

## INTISARI

### **Mengurangi Ancaman Keamanan dan Meningkatkan Kinerja: Mengelola Aktivitas Bermain *Online Games* Karyawan. Dibimbing oleh: Syaiful Ali, MIS., Ph.D.**

Akses *Internet* yang disediakan oleh tempat kerja memunculkan masalah potensial terkait *Internet abuse*, secara khusus *cyberloafing* atau *cyberslacking*, yaitu penggunaan *Internet* untuk kepentingan pribadi di tempat kerja. Hal yang menarik dari penggunaan *Internet* untuk kepentingan pribadi adalah penggunaannya untuk *online games*; namun penelitian sebelumnya kurang mempertimbangkan hal-hal yang dapat mengurangi niat untuk bermain *online games* di komputer milik perusahaan. Beberapa penelitian menemukan bahwa *online games* berhubungan dengan pengalaman pemulihan kerja yang pada akhirnya dapat mengembalikan motivasi dan meningkatkan kinerja karyawan, namun beberapa penelitian lainnya justru menemukan bahwa *Internet gaming* sebagai bentuk penggunaan komputer yang tidak terkait pekerjaan memunculkan isu terkait kinerja dan produktivitas, masalah finansial dan hukum, serta isu terkait sumber daya teknologi (seperti ancaman keamanan).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan faktor-faktor yang dapat mengurangi niat karyawan untuk bermain *online games* di komputer milik perusahaan, dan menguji secara langsung pengaruh niat bermain *online games* di komputer milik perusahaan terhadap kinerja karyawan. Menggunakan survei *online* dengan desain faktorial (eksperimen *online*), data penelitian dikumpulkan dan menghasilkan respon dari 125 partisipan yang datanya valid. Analisis regresi diaplikasikan untuk menguji hubungan antar variabel.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa peraturan terkait *online games*, persepsi ancaman atau risiko, dan kesadaran evaluasi merupakan faktor-faktor yang dapat mengurangi niat karyawan untuk bermain *online games* di komputer milik perusahaan selama jam kerja. Sedangkan segmentasi waktu tidak berpengaruh terhadap niat untuk bermain. Faktor jenis kelamin, serta intensitas bermain dan durasi bermain *online games* selama jam kerja juga berpengaruh terhadap niat untuk bermain. Pada kondisi terdapat peraturan terkait *online games*, persepsi ancaman atau risiko dan kesadaran bahwa karyawan dievaluasi berdasarkan situs yang dikunjunginya (evaluasi dan pengawasan) dapat lebih mengurangi niat karyawan untuk bermain *online games* di komputer milik perusahaan. Dalam hubungannya dengan kinerja karyawan, niat untuk bermain *online games* di komputer milik perusahaan ditemukan berpengaruh negatif atau dapat menurunkan kinerja karyawan. Faktor durasi bermain *online games* selama jam kerja juga berpengaruh negatif terhadap kinerja karyawan.

**Kata Kunci: Peraturan, Ancaman, Risiko, Kesadaran Evaluasi, Segmentasi Waktu, Online Games, dan Kinerja Karyawan.**

## ABSTRACT

**Reducing Security Threats and Improving Performance: Managing Employee Activity on Playing Online Games. *Supervised by: Syaiful Ali, MIS., Ph.D.***

Internet access provided by the workplace raises potential issues related Internet abuse, specifically cyberloafing or cyberslacking, namely the use of Internet for personal use in the workplace. The interesting thing about the use of Internet for personal interest is its using for online games; however the previous studies have lack of attention about the factors that can reduce the intention to play online games on company-owned computers. Some of research found that online games related to work recovery which can return motivation and improving employee performance at the end, but the other studies found that Internet gaming as the form of non-work related computing bring out the issues related to performance and productivity, financial and law problems, and issue related to technology resources (such as security threats).

The purpose of this study is to develop the factors that can reduce employee's intention to play online games on company-owned computers, and to examine the direct effect of employee's intention to play online games on company-owned computers toward employee performance. Using online survey with factorial design (online experiment), data was collected and generated valid response from 125 participants. Regression analysis was applied to examine the relation between variables.

Results of this study find that online games policy, perceived of threats/risks, and evaluation awareness are the factors that can reduce employee's intention to play online games on company-owned computers during work hours; whereas time segmentation has no effect on intention to play. Gender, intensity of playing and duration of playing online games during work hours also have influence on employee's intention to play. When online games policy exist, perceived of threats/risks and awareness that employee are evaluated based on visited sites (monitoring & evaluating) can be reduce employee's intention to play online games on company-owned computers. In relationship with employee performance, intention to play online games on company-owned has negative influence on employee performance. In other words, intention to play can reduce employee performance. Duration of playing online games during work hours also has negative influence on employee performance.

**Keywords:** *Policy, Threats, Risks, Evaluation Awareness, Time Segmentation, Online Games, and Employee Performance.*