

**Pengaruh Kontrol Diri, Kebosanan Kerja, Cultural Intelligence(CQ) dan Iklim
Organisasi Terhadap Perilaku *Cyberloafing*
Muhammad Nur Cholis¹, Qristin Violinda², Ratih Hesty Utami P³**

¹²³Program Studi Manajemen, Universitas PGRI Semarang
Email: m.nurcholis2208@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of self-control, work boredom, cultural intelligence and organizational climate on cyberloafing behavior in employees (Case Study on Pati District Cooperative Employees). This research is a quantitative research type. The population used in this study was cooperative employees in Pati Regency and the sample used was 100 cooperative employees in Pati Regency. This study used a research method using probability sampling techniques with random sampling methods. Data analysis in this study used the SPSS for window program version 26. Data analysis techniques used multiple linear regression analysis. The results of the analysis and discussion showed that the self-control variable had a negative and partially significant effect on cyberloafing behavior in employees and work boredom, cultural intelligence and organizational climate had a positive and partially significant effect on cyberloafing behavior in employees (Case Study on Pati Regency Cooperative Employees) and R.Square variable of Self-Control, Work Boredom, Cultural Intelligence and Organizational Climate influence 83% of cyberloafing dependent variables, the remaining 17% are influenced by other variables.

Keywords: *self-control, work boredom, Cultural Intelligence, organizational climate, Cyberloafingbehavior*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kontrol diri, kebosanan kerja, *cultural intelligence* dan iklim organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan (Studi Kasus pada Karyawan Koperasi Kabupaten Pati). Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah karyawan koperasi di Kabupaten Pati dan sampel yang digunakan adalah 100 karyawan koperasi di Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan metode penelitian menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode random sampling. Analisis data pada penelitian ini menggunakan program *SPSS for window versi 26*. Teknik analisis data yang digunakan analisis regresi linear berganda. Hasil analisis dan pembahasan menunjukkan variabel kontrol diri berpengaruh negatif dan signifikan secara parsial terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan dan kebosanan kerja, *cultural intelligence* dan iklim organisasi berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan (Studi Kasus pada Karyawan Koperasi Kabupaten Pati) dan R.Square variabel bebas Kontrol Diri, Kebosanan Kerja, Cultural Intelligence dan Iklim Organisasi memberikan pengaruh sebesar 83% terhadap variabel terikat *Cyberloafing* sisanya 17% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *kontrol diri, kebosanan kerja, Kecerdasan Budaya, iklim organisasi, perilaku cyberloafing*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di seluruh dunia pada tahun 2023 berkembang sangat pesat. Semakin canggihnya teknologi modern karyawan dituntut untuk kreatif, inovatif dan cepat dalam bekerja. Perusahaan memberikan fasilitas teknologi internet untuk menunjang pekerjaannya Dewi dan Wibawa (2022). Dengan adanya internet itulah segala informasi dunia mudah diakses dengan cepat. Seorang karyawan atau pegawai tidak dapat mengikuti perkembangan zaman modernisasi diperusahaan dikhawatirkan mudah tersingkir dari pekerjaan atau tidak mampu bersaing dengan pegawai lain. Disisi lain, adanya teknologi internet berdampak negatif bagi perusahaan, misalnya setiap tugas pekerjaan yang akan dilakukan oleh karyawan akan lalai atau lupa ketika seorang keasikan memainkan gawai. Hal tersebut menjadi kegiatan yang kurang bermanfaat.

Berdasarkan data dari *The Spectator Index* yang dikutip oleh Ginting (2019) posisi Indonesia berada di urutan ke-enam terbanyak untuk penggunaan telepon genggam. Sekitar 261 juta jiwa penduduk Indonesia menggunakan telepon genggam sebanyak 236 juta unit. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa jumlah pengguna telepon genggam di Indonesia pada tahun 2015 telah melampaui angka 338 juta.

Menurut Ramadhan dan Sari (2019) perempuan atau laki – laki memiliki keinginan untuk berperilaku *cyberloafing*. Melalui pengamatan di beberapa instansi, kecenderungan perempuan dalam mengakses internet di sela – sela jam kerja sering mengakses internet untuk bidang gaya hidup seperti belanja *online* Ramadhan and Sari (2019). Tidak hanya membuka situs belanja online perempuan sering scroll – scroll sosial media seperti, Tiktok, Instagram maupun Whatsapp. Namun, berbeda dengan penelitian komparatif yang dilakukan oleh Sijabat (2021) pada karyawan laki-laki, *cyberloafing* hanya dilakukan ketika stres kerja sementara pada karyawan wanita dilakukan oleh karakteristik pekerjaan seperti berjualan

online. Hasil dari *cyberloafing* itu diperoleh untuk karyawan wanita dimana sebenarnya *cyberloafing* dapat meningkatkan kreativitas karyawan.

Secara umum koperasi adalah badan usaha ekonomi bersama yang para anggotanya bergerak secara sukarela atas dasar persamaan hak untuk menjalankan usaha yang memenuhi kebutuhan para anggotanya. Tujuan utama koperasi bukan untuk mencari keuntungan, tetapi untuk membantu para anggota koperasi agar lebih makmur menurut asas kekeluargaan. Hal ini juga ditegaskan oleh UUD 1945, Pasal 33 (1), yang menyatakan bahwa perekonomian Indonesia disusun secara bersama berdasarkan asas kekeluargaan menurut Sari and Ratnaningsih (2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Agung prasetya (2022) kontrol diri berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *cyberloafing*. Sedangkan pada penelitian Malau dan Muhammad (2022) kontrol diri dapat memengaruhi perilaku *cyberloafing* signifikan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberloafing* Suranta dan Hurriyati (2014). Kebosanan kerja mempengaruhi *cyberloafing* pada penelitian yang dilakukan oleh Husna, Silviandari, dan Susilawati (2020), kebosanan kerja secara signifikan positif berperan terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan. Kebosanan kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* Umirta Alif (2020).

Hal itu diperkuat pada penelitian lain yang dilakukan Sijabat (2021) stres kerja berpengaruh terhadap *cyberloafing*. Ayuningtyas (2022) Kebosanan kerja berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Kontrol diri dan stres kerja berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing* pada penelitian Adhana (2021). Perlu diingat bahwa Behavioral CQ secara langsung dan positif terkait dengan kinerja dan penyesuaian karyawan terhadap budaya baru Van Dyne (2006). Penelitian yang dilakukan oleh Yulian Astri dan Zahreni (2018) bahwa Iklim organisasi berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*. Penelitian yang

dilakukan Dewi Masruroh (2011), bahwa iklim organisasi berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing*

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan pada karyawan Koperasi di Pati. Yang dimaksud pendekatan deskriptif yaitu sebuah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel (Sugiyono, 2014).

Dalam penelitian ini menggunakan populasi seluruh karyawan yang bekerja di koperasi kabupaten Pati. Jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui dengan pasti dikarenakan banyaknya koperasi di kabupaten Pati dengan sampel 100 karyawan koperasi di kabupaten Pati dan Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan yaitu *probability sampling* memberikan peluang pada setiap karyawan koperasi di kabupaten Pati. Sedangkan dalam penarikan sampel peneliti menggunakan pendekatan *simple random sampling* dan sampel penelitian ini adalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada karyawan koperasi di kabupaten Pati untuk diambil sebagai sampel dengan kriteria tertentu. Keseluruhan sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden dengan penentuan pengambilan sampel yaitu, karyawan yang bekerja di koperasi dengan usia 18 tahun keatas yang sedang bekerja di koperasi selama satu tahun atau lebih. Untuk sampel penelitian yang sudah dilakukan peneliti yakni pada koperasi

Eka warsa Tanggel, BMT yaumi, Koperasi sejahtera Mandiri, Koperasi Bina Niaga dan Dinas Koperasi di kecamatan Jakenan.

B. Hasil Uji Linier Berganda

Tabel Hasil Uji Linier Berganda

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized		Standardized		
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.985	1.599		4.368	.000
1				-	
Kontrol Diri	-440	.199	-.205	2.209	.030
Kebosanan Kerja	.390	.183	.200	2.127	.036
Cultural Intelligence	.411	.176	.217	2.337	.022
Iklim Oraganisasi	.619	.293	.200	2.111	.037

a. Dependent Variable: Cyberloafing

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.19 dapat kita lihat sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis 1 : Pengaruh kontrol diri (X1) terhadap *cyberloafing* (Y)

Berdasarkan perhitungan, pada variabel kontrol diri t hitung sebesar - 2,209 t tabel < 1,660 dengan nilai signifikansi sebesar 0,030 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negattif dan signifikan kontrol diri (X1) terhadap *cyberloafing* (Y).

H1 : Terdapat pengaruh negatif dan signifikan Kontrol Diri (X1) terhadap *cyberloafing* (Y)

2. Hasil pengujian hipotesis II : Pengaruh Kebosanan Kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y)

Berdasarkan perhitungan, pada variabel Kebosanan kerja balance t hitung sebesar $4,952 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y).

H2 : Terdapat pengaruh dan signifikan kebosanan kerja (X2) terhadap *cyberloafing* (Y)

3. Hasil pengujian hipotesis III : Pengaruh cultural intelligence (X3) terhadap *cyberloafing* (Y)

Berdasarkan perhitungan, pada variabel cultural intelligence t hitung sebesar $2,337 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan cultural intelligence (X3) terhadap *cyberloafing* (Y).

H3 : Terdapat pengaruh dan signifikan cultural intelligence (X3) terhadap *cyberloafing* (Y)

4. Hasil pengujian hipotesis IV : Pengaruh iklim organisasi (X1) terhadap *cyberloafing* (Y)

Berdasarkan perhitungan, pada variabel work-life balance t hitung sebesar $2,111 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,037 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan iklim organisasi (X4) terhadap *cyberloafing* (Y).

H4 : Terdapat pengaruh dan signifikan antara iklim organisasi (X4) terhadap *cyberloafing* (Y)

Analisis Linier Berganda

Dari kriteria persamaan diatas dapat diartikan sebagai berikut :

1. Variabel Kontrol Diri (X1), mempunyai nilai koefisien regresi sebesar -0,440. Apabila kontrol diri meningkat suatu nilai, maka akan menurunkan *cyberloafing* (Y) sebesar 0,440.
2. Variabel Kebosanan Kerja (X2), mempunyai nilai koefisien regresi sebesar 0,390. Apabila Kebosanan kerja meningkat suatu nilai, maka akan meningkatkan *cyberloafing* (Y) sebesar 0,390.
3. Variabel Cultural Intellgence (X3), mempunyai nilai koefisien regresi sebesar 0,411. Apabila cultural intellgence meningkat suatu nilai, maka akan meningkatkan *cyberloafing* (Y) sebesar 0,411.
4. Variabel Iklim organisasi (X4), mempunyai nilai koefisien regresi sebesar 0,619. Apabila cultural intellgence meningkat suatu nilai, maka akan meningkatkan *cyberloafing* (Y) sebesar 0,619

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh faktor – faktor Kontrol Diri, Kebosanan Kerja, Cultural Intellgence dan Iklim Organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan koperasi kabupaten Pati.

1. Pengaruh Kontrol Diri terhadap *Cyberloafing* pada pegawai Koperasi kabupaten Pati

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data statistik yang telah dilakukan, dapat dilihat dari variabel Kontrol diri menunjukkan perolehan t hitung sebesar - 2,209 sehingga $t \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ 1,660 dan nilai signifikansi sebesar $0,030 < 0,05$ maka, dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan H1 diterima, Berdasarkan hal tersebut, semakin tinggi kontrol diri seseorang maka kecenderungan untuk berperilaku *cyberloafing* akan menurun pada pegawai koperasi di kabupaten pati

mampu mengontrol dirinya untuk berperilaku sesuai aturan atau ketentuan di koperasi. Hal itu diperkuat pada penelitian (Adhana 2021) bahwa semakin meningkatnya kontrol seseorang kecenderungan untuk berperilaku kurang baik akan menurun atau mampu mengontrol untuk berperilaku.

2. Pengaruh Kebosanan Kerja terhadap *Cyberloafing* pada pegawai Koperasi kabupaten Pati

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data statistik yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa variabel kebosanan kerja menunjukkan perolehan t hitung sebesar 4,932 sehingga t hitung $>$ r tabel 1,660 dan nilai signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$ maka, dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan H_2 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dan signifikan. Pemicunya rasa bosan atau jenuh seseorang dari kegiatan yang monoton atau berulang - ulang hal itu diperkuat pada penelitian (Nur azizah 2019) yaitu kebosanan kerja berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing* semakin seseorang merasa bosan terhadap pekerjaan maka cenderung berperilaku semauanya untuk menghilangkan rasa bosan.

3. Pengaruh *Cultural intelligence* terhadap *Cyberloafing* pada pegawai Koperasi kabupaten Pati

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data statistik yang telah dilakukan, dapat dilihat dari variabel *Cultural intelligence* menunjukkan perolehan t hitung sebesar 2,337 sehingga t hitung $>$ r tabel 1,660 dan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$ maka, dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan H_3 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dan signifikan. Berdasarkan hal tersebut *Cultural intelligence* semakin meningkat maka kecenderungan meningkat *cyberloafing*. Budaya yang dimaksud seperti budaya bermain gadget sesering mungkin ataupun berbudaya yang tidak sesuai dengan budaya lama. Hal ini diperkuat pada

penelitian (Ott dan Michailova 2018) *cultural intelligence* berpengaruh positif terhadap perilaku kebiasaan seseorang seseorang akan meniru pola kebiasaan budaya yang ada disekitarnya.

4. Pengaruh Iklim Organisasi terhadap *Cyberloafing*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data statistik yang telah dilakukan, dapat dilihat dari variabel iklim organisasi menunjukkan perolehan t hitung sebesar 2,209 sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ 1,660 dan nilai signifikansi sebesar $0,30 < 0,05$ maka, dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan H4 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dan signifikan. Hal ini diperkuat pada penelitian (Dewi masrurroh 2011) iklim organisasi berpengaruh positif terhadap *cyberloafing*. Iklim organisasi baik maka *cyberloafing* meningkat begitu sebaliknya, apabila iklim organisasi kurang baik maka *cyberloafing* menurun.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan ini berdasarkan kajian tentang pengaruh Kontrol Diri, Kebosanan kerja *cultural Intelligence* dan Iklim Organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai koperasi kabupaten Pati :

1. Terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara variabel Kontrol Diri (X1) terhadap variabel *cyberloafing* (Y) secara parsial pegawai koperasi kabupaten Pati, dengan t hitung sebesar $-2,209 > t \text{ tabel}$ $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,030 < 0,05$
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kebosanan Kerja (X2) terhadap variabel *cyberloafing* (Y) secara parsial pegawai koperasi kabupaten Pati,

dengan t hitung t hitung sebesar $4,952 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$.

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Cultural intelligence (X3) terhadap variabel *cyberloafing* (Y) secara parsial pegawai koperasi kabupaten Pati, dengan t hitung $2,337 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Iklim Organisasi (X4) terhadap variabel *cyberloafing* (Y) secara parsial pegawai koperasi kabupaten Pati, dengan t hitung $2,111 > t$ tabel $1,660$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,037 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti maka saran yang ingin penulis sampaikan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagi Organisasi

Bagi organisasi perlu meningkatkan pengetahuan terhadap perilaku *cyberloafing* yang berdampak terhadap pola kebiasaan seseorang apalagi ketika berada dalam suatu organisasi nantinya dapat ditiru oleh orang lain.

2. Bagi Karyawan Koperasi

Perlu meningkatkan kontrol diri terhadap perilaku *cyberloafing* yang kemungkinan akan berperilaku kurang sesuai. Namun perilaku bermain gadget dikoperasi tidak dapat dihindarkan dikarenakan pasti seorang karyawan menghubungi nasabah menggunakan gadget untuk berkomunikasi, maka perlunya seseorang mengontrol untuk bermain gadget yang kurang bermanfaat seperti scroll instagram, tiktok dan lain – lain ketika dalam bekerja.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel lain yang dapat memicu perilaku *cyberloafing* yang tidak dalam penelitian ini karena variabel Kontrol diri, Kebosanan Kerja, Cultural Intelligence dan Iklim Organisasi berpengaruh sebesar 83% sehingga masih terdapat 17% variabel lain pemicu perilaku *cyberloafing* yang belum diteliti yang mempengaruhi *cyberloafing* seperti variabel Setres Kerja, beban kerja maupun variabel lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anandarajan, M., Devine, P., & Simmers, C. (2004). A Multidimensional Scaling Approach to Personal Web Usage in The Workplace. In M. Anandarajan & C. Simmers (Eds.), *Personal Web Usage in The Workplace: A Guide to Effective Human Resource Management*. Hershey, PA: Information Science Publishing
- Adhana, Widiya. 2021. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Stres Kerja Dengan Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai Negeri Sipil (PNS) Di Kantor Pelayanan Bea Dan Cukai Kota Pekanbaru" 2 (2): 144–53. *psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikolog*.
- Dewi, N K, and I M A Wibawa. 2022. "Pengaruh Inovasi Dan Employee Creativity Terhadap Kinerja Karyawan Pada Industri Percetakan Di Kabupaten Tabanan." *E-Jurnal Manajemen* 11 (1): 1–20.
- Ginting, meilinia diakonia. 2019. "Penggunaan Telepon Genggam Pada Masyarakat Di Wilayah Perbatasan (a Survey in Tanjung Beringin Subdistrict , Serdang Bedagai Regency , North Sumatera Province)." *Jurnal PIKOM* 20 (1): 58–69.
- Hurriyati, D. 2017. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang." *Jurnal Ilmiah Psyche*, 75–85. <http://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalpsyche/article/view/40>.
- Husna, Fatiya Halum, Ika Adita Silviandari, dan Ika Rahma Susilawati. 2020. "Kebosanan Kerja Sebagai Prediktor Perilaku Cyberloafing Pada Karyawan." *Jurnal Studia Insania* 8 (1): 43. <https://doi.org/10.18592/jsi.v8i1.3516>.
- Malau, Ruth Adelia, dan Amri Hana Muhammad. 2022. "Journal of Social and Industrial Psychology" 11 (2): 94–110.
- NurAzizah, Siti. 2019. "Cyberloafing Sebagai Strategi Mengatasi Kebosanan Kerja." *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 2 (1): 1–19. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS>

- Ott, Dana L., dan Snejina Michailova. 2018. "Cultural Intelligence: A Review and New Research Avenues." *International Journal of Management Reviews* 20 (1): 99–119. <https://doi.org/10.1111/ijmr.12118>.
- Ramadhan, Vian Arsita, dan Erita Yuliasesti Diah Sari. 2019. "Perilaku Cyberloafing Pada Pekerja Perempuan." *Jurnal Psikologi Integratif* 6 (2): 213. <https://doi.org/10.14421/jpsi.v6i2.1497>.
- Sari, Suci Laria, dan Ika Zenita Ratnaningsih. 2020. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensi Cyberloafing Pada Pegawai Dinas X Provinsi Jawa Tengah." *Jurnal EMPATI* 7 (2): 572–74. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21678>.
- Sijabat, R. 2021. "Comparative Study of Cyberloafing Outcomes in Male and Female Employees." *Management Analysis Journal*, no. 24. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/maj/article/view/46190>.
- Sugiyono, 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif, Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA
- Weatherbee, Terrance G. 2010. "Counterproductive Use of Technology at Work: Information & Communications Technologies and Cyberdeviancy." *Human Resource Management Review* 20 (1): 35–44. <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2009.03.012>.