilaku individu (Brewer, 2019). Model lima faktor atau *big five personality* model merupakan salah satu teori kepribadian yang marak digunakan pada penelitian - penelitian sebelumnya sejak tahun 1880-an hingga masa sekarang (Nasyroh & Rinandita Wikansari, 2017). Berdasarkan penelitian Jia & Jia (2015) bahwa untuk mempelajari *cyberloafing* diperlukan adanya model faktor yang mumpuni dan memiliki konsistensi oleh berbagai ahli dan teori psikologis. Model Big 5 Personality sendiri merupakan sebuah model tes inventori yang memiliki 5 dimensi berbeda. Model Big 5 Personality memiliki 5 dimensi kepribadian yang terdiri atas : *Openness to Experience* (keterbukaan pada hal baru), *Conscientiousness* (Kesadaran Penuh/Kehati-hatian), *Extroversion* (Ekstroversi), *Agreeableness* (Keramahan/Kehangatan), dan *Neuroticism* (Neurotisme) (Ramadhan & Putra, 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sheikh et al., (2019) bahwa terdapat pengaruh yang positif dan bersifat signifikan dari *Neuroticism*, *Extroversion*, and *Openness to experience* terhadap *cyberloafing*, namun untuk *Agreeableness* dan *Conscientiousness* menunjukkan pengaruh yang negatif terhadap perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari BPS Kabupaten Bekasi pada kecamatan X terdapat sekitar kurang lebih 130 usaha makanan dan minuman (BPS Kab. Bekasi, 2024). Sehingga penelitian ini akan dilakukan pada para responden yang bekerja di perusahaan yang bergerak di industri *food and beverages* yang berada di Kecamatan X, Kabupaten Bekasi. Atas dasar paparan fenomena diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh antara *Big Five Personality Traits* terhadap Perilaku *Cyberloafing* pada Karyawan di Perusahaan *Food and Beverages* di Kecamatan X. Disisi lain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepribadian big five terhadap perilaku *cyberloafing* di perusahaan *food and beverages* di kecamatan X.

2. Tinjauan Pustaka

Menurut van Doorn (2011) mendefinisikan *cyberloafing* merupakan suatu perilaku atau tindakan seseorang pekerja secara sukarela dalam menggunakan fasilitas baik email maupun internet di tempat kerja selama jam kerja berlangsung untuk tujuan selain pekerjaan. *Cyberloafing* dianggap sebagai sebuah konstruk atas perilaku yang kontraproduktif ditempat kerja (Lim, 2002). *Cyberloafing* dapat dianggap sebagai perilaku yang tidak bermasalah, namun pada perspektif lain *cyberloafing* dianggap akan lebih bermasalah karena memangkas waktu kerja dan mengurangi produktivitas kerja (Blanchard & Henle, 2008). Kegiatan yang dilakukan dapat beragam dari mulai melakukan belanja daring, berselancar di internet,

mengakses media sosial, mencari pekerjaan lain, menerima maupun mengirim pesan pribadi melalui *email*, hingga mengunduh materi yang tidak berkaitan dengan pekerjaan yang mana semua kegiatan tersebut dilakukan pada saat bekerja berlangsung (Ozler & Polat, 2012).

Berdasarkan paparan oleh van Doorn (2011) *cyberloafing* dibagi menjadi aktivitas *cyberloafing* dan perilaku *cyberloafing*. Aktivitas *cyberloafing* terdiri dari aktivitas sosial, aktivitas informasi, aktivitas rekreasi, hingga aktivitas emosional virtual. Perilaku *cyberloafing* terdiri atas perilaku pengembangan, perilaku pemulihan, perilaku menyimpang, perilaku adiksi. Faktor - faktor yang dapat mempengaruhi *cyberloafing* diantaranya terdapat faktor individual, faktor lingkungan kerja, faktor kontekstual, hingga faktor psikologis. Faktor individual merujuk kepada kepribadian, motivasi, hingga sikap individu.

Menurut (Donnellan et al., 2006) menjelaskan bahwa *big five factor* merupakan suatu analisa faktor yang terbagi atas lima dimensi dengan terdiri dari banyaknya aitem yang terkandung dalam pengukurannya. Menurut Cattell (1973) memaparkan bahwa awalnya model lima faktor merupakan suatu taksonomi yang didasarkan atas analisis faktor yang terdiri dari *Neuroticism* (Neurotisme) dan *Extraversion* (Ekstraversi). Kemudian ia melakukan revolusi dengan mengkonfirmasi adanya dimensi tambahan meliputi *Openness* (Keterbukaan), *Agreeableness* (Keramahan), dan *Conscientiousness* (Kesadaran) (Feist et al., 2017).

Karakteristik yang mampu diungkapkan melalui perantara *big five personality* ini di rasa mampu melihat potensi dan motif seorang individu sebagai pekerja terhadap *cyberloafing*. Kecenderungan sifat kepribadian individu itu sendiri mampu mencerminkan *cyberloafing* seperti apa yang akan berkemungkinan untuk dilakukan oleh pekerja tersebut. Hal tersebut sesuai dengan penelitian oleh Abro,dkk (2021) bahwa kepribadian terutama model *big five personality* mampu melihat bagaimana suatu kepribadian manusia mampu mempengaruhi tindakan *cyberloafing* pada sektor pelayanan publik (Abro et al., 2021).

3. Metodologi

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Periantalo (2020) pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang bersifat deduktif dengan berisi penjelasan yang dimulai dari sesuatu hal yang umum menuju hal yang khusus dan spesifik (Periantalo, 2020). Karakteristik penelitian ini bersifat regresi atau pengaruh yang secara spesifik berupa regresi linier berganda. Penelitian regresional merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami bagaimana pengaruh antara suatu variabel atau kovarians dengan variabel lainnya (Periantalo, 2020). Namun tidak terbatas hanya pada melihat apakah terdapat pengaruh atau tidak tetapi juga memahami seberapa signifikan pengaruhnya (Periantalo, 2020).

Berdasarkan perilsan data terakhir menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi pada tahun 2023 terdapat 130 usaha Makanan dan Minuman di wilayah Cibitung (BPS Kab. Bekasi, 2024). Namun untuk populasi pekerja food and beverages di kecamatan X, Kabupaten Bekasi belum ditemukan data populasi yang mewakili. Sehingga untuk perhitungan sample selanjutnya akan menggunakan *software g*power*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan *software G*Power* untuk menentukan jumlah target responden dengan metode regresi linear berganda diperoleh sebanyak 138 responden. Kalkulasi sampling dilakukan dengan menggunakan multiple linear regression dengan *margin of error a di (0,05)*, *power statistic* di 95%, serta *number of predictors* 5, maka teknik yang digunakan berupa *purposive sampling* dengan *non probability sampling*. Adapun kriteria sampel yang dibutuhkan berupa :

1. Pekerja di bidang Food and Beverages di wilayah Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi.
2. Pria/Wanita
3. Berusia min. 18 tahun dan maks. 45 tahun
4. Mempunyai Akses Internet dan *Gadget* Pribadi

Pada penelitian ini skala *cyberloafing* yang digunakan merupakan skala yang disusun oleh van Doorn, (2011) dan sedikit dimodifikasi oleh peneliti. Penelitian ini juga menggunakan

Mini International Personality Item Pool (Mini-IPIP) big five personality yang telah dikembangkan oleh Donnellan et al., (2006).

Berdasarkan jenis penelitian ini yang berupa regresi maka akan dilakukan beberapa tahapan uji asumsi sebelum melakukan uji hipotesis. Tahapan uji asumsi tersebut terdiri dari Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Multikolinearitas, Uji Homokedasitas. Setelah data memenuhi syarat - syarat dari berbagai uji asumsi tersebut maka analisa data dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya berupa Uji Hipotesis (Mark A. Goss-Sampson, 2019).

Uji Hipotesis dilakukan untuk membantu peneliti dalam menyimpulkan hasil akhir atas data penelitian yang telah di analisa. Uji Hipotesis yang dilakukan berupa uji regresi linear berganda. Pengujian data dilakukan menggunakan *software JASP 0.19 version*.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 138 karyawan industri food and beverages di Kecamatan X. Skor *big five* mayoritas berada pada rentang kategori sedang. Sebanyak 123 responden (89,13 %) tercakup dalam skor 28 - 42. Hanya 15 responden (10,87 %) menempati kategori tinggi (> 42). Tidak ditemukan responden dengan kategori rendah (< 28). Distribusi ini menandakan profil kepribadian yang relatif adaptif. Mayoritas pekerja menunjukkan kecenderungan perilaku moderat. Profil moderat memberi fleksibilitas dalam menghadapi tuntutan kerja cepat. Fakta ini menjadi fondasi interpretasi hubungan ke variabel cyberloafing.

Pada variabel *cyberloafing* menunjukkan pola yang lebih mengkhawatirkan. Kategori rendah (< 36) tidak terdeteksi di seluruh sampel. Sebanyak 92 responden (68,66 %) berada pada kategori sedang. Sementara 42 responden (31,34 %) masuk kategori tinggi (> 54). Proporsi tinggi ini cukup besar bagi perilaku kontraproduktif.

Temuan menandakan bahwa akses internet non-kerja sudah terinternalisasi. Normalisasi ini berpotensi menekan produktivitas layanan pelanggan. Budaya organisasi F&B yang longgar terhadap gawai diduga berkontribusi. Pemahaman distribusi memperjelas urgensi analisis inferensial berikut. Seluruh prasyarat regresi telah diuji sebelum hipotesis diolah. Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan $p\text{-value} = 0,427$ untuk *big five* dan $p\text{-value} = 0,227$ untuk *cyberloafing*. Hal tersebut menegaskan data terdistribusi normal. Plot Q-Q memperlihatkan titik residual mengikuti garis diagonal, menegaskan linearitas. Nilai $VIF = 1,0$ dan $tolerance = 1,0$ memastikan ketiadaan multikolinearitas. Plot residual-predicted menyebar seimbang, memenuhi homoskedastisitas. Kepatuhan terhadap asumsi menjamin keabsahan koefisien regresi. Regresi simultan menunjukkan korelasi sedang antara *big five* dan *cyberloafing*. Nilai R tercatat 0,336 dengan $p < 0,001$. $Adjusted R^2 = 0,106$, berarti 10,6 % variansi *cyberloafing* dijelaskan oleh kelima dimensi kepribadian. Kontribusi moderat ini menyiratkan faktor lain turut menentukan perilaku daring pekerja. Signifikansi model menegaskan relevansi konstruk kepribadian dalam konteks kerja. Hasil tersebut selaras dengan temuan Abro dkk. (2021) di sektor jasa.

Pada data Uji parsial menegaskan kontribusi berbeda tiap dimensi. *Extroversion* berada paling kuat ($adjusted R^2 = 0,146$; $p < 0,001$). *Conscientiousness* menyusul dengan ($adjusted R^2 = 0,044$; $p = 0,008$). *Openness* memberi efek lemah namun signifikan ($adjusted R^2 = 0,021$; $p = 0,049$). *Agreeableness* dan *Neuroticism* tidak memiliki pengaruh signifikan ($p > 0,05$). Pola ini menunjukkan ekstrovert yang gemar melakukan interaksi daring rentan melakukan *cyberloafing*. Disiplin kerja dari *Conscientiousness* menahan intensitas perilaku tersebut. Kreativitas *Openness* memicu eksplorasi web, meski efeknya kecil. Dinamika ini penting untuk strategi pengelolaan sumber daya manusia berbasis trait. Kebijakan perlu diarahkan pada kombinasi pelatihan disiplin dan pengelolaan interaksi sosial daring.

Pada layanan *food and beverages* yang menuntut kecepatan, *cyberloafing* bersifat ambivalen. Akses media sosial bisa menjadi bentuk pemulihan singkat pekerja. Namun durasi berlebihan menunda pelayanan pelanggan. Ekstroversion yang tinggi membutuhkan saluran interaksi, sedangkan profil moderat mudah bergeser perilaku. Kebijakan jeda digital terstruktur dapat menyalurkan kebutuhan sosial tanpa merugikan produktivitas. Pelatihan kesadaran diri khususnya bagi pekerja ekstrover dapat menekan perilaku kontraproduktif. Monitoring berbasis target lebih efektif daripada pengawasan layar terus-menerus. Pendekatan personal-oriented dan situational-oriented diperlukan secara bersamaan. Strategi ini diharapkan menyeimbangkan kesejahteraan karyawan dan kepuasan pelanggan.

5. Penutup

Penelitian memetakan pengaruh *big five* dengan *cyberloafing* pada 138 karyawan food and beverages. Model simultan menghasilkan $R = 0,336$ dan $adjusted R^2 = 0,106$. Kepribadian menjelaskan 10,6% variasi perilaku *cyberloafing*. Profil big five dominan sedang, sedangkan *cyberloafing* dominan sedang-tinggi. Proporsi tinggi *cyberloafing* menandai normalisasi akses digital untuk kebutuhan non-kerja. Asumsi statistik terpenuhi, memastikan validitas hasil. Pekerja food and beverages cenderung melakukan *cyberloafing* meski tanpa kepribadian ekstrem.

Pada level dimensi, *Extroversion* memiliki pengaruh paling kuat diikuti *Conscientiousness* dan *Openness*. Sedangkan *Agreeableness* dan *Neuroticism* tidak berperan signifikan. Interaksi kebutuhan sosial dan disiplin kerja menjadi kunci perilaku daring. Faktor situasional diperkirakan mengisi 89,4% variansi sisanya. Temuan memperluas literatur dengan menegaskan pentingnya trait-context di sektor layanan cepat. Hasil ini konsisten dengan sebagian riset di luar negeri namun berbeda pada peran mediator kinerja. Penelitian memperkuat urgensi pendekatan multidimensi dalam mengelola *cyberloafing*.

Daftar Referensi

- Abro, S., Phulpoto, N. H., Memon, S., & Brohi, M. A. (2021). Influence of Personality Traits on Cyberloafing in the Service Sector of Pakistan. *Journal of Entrepreneurship, Management, and Innovation*, 3(2), 262-283. <https://doi.org/10.52633/jemi.v3i2.88>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik Penyediaan Makanan dan Minuman. <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/23/f2c7743c4712aaeaa4abf694/statistik-penyediaan-makanan-dan-minuman-2023.html>
- Blanchard, A. L., & Henle, C. A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 1067-1084. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.03.008>
- BPS Kab. Bekasi. (2024). Kabupaten Bekasi Dalam Angka. In BEKASI REGENCY IN FIGURES (Vol. 21).
- Brewer, L. (2019). General Psychology: General Psychology: Required Reading Required Reading. www.nobaproject.com
- Christiana, E. J., & Kristanto, H. (2020). Pengaruh The Big Five Personality Terhadap Perilaku Cyberloafing Karyawan (Kasus Di CV. Andi Offset Yogyakarta). *Jurnal Ilmiah Multi Data Universitas Palembang*.
- Donnellan, M. B., Oswald, F. L., Baird, B. M., & Lucas, R. E. (2006). The Mini-IPIP Scales: Tiny-yet-Effective Measures of the Big Five Factors of Personality. *Psychological Assessment*, 18(2), 192-203. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.18.2.192>
- Feist, J., Feist, G. J., & Robert, T.-A. (2017). Teori Sifat Lima Faktor McCrae & Costa. In *Teori Kepribadian* (8th ed.). McGraw-Hill Education and Salemba Humanika.
- Hardiantoro, A., & Naufal Dzulfaroh, A. (2024, November). Susul KFC, Pizza Hut Indonesia Rugi Hampir Rp 100 Miliar, Tutup 20 Gerai, dan PHK Ratusan Karyawan. *Kompas.Com*.

- <https://www.kompas.com/tren/read/2024/11/20/181500665/susul-kfc-pizza-hut-indonesia-rugi-hampir-rp-100-miliar-tutup-20-gerai-dan?page=all>
- Hurriyati, D. (2017). Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Cyberloafing Yang Mempengaruhi Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang. *Jurnal Bina Darma*.
- Jia, R., & Jia, H. H. (2015). An Individual Trait-Based Investigation of Employee Cyberloafing. *Journal of Information Technology Management*, XXVI(1).
- Jobstreet. (2023, July). 81% Karyawan di Indonesia Mengakses Sosial Media Saat Bekerja. Jobstreet. <https://id.jobstreet.com/id/career-advice/article/81-karyawan-di-indonesia-mengakses-sosial-media-saat-bekerja>
- Liang, X., Guo, G., Gong, Q., Li, S., & Li, Z. (2022). Cyberloafing to Escape From the “Devil”: Investigating the Impact of Abusive Supervision From the Third-Party Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722063>
- Lim, V. K. G. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of Organizational Behavior*, 23(5), 675-694. <https://doi.org/10.1002/job.161>
- Lim, V. K. G., & Teo, T. S. H. (2024). Cyberloafing: A review and research agenda. In *Applied Psychology* (Vol. 73, Issue 1, pp. 441-484). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/apps.12452>
- Mark A. Goss-Sampson. (2019). Statistical Analysis in JASP A Students Guide v0.11 Versi Bahasa Indonesia (S. Bagaskara, S. Akmal Z., A. Triman, N. Grasiawaty, & E. Nurhayati, Trans.; 2nd ed.). Mark A Goss Sampson. <https://doi.org/DOI:10.6084/m9.figshare.9980744>
- Merdiaty, N., Si, M., Corsini, A., & Nugraha, W. (2024). Psikologi Industri dan Organisasi (1st ed.). CV. Eureka Media Aksara.
- Nasyroh, M., & Rinandita Wikansari. (2017). Hubungan Antara Kepribadian (Big Five Personality Model) Dengan Kinerja Karyawan Relationship Between Personality (Big Five Model) And Employee Job Performance. *Jurnal ECOPSY*, 4. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20527/ecopsy.v4i1.3410>
- Ozler, D. E., & Polat, G. (2012). Cyberloafing Phenomenon in Organizations : Determinants and Impacts. *International Journal of EBussiness and EGovernment Studies*, 4(2).
- Periantalo, J. (2020). Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, M., & Putra, R. E. (2020). Prediksi Kepribadian Pengguna Instagram Berdasarkan Model Big Five Personality Menggunakan Algoritma SVM. *JINACS : Journal of Informatics and Computer Science*. https://ipip.ori.org/New_IPIP-50-item-scale.htm.
- Sheikh, A., Aghaz, A., & Mohammadi, M. (2019). Cyberloafing and Personality Traits : An Investigation Among Knowledge Workers Across The Iranian Knowledge-Intensive. *Taylor and Francis : Behaviour & Information Technology*, 38, 1213-1224.
- Skeja, A., & Lorcú, F. (2022). Relation of Three Phenomena: Cyberloafing, Creativity, and Stress. *IFAC-PapersOnLine*, 55(39), 247-252. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.12.029>
- Sofyanty, D., & Supriyadi, T. (2021). Cyberloafing Ditinjau Dari Kontrol Diri dan Kepuasan Kerja. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 21(2), 1410-9794. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- van Doorn, O. N. (2011). Cyberloafing: A Multi-dimensional Construct Placed in a Theoretical Framework. *Eindhoven University of Technology Netherlands*.
- Wahyuni, R., Irfani, H., & Mariana, R. (2020). Kinerja Pegawai Ditinjau Dari Perilaku Cyberloafing Dan Komitmen Organisasi. *Psyche 165 Jurnal*.

- Zhong, J., Chen, Y., Yan, J., & Luo, J. (2022). The mixed blessing of cyberloafing on innovation performance during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 126. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106982>
- Zin, M., & Maung, M. (2024). A Study On The Factors Influencing The Development Of Food And Beverage Industry In Myanmar. Yangon University of ECONOMICS.