

LAPORAN AKHIR



ASN DAN SMARTPHONE

Oleh:

RIDWAN SAIFUDDIN, S.E., M.Si.

RESCHA NOVITA

SRI FAUZIA

**BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DAERAH PROVINSI LAMPUNG**

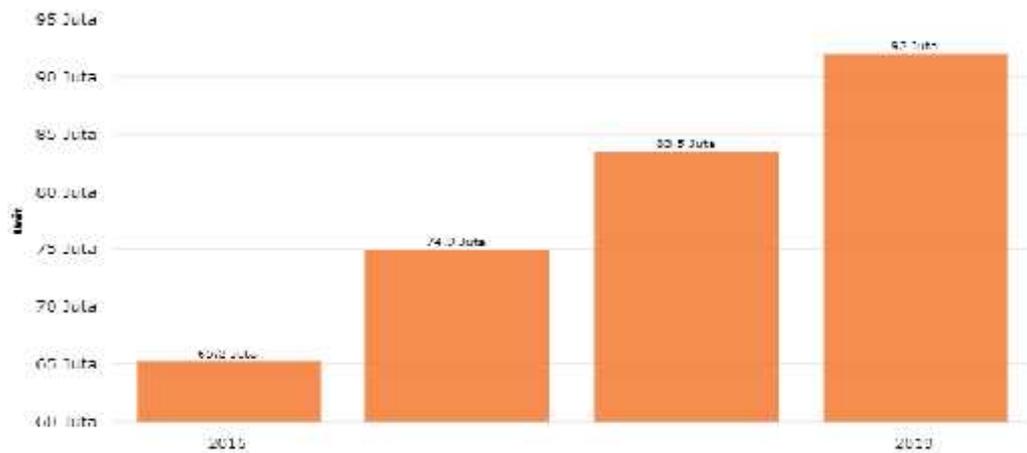
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat kelima daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh Horace H. Dedi dalam blog *asymco.com*. Pada laman *detik.com* tertulis jika populasi Android telah mencapai lebih dari 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta (Gifary, 2015). Indonesia sendiri mengalami peningkatan penggunaan *smartphone* setiap tahunnya, hal ini disajikan oleh databoks *katadata.co.id* yaitu sebagai berikut:

Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia



Sumber: *katadata.co.id*

Data di atas menunjukkan penggunaan *smartphone* mengalami peningkatan pesat setiap tahunnya. Hal ini terlihat pada diagram di atas, pada tahun 2016 penggunaan *smartphone* sebanyak 65,2 juta. Selanjutnya pada tahun 2017 menjadi 74,9 juta pengguna, sampai pada tahun 2019 terhitung sebanyak 92 juta pengguna *smartphone* di Indonesia.

Smartphone seperti menjadi barang kebutuhan primer bagi sebagian masyarakat dunia. Berbagai aktivitas dilakukan menggunakan *smartphone*, mulai dari pekerjaan hingga aktivitas sosial dan rutinitas dilakukan sehari-hari seperti jual-beli barang atau makanan (*e-commerce*), berkomunikasi (*messenger*), bersosialisasi (*social media*), transportasi online, jasa keuangan (*financial technology*), dan sebagainya. Dalam aktivitas di dunia kerja, *smartphone* bisa mempermudah pekerjaan. Bisa juga sebaliknya, mengurangi produktivitas. Pekerjaan seperti pendokumentasian, pengiriman dan penyimpanan data, memudahkan berkoordinasi, hingga menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan menggunakan fitur/aplikasi, dapat diatasi oleh satu gadget *smartphone*. Pengaruh lain dari penggunaan *smartphone*, misalnya menambah jam kerja, mengurangi jam istirahat, hingga menyebabkan penyakit mental akibat penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak terkontrol.

Secara ideal, teknologi diciptakan untuk membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaan atau aktivitas dalam kehidupannya. Namun, apakah gawai canggih tersebut telah dimanfaatkan oleh para ASN untuk membantu pekerjaan dan mendukung kinerjanya, atau justru menjadi pengganggu pekerjaan? Bagaimana ASN menggunakan *smartphone* pada saat jam kerja? Dan bagaimana para ASN mengatur pemanfaatan gadget tersebut selama jam kerja? Pertanyaan tersebut mendasari peneliti untuk mengetahui pola penggunaan *smartphone* dikalangan pegawai khususnya ASN Balitbangda Provinsi Lampung.

1.2. Rumusan Masalah

Smartphone merupakan salah satu teknologi terkini yang sering digunakan dalam keseharian masyarakat. Pemanfaatannya sudah sedemikian masif hampir pada semua lapisan dan segmen masyarakat. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi semakin membuat gawai canggih tersebut semakin mudah dan murah untuk didapatkan. Kehadirannya sedikit banyak telah merubah cara hidup masyarakat dalam bertransaksi, bersosialisasi, hingga cara kerja. Dengan latar belakang tersebut, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah, apakah

penggunaan *smartphone* membantu dalam pekerjaan ASN atau justru mengganggu? Bagaimana optimalisasi penggunaan *smartphone* di kalangan ASN Balitbangda Provinsi Lampung? Penelitian ini akan menyelidik pertanyaan-pertanyaan tersebut.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tentang pola pemanfaatan *smartphone* di kalangan ASN ini ditujukan untuk:

1. Mengetahui pola pemanfaatan *smartphone* di kalangan ASN di Provinsi Lampung, khususnya Balitbangda Provinsi Lampung.
2. Mengetahui strategi pengaturan penggunaan *smartphone* di kalangan ASN Balitbangda Provinsi Lampung.
3. Mengidentifikasi pemanfaatan waktu ASN khususnya pada jam kerja, terkait dengan penggunaan *smartphone*.

BAB II

KAJIAN LITERATURE

2.1. Smartphone dan Kita

Ketika teknologi membuat kita mudah terhubung dengan dunia (24 jam sehari, 7 hari seminggu), ada dua efek samping yang layak untuk disoal: *Pertama*, kita akan selalu bisa dihubungi oleh teman, keluarga, bos, atau siapa saja yang berkepentingan dengan kita melalui gawai yang kita punya. *Kedua*, perlu pendefinisian ulang tentang konsep produktivitas dan efisiensi dengan dimungkinkannya efek samping yang pertama.

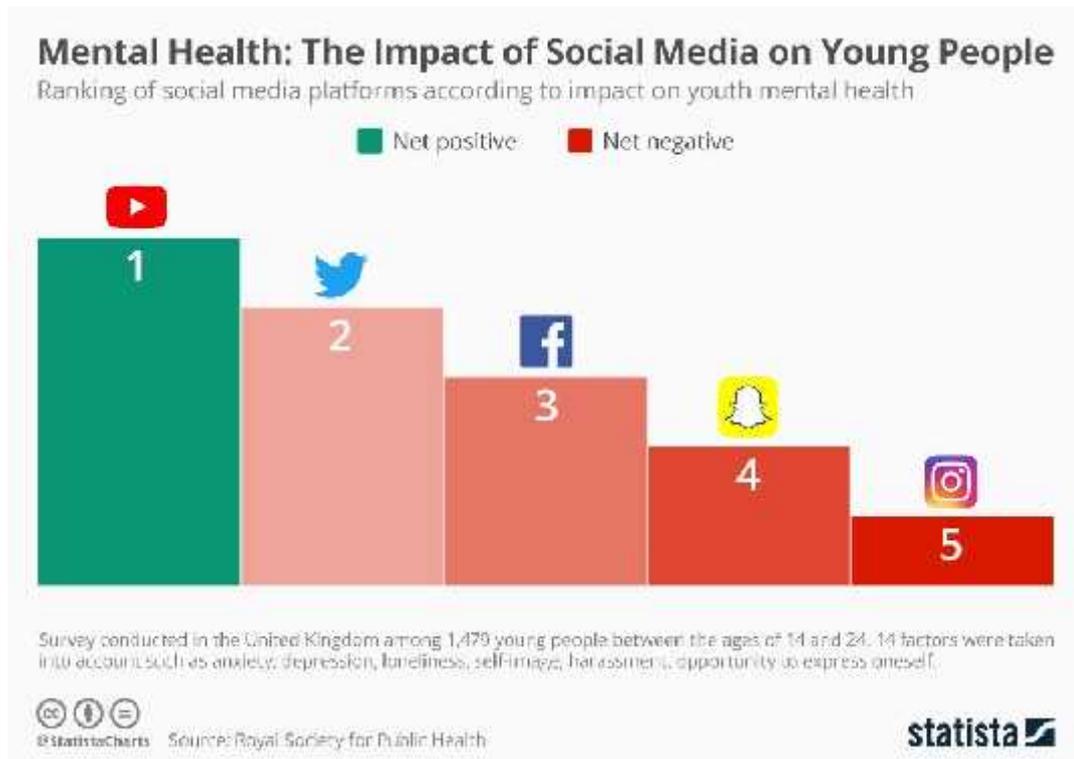
Pemanfaatan smartphone yang semakin masif oleh hampir semua lapisan masyarakat, termasuk Aparatur Sipil Negara (ASN), tidak serta-merta menjamin bahwa penggunaannya bisa memanfaatkan waktu dengan baik. Beragam aplikasi yang ada di *smartphone* kita dengan kecanggihan dan kemudahan yang ditawarkan, menggoda kita untuk berselancar jauh, klik lagi dan lagi. Tak perlu heran, karena setiap perusahaan, juga perusahaan teknologi, selalu berkepentingan untuk merancang produk mereka agar membuat konsumennya ketagihan. Banyak kajian dan penelitian dampak negatif penggunaan teknologi, seperti memicu depresi, kesepian, isolasi, empati yang rendah, bahkan pada tingkat ekstrem memunculkan krisis kejiwaan sampai pikiran untuk bunuh diri. Belum lama kita disuguhi berita artis Korea Sulli yang mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri, pertengahan Oktober 2019 lalu, yang diduga depresi karena perisakan (*bullying*) di media sosialnya. Disusul kasus sama menimpa artis Korea lain, Goo Hara, yang tak lain adalah sahabat Sulli, satu bulan kemudian. Tiffany Shlain, pendiri Webby Awards, bahkan telah menyarankan: satu hari seminggu tanpa layar gadget.

Menurut Shlain, setiap orang membutuhkan waktu untuk beristirahat dan berefleksi. Itu dibutuhkan untuk menjaga kesehatan mental dan fisik kita. Melepaskan gawai berarti memberi kita lebih banyak kesempatan untuk menikmati hobi dan bersosialisasi. Tanpa gawai, kita akan memiliki perspektif, dan menjadi lebih mudah untuk menggunakan teknologi dengan bijak. Kita perlu mendapatkan waktu kita kembali dan menggunakannya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih memberikan nilai, bukan keuntungan (kepuasan) atau materi. Karena hampir semua klik pada gawai digital kita selalu terkait dengan output ekonomi.

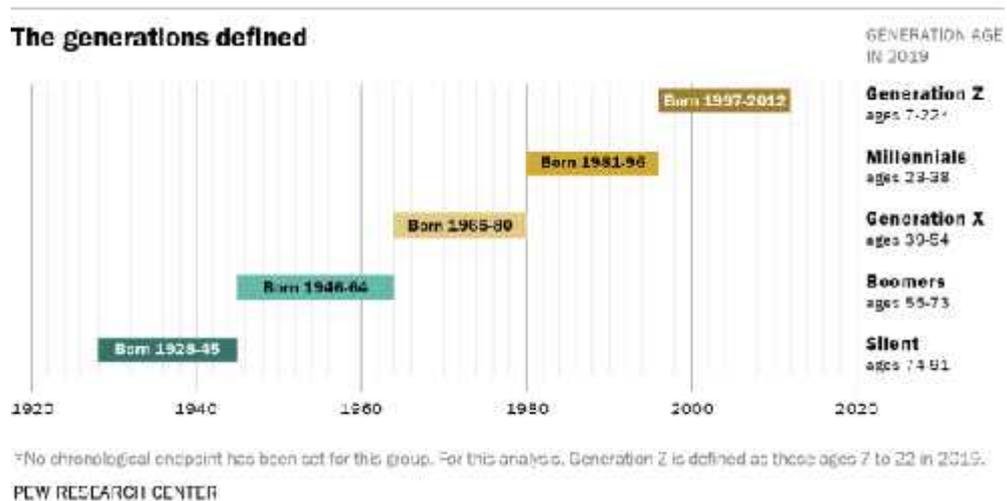
Perasaan kita tentang makna, yang seharusnya berasal dari koneksi kita dengan tempat-tempat di mana kita hidup, dan dari orang-orang serta lingkungan di mana kita tinggal, tergantikan oleh dunia digital yang sebenarnya tidak bisa menyamai atau menggantikan koneksi yang alami tersebut. Hari-hari libur yang dihabiskan untuk online tidak akan membuat kita lebih bahagia. Berbeda dengan, misalnya, ketika waktu tersebut kita gunakan untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan, membangun hubungan dan komunikasi sosial di tempat kita tinggal. Sebagai makhluk sosial, kita perlu melakukan lebih banyak hal nyata, alih-alih sekadar online di dunia digital. Berhenti sesaat dari layar gadget untuk lebih memanfaatkan waktu.

2.2. Pengaruh Psikologis

Hasil survei *Royal Society for Public Health* di Inggris (Durden, 2019), terhadap 1.479 orang berusia 14 hingga 24 tahun, tentang pengaruh lima jejaring sosial teratas telah diberi peringkat berdasarkan pengaruhnya terhadap kesehatan mental kaum muda. Hasilnya: Instagram adalah platform media sosial dengan efek paling negatif terhadap kondisi psikologis kaum muda. Sementara, YouTube dianggap sebagai jaringan (paling) positif dan satu-satunya dalam penelitian yang dianggap memiliki pengaruh yang baik. Peringkat ini ditetapkan dengan mempertimbangkan 14 faktor, seperti kecemasan, depresi, kesepian, citra diri, pelecehan, dan kesempatan untuk mengekspresikan diri.

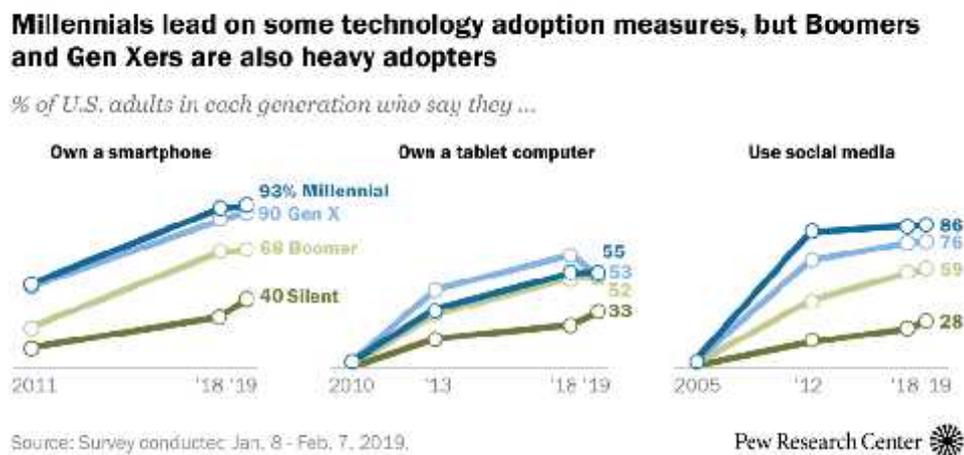


Pew Research Center (PRC) merilis pengguna smartphone di Amerika terbesar adalah generasi Millennials (93%), Generasi X (90%), Baby Boomers (68%), dan Silent Generation (40%).



Generasi Millennials adalah mereka yang lahir dalam rentang waktu antara 1981-1996. Generasi Z adalah mereka yang lahir setelahnya antara 1997-2012. Mereka

yang lahir setelah Generasi Z, disebut Generasi Alpha. Mereka yang lahir sebelum Generasi Millennials adalah Generasi X (1965-1980), Baby Boomers (1946-1964), dan Silent Generation (1928-1945).



Gambar di atas menunjukkan, selain persentase pemilik smartphone terbesar, Generasi Millennials juga merupakan pengguna sosial media terbanyak (86%) dan disusul Generasi X (76%). Potret tersebut menunjukkan bahwa Generasi Millennials paling dominan terpapar smartphone dan pemanfaatan media sosial. Dengan teknologi dalam genggaman, Baby Boomer, Gen X, Millennials, dan bahkan Gen Z melihat diri mereka sebagai “Gen Mobile,” yang terkoneksi dengan perangkat digital seperti laptop atau smartphone, sekaligus menjadi elemen terpenting dalam kehidupan dan pekerjaan mereka. Teknologi digital telah menjadikan mobilitas sebagai “berkah” bagi para pengguna terutama dalam pekerjaannya.

Dampaknya, kantor dalam konsep konvensional sudah mulai berubah. Pemanfaatan teknologi digital membuat orang (karyawan maupun manajer) tidak perlu lagi bekerja dari belakang meja di satu ruangan gedung yang bernama kantor. Sebab, di mana pun, mereka bisa terkoneksi ke dalam serangkaian perangkat dan platform yang dirancang untuk mendukung pekerjaannya. Meski, memang, perangkat atau platform tersebut tidak bisa menggantikan

keterhubungan antarmanusia secara utuh. Perangkat tetaplah mesin. Komunikasi digital cenderung melalui beragam aplikasi massenger, tidak melibatkan pemikiran yang mendalam, yang merupakan prasyarat untuk menghasilkan solusi inovatif dan bernilai tambah.

Laura W. Geller, dalam artikelnya berjudul *How to Create Happier Employees* (2019) menulis kiat untuk mengurangi stres dengan tiga prinsip: *Pertama*, kesederhanaan. Merangkul kesederhanaan adalah cara penting untuk mengatasi lanskap digital. Batasi waktu online, angkat telepon atau SMS seseorang secara langsung daripada terjebak dalam obrolan grup di aplikasi *messenger*, dan tetap fokus. Pastikan ada waktu tatap muka yang berkualitas. Manusia menyelesaikan sesuatu secara langsung dan sederhana. Jangan biarkan teknologi menjadi faktor yang menyulitkan.

Kedua, individualitas. Teknologi memiliki fungsi yang bisa dimanfaatkan, yaitu dengan mengubah segalanya menjadi proses algoritmik digital yang bermanfaat. Namun, manusia adalah individu, bukan mesin. Ritme dan preferensi orang dan tim sulit dibawa secara utuh ke dalam program komputer. Nuansa dan eksperimen diperlukan agar sesuai dengan proses kerja dengan proyek dan orang-orang yang terlibat. Sulit menggunakan satu ukuran yang disediakan melalui algoritme digital, untuk semua peraturan dan sistem di seluruh organisasi.

Ketiga, jaringan. Dengan jejaring media sosial yang sudah membudaya di dunia kerja, penting untuk mengingat betapa krusialnya hubungan tatap muka: Penelitian menunjukkan 34 kali lebih kuat dari komunikasi digital untuk menyelesaikan sesuatu. Surat elektronik sangat efektif untuk berbagi dokumen dan lalu lintas data, tetapi kurang cocok untuk mengambil keputusan yang berkualitas. Di tempat kerja, sangat penting untuk menciptakan peluang bagi tim untuk terhubung secara langsung dengan tatap muka. Jejaring pribadi adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan dimanfaatkan orang, dan ini sangat penting bagi perkembangan organisasi.

Dalam dunia yang semakin kompleks, kita perlu memeriksa bahwa sistem teknologi yang seharusnya memungkinkan kita menjadi lebih produktif, pada kenyataannya, memberikan hambatan-hambatan baru. Memiliki keterampilan untuk mengurangi dampak buruk dari teknologi yang berlebihan sama pentingnya dengan kemampuan untuk mengambil tindakan lingkungan untuk membersihkan polusi udara. Kita membutuhkan teknologi untuk bertahan hidup, tetapi kita juga membutuhkan cara untuk tidak terjebak dan tergantung pada teknologi itu.

2.3. Paradoks Produktivitas

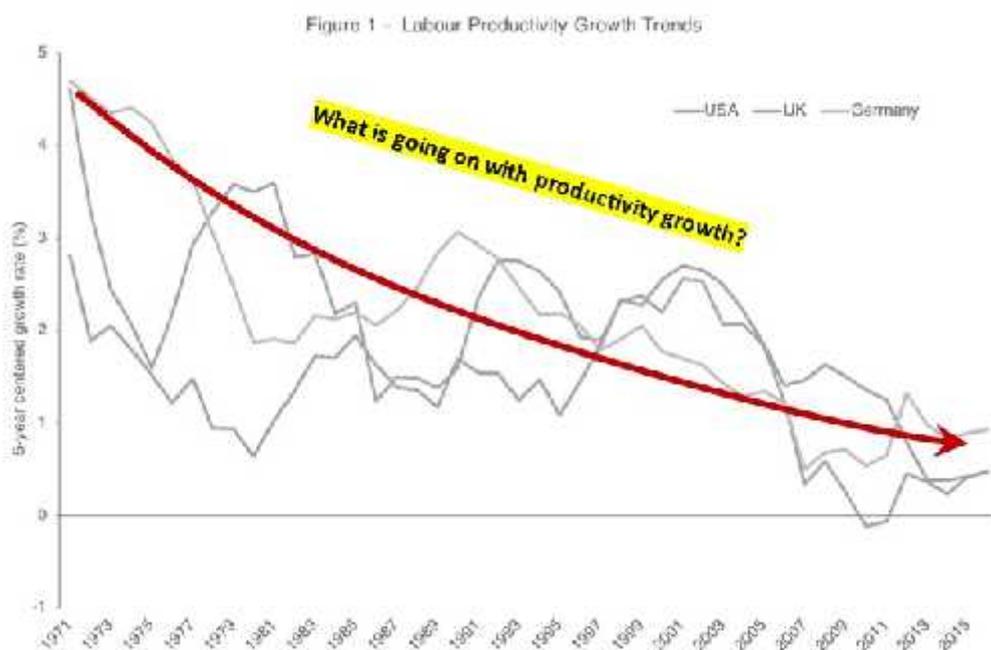
Mengutip sindiran terkenal Robert Solow (Lukas Freund. 2018), mengapa Anda bisa melihat robot di mana-mana kecuali dalam statistik produktivitas? Jika robot mengambil pekerjaan kita, lalu mengapa pertumbuhan produktivitas begitu lambat? Mengapa meskipun ada kemajuan teknologi yang tampaknya ada di mana-mana, statistik produktivitas resmi tampaknya tidak mencerminkan hal ini? Perlambatan produktivitas adalah fenomena global (Freud, 2018).

Secara definisi, statistik produktivitas menggambarkan seberapa efisien suatu ekonomi (industri, perusahaan, atau unit lainnya) menghasilkan barang dan jasa. Produktivitas dengan demikian menghubungkan serangkaian input tertentu dengan output tertentu. Baik pelambatan dalam ekspansi modal atau peningkatan jumlah modal per pekerja, serta rasio antara output total terhadap input total (*Total Factor Productivity*) yang merupakan salah satu faktor produksi selain kapital dan tenaga kerja, tampaknya berkontribusi terhadap pertumbuhan produktivitas tenaga kerja yang lebih lambat.

Pendapat lain menyatakan, bahwa setidaknya beberapa teknologi baru yang ada di mana-mana, seperti komputer dan telepon selular, sebenarnya membuat kita kurang produktif. Sejumlah literatur akademik menunjuk beberapa penjelasan untuk merekonsiliasi dampak perubahan teknologi yang tampaknya berpengaruh terhadap trend statistik produktivitas yang menurun. Hipotesis harapan yang berlebihan menyatakan bahwa dampak dari teknologi maju seperti *Clusteres*

Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats (CRISPR) atau modifikasi Gen (DNA) dalam tubuh makhluk hidup, pembelajaran mesin (*machine learning*), atau pencetakan 3D, sebenarnya tidak terlalu menyebar atau signifikan.

Robert Gordon, dalam bukunya “The Rise and Fall of American Growth” (2014), menyatakan bahwa pertumbuhan produktivitas telah menurun dalam jangka panjang, dengan akselerasi yang didorong oleh teknologi informasi, sejak 1995-2004 (lihat grafik di bawah). Bagi Gordon, telepon pintar dan AI (*Artificial Intelligence*) tidak sepenting kedatangan listrik atau mobil dan pesawat terbang. Dan Nixon dari Bank of England mencatat bahwa selain dampak langsung berupa gangguan pada jumlah waktu efektif yang dihabiskan untuk bekerja, juga pikiran yang terganggu dapat mengurangi efektivitas kita selama jam kerja. Dikenal *cyberslacking*, yaitu perilaku sadar yang dilakukan oleh karyawan untuk mengakses hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaannya dengan menggunakan akses internet perusahaan (Lim, 2002).



Sumber: [//dezernatzukunft.org/en/2018/10/02/the-productivity-paradox-a-survey/](http://dezernatzukunft.org/en/2018/10/02/the-productivity-paradox-a-survey/)

Pengamat lain tidak menyebutnya sebagai paradoks pertumbuhan, melainkan menyebutnya sebagai kelambatan. Dengan kata lain, dampak transformatif dari

teknologi baru membutuhkan waktu yang cukup untuk memberikan dampak dalam wujud yang nyata. Alasannya, pertama, butuh waktu untuk membangun stok teknologi baru, dengan kata lain keterlambatan implementasi. Dan, kedua, karena faktor kesiapan modal pelengkap, baik berwujud maupun tidak berwujud, yang diperlukan untuk memperoleh manfaat optimal dari setiap teknologi baru, atau keterlambatan restrukturisasi. Apa pun hipotesis yang dikembangkan, masing-masing dapat menunjukkan fakta dan bukti kuantitatif. Benang merahnya adalah, semua berangkat dari peramalan teknologi apa yang akan muncul ke depan dan seberapa signifikan dampaknya. Namun, di antara pemikiran paradoks pertumbuhan dan keterlambatan tersebut, muncul pertanyaan filosofis apakah PDB dan produktivitas masih relevan sebagai indikator untuk mengukur kesejahteraan?

Karena indikator pertumbuhan PDB dan produktivitas, sebagaimana diukur oleh lembaga statistik nasional, benar-benar telah melambat, tetapi pada saat yang sama kesejahteraan terus meningkat karena meningkatnya ketersediaan, misalnya, produk digital. Misalnya, Feldstein (2015) berpendapat bahwa, perkiraan pertumbuhan yang rendah gagal mencerminkan inovasi dalam segala hal, mulai dari perawatan kesehatan hingga layanan internet hingga hiburan video yang telah membuat hidup lebih baik dalam tahun-tahun terakhir ini.

Perspektif keempat menyatakan bahwa teknologi baru telah memiliki dampak, tetapi pengaruhnya terhadap pertumbuhan produktivitas terbatas. Ini adalah poin penting yang dibuat dalam sebuah kuliah baru-baru ini oleh Adair Turner. Ia menyoroti pertumbuhan kegiatan distributif dan dampaknya pada kemakmuran total. Dalam konteks ini, orang-orang bersaing untuk mendapatkan kue ekonomi, tetapi aktivitas mereka tidak menambah jumlah total barang dan jasa yang tersedia untuk dikonsumsi. Turner memberikan contoh — penjahat dunia maya dan pakar pertahanan dunia maya, akuntan pajak dan pengacara pajak, regulator keuangan dan petugas kepatuhan. Termasuk di dalamnya, kualitas pendidikan. Sulit untuk menilai relevansi kuantitatif dari faktor-faktor tersebut dengan presisi, tetapi berpotensi besar memengaruhi produktivitas.

2.4. Strategi Pengguna

Teknologi membuat kehidupan semakin dinamis. Dunia semakin sibuk. Kita sebagai pengguna smartphone biasa memakai gawai untuk berbagai aktivitas; berbagi data, menjawab pesan, bertelepon, dan bermedia sosial setiap saat sepanjang hari. Dalam pertemuan kerja, menunggu, makan siang, mengantri, dan bahkan selama acara-acara khusus dan pertemuan keluarga. Banyak beredar gambar-gambar satire berupa meme melalui pesan-pesan instan dan media sosial, bagaimana aktivitas digital yang mereduksi aktivitas sosial ke dalam 5-6 inci layar smartphone; di mana orang tua yang mendorong ayunan anaknya dengan satu tangan sambil menggulir ponsel dengan tangan yang lain, sambil sesekali tersenyum tanpa sebab yang jelas. Atau fenomena yang disebut “generasi menunduk,” yang mudah kita saksikan di tempat-tempat umum, seperti gambar di bawah ini:



Sumber: *kompasiana.com*

Ilustrasi “Generasi Menunduk”

Dalam KBBI, gadget (gawai) adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Perkembangan gadget saat ini begitu pesat dan semakin canggih, yang terus diperbarui untuk semakin memudahkan penggunaannya. Semakin praktis

dan instant dengan berbagai jenis dan fungsi *operating system* (OS). Istanti dkk (2015) dalam artikelnya mengidentifikasi kemudahan yang diberikan pengguna gadget khususnya untuk kalangan pelajar, seperti membantu dalam mengerjakan tugas sekolah dan memudahkan dalam berkomunikasi. Namun, pada saat yang sama, dampak negatif ditimbulkan dalam penggunaan gadget ini, seperti lupa waktu, menurunkan konsentrasi belajar, menimbulkan rasa malas, meningkatkan pengeluaran, sampai efek radiasi. Kecanduan gadget juga dapat berpengaruh terhadap pola kebiasaan dan perilaku, seperti menghabiskan waktu dengan gadget, tidak menghiraukan lawan bicara karena fokus dengan aktivitas di layar gadget, merasa terisolasi dan cemas jika sedang offline, sampai membuat seseorang menjadi antisosial.

Perilaku tersebut mencerminkan apa yang telah ditunjukkan oleh penelitian tentang bagaimana smartphone mempengaruhi kehidupan kita. Di satu sisi, perangkat ini memberi kita keleluasaan lebih besar kapan dan di mana harus bekerja dan bagaimana kita tetap terhubung dengan orang lain. Di sisi lain, koneksi (online) terus-menerus ini memperpanjang masa kerja kita dan mengurangi kemampuan kita untuk melepaskan diri dari gawai, sehingga berpotensi mengganggu keterlibatan kerja serta waktu istirahat dan produktivitas kita. Banyak penelitian sampai saat ini fokus pada konsekuensi yang merugikan ini, mempertanyakan apakah kita mengendalikan gadget kita itu, atau justru kita yang dikendalikan oleh perangkat tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data primer dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dengan wawancara terstruktur secara *face to face interview*. Responden penelitian ini adalah pegawai Aparatur Sipil Negara pada Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah (Balitbangda) Provinsi Lampung. Sampel diambil sebanyak 50% dari total ASN di lingkungan Balitbangda Provinsi Lampung, yang diambil dengan *simple random sampling*. Diperoleh jumlah sampel sebanyak 47 orang, dari total populasi ASN (non-honorer) Balitbangda Provinsi Lampung. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS, dan hasilnya dilakukan analisis serta triangulasi melalui FGD.

3.2. Tahapan Penelitian

Tahap kegiatan kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, yaitu pengumpulan dokumen dan data yang terkait dan relevan dengan tema penelitian.
2. Tahap penyusunan kerangka penelitian, yaitu merumuskan hal-hal penting dan terkait dengan tema penelitian, dan mempersiapkan poin-poin penting sebagai bahan penjangkaran pendapat dari para pihak.
3. Penyusunan kuesioner. Dilanjutkan dengan wawancara tatap muka.
4. Tabulasi data dan pengolahan menggunakan software SPSS.
5. Tahap analisis dan penyusunan laporan, yaitu merumuskan hasil dari penjangkaran pendapat dalam bentuk penyusunan laporan penelitian sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah.

3.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Balitbangda Provinsi Lampung, dengan responden adalah ASN (non-honorer) di lingkungan Balitbangda. Secara khusus, penelitian ini mengungkapkan pendapat responden tentang penggunaan dan pengaruh smartphone terhadap tugas dan fungsinya di Balitbangda Provinsi Lampung. Meski demikian, hasil penelitian ini dapat merefleksikan pendapat ASN secara umum terhadap penggunaan smartphone dan pengaruhnya terhadap kinerja selama menjalankan tugas pada jam kerja.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Definisi Konsep

A. Telepon Genggam

Pengertian telepon genggam (*handphone*) adalah sebuah perangkat komunikasi elektronik yang memiliki kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi bersifat portable atau mobile (dapat di bawah kemana-mana) sehingga tidak perlu di sambungkan dengan jaringan telepon kabel (Mokalu dkk. 2016).

Seiring berkembangnya teknologi, *handphone* telah memberikan terobosan baru, yang dulunya *handphone* hanya bisa di gunakan untuk telepon dan sms. Namun sekarang *handphone* semakin canggih hingga menjadi kebutuhan dasar sebagian besar peradaban manusia yang sekarang populer dengan sebutan "*Smartphone*".

Menurut Gary B Thomas dan Misty E, dalam Mokalu dkk. (2016) *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan alamat. Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya. Berdasarkan dua pengertian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa *Smartphone* ialah sebuah telepon seluler yang sangat canggih dan hampir menyerupai computer mini di mana didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat memudahkan penggunaannya.

B. Optimalisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, optimalisasi adalah berasal dari kata dasar optimal yang berarti terbaik, tertinggi, paling menguntungkan, menjadikan

paling baik, menjadikan paling tinggi, pengoptimalan proses, cara, perbuatan mengoptimalkan (menjadikan paling baik, paling tinggi, dan sebagainya) sehingga optimalisasi adalah suatu tindakan, proses, atau metodologi untuk membuat sesuatu (sebagai sebuah desain, sistem, atau keputusan) menjadi lebih/sepenuhnya sempurna, fungsional, atau lebih efektif.

C. Kinerja Pegawai

Secara etimologi, kinerja berasal dari kata prestasi kerja (performance). Istilah kinerja dari kata job performance atau actual performance (prestasi kerja atau prestasi sesungguhnya yang dicapai oleh seseorang) yaitu hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan padanya. Setiawan Dimas, dalam Mangkunegara (2005:9) mengemukakan definisi kinerja sebagai ungkapan seperti output, efisiensi, serta efektivitas yang sering dihubungkan dengan produktivitas. Kinerja karyawan atau prestasi kerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

D. Teori Dampak

Dampak menurut Gorys Kerap dalam Soemarwoto (1998:35), adalah pengaruh yang kuat dari seseorang atau kelompok orang di dalam menjalankan tugas dan kedudukannya sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, sehingga akan membawa akibat terhadap perubahan baik positif maupun negatif. Soemarwoto (1998:43), menyatakan dampak adalah suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktivitas. Aktivitas tersebut dapat bersifat alamiah baik kimia, fisik maupun biologi dan aktivitas dapat pula dilakukan oleh manusia.

Dampak menurut JE. Hosio (2007:57), adalah perubahan nyata pada tingkah laku atau sikap yang dihasilkan oleh keluaran kebijakan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dampak merupakan suatu perubahan yang nyata akibat dari keluarnya kebijakan terhadap sikap dan tingkah laku. Sedangkan menurut Irfan

Islamy (2001:115), dampak kebijakan adalah akibat-akibat dan konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan.

E. Teori Ketergantungan

Menurut Saverin dan Tankard dalam Gifary (2015), teori ketergantungan adalah teori yang menjelaskan mengenai komunikasi massa, dimana ketika seseorang semakin bergantung kepada suatu alat atau media untuk memenuhi kebutuhannya, maka alat/media tersebut menjadi sangat penting. Oleh sebab itu, semakin seseorang bergantung dengan smartphone maka smartphone tersebut sangat penting bagi pemiliknya.

4.2 Hasil Penelitian

A. Karakteristik Responden

1. Jenis Kelamin

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden Pegawai Balitbangda Provinsi Lampung Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Laki-laki	22	46.8	46.8	46.8
Perempuan	25	53.2	53.2	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Tabel di atas menyatakan dari keseluruhan responden, terdapat responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 22 orang dengan persentase 46,8%, perempuan sebanyak 25 orang dengan persentase 53,2%. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa responden yang paling banyak adalah responden berjenis-kelamin perempuan dengan total responden sebanyak 25 orang.

2. Umur Responden

Tabel 2. Umur Responden Pegawai Balitbangda Provinsi Lampung Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>

<i>Valid</i>	20-32	4	8.5	8.5	8.5
	33-46	33	70.2	70.2	78.7
	47-56	10	21.3	21.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rentang umur responden 20-32 tahun sebanyak 4 orang dengan persentase 8,5%. Sedangkan rentang umur 33-46 tahun sebanyak 33 orang dengan persentase 70,2%. Selanjutnya rentang umur 47-56 tahun sebanyak 10 orang dengan persentase 21,3%. Hal tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden berusia antara 33-46 tahun.

3. Lama Kerja

Tabel 3. Masa Kerja Responden Pegawai Balinbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	8-15	28	59.6	59.6
	16-23	10	21.3	80.9
	24-31	9	19.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0

Lamanya masa kerja responden dapat kita lihat rentang masa kerja 8-15 tahun sebanyak 28 orang dengan persentase 59,6%, sedangkan rentang masa kerja 16-23 tahun sebanyak 10 orang dengan persentase 21,3%, selanjutnya rentang masa kerja 24-31 tahun sebanyak 9 orang dengan persentase 19,1%. Dengan demikian, data menunjukkan bahwa dari total responden masa kerja pegawai yang paling banyak yakni masa kerja 8-15 tahun. Lamanya masa kerja ini diartikan tidak hanya bekerja di Balitbangda, tetapi mencakup riwayat pekerjaan ASN di instansi lain sebelumnya.

4. Golongan PNS Responden

Tabel 4. Golongan Responden Pegawai Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	IV.b	2	4.3	4.3	4.3
	IV.a	3	6.4	6.4	10.6
	III.d	14	29.8	29.8	40.4
	III.c	20	42.6	42.6	83.0
	III.b	7	14.9	14.9	97.9
	II.c	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Adapun golongan PNS yang menjadi responden: Golongan IV.b sebanyak 2 orang (4,3%); Golongan IV.a sebanyak 3 orang (6,4%); Golongan III.d sebanyak 14 orang (29,8%); Golongan III.c sebanyak 20 orang (42,6%); Golongan III.b sebanyak 7 orang (14,9%); Golongan II.c hanya 1 orang responden (2,1%). Dengan demikian, dari 47 total responden diketahui yang paling banyak adalah Golongan III.c.

B. Pernyataan Responden

1. Lama Penggunaan Smartphone

Tabel 5. Pernyataan Responden mengenai lama Penggunaan Smartphone di Kalangan Pegawai Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Sangat Sering	4	8.5	8.5	8.5
	Sering	15	31.9	31.9	40.4
	Jarang	21	44.7	44.7	85.1
	Sangat Jarang	7	14.9	14.9	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Tabel di atas merupakan pernyataan responden mengenai lamanya penggunaan smartphone pada saat jam kerja. Dari total responden sebanyak 47 orang, responden yang memilih Sangat Sering sebanyak 4 responden dengan persentase 8,5%. Selanjutnya yang menjawab sering sebanyak 15 responden dengan

persentase 31,9%, sebanyak 21 orang responden menjawab jarang-jarang dengan persentase 44,7%. Selanjutnya 7 responden menjawab sangat jarang dengan persentase 14,9%. Dari jawaban kuesioner di atas dapat diketahui bahwa dari total responden, banyak yang memilih jarang-jarang dengan 21 responden. Sedangkan yang paling sedikit menjawab sangat sering sebanyak 4 responden.

2. Aplikasi yang sering di gunakan

Tabel 6. Pernyataan mengenai Aplikasi yang Sering di Gunakan Pilihan Pertama Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> WA	32	68.1	68.1	68.1
YouTube	1	2.1	2.1	70.2
Telephone	1	2.1	2.1	72.3
E-mail	3	6.4	6.4	78.7
Browser	9	19.1	19.1	97.9
IG	1	2.1	2.1	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Tabel 7. Pernyataan mengenai Aplikasi yang Sering di Gunakan Pilihan Kedua Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> WA	8	17.0	17.0	17.0
Facebook	13	27.7	27.7	44.7
Instagram	11	23.4	23.4	68.1
YouTube	2	4.3	4.3	72.3
Telephone	4	8.5	8.5	80.9
Messenger	1	2.1	2.1	83.0
E-mail	4	8.5	8.5	91.5
Browser	3	6.4	6.4	97.9
Twitter	1	2.1	2.1	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Tabel 8. Pernyataan mengenai Aplikasi yang Sering di Gunakan Pilihan Ketiga Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> WA	3	6.4	6.4	6.4
Facebook	6	12.8	12.8	19.1
Instagram	12	25.5	25.5	44.7
YouTube	6	12.8	12.8	57.4
Telephone	8	17.0	17.0	74.5
Kamera	1	2.1	2.1	76.6
E-mail	6	12.8	12.8	89.4
Browser	4	8.5	8.5	97.9
SAN	1	2.1	2.1	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS di atas dapat kita ketahui bahwa aplikasi yang sangat sering digunakan pilihan 1 (pertama) adalah aplikasi WhatsApp dengan frekuensi 32 yakni 68,1%. Sedangkan aplikasi di smartphone yang paling sering digunakan pilihan kedua yaitu Facebook sebanyak 13 responden dengan persentase 27,7%. Selanjutnya aplikasi yang paling sering digunakan dalam smartphone pilihan ke-3 adalah Instagram dengan persentase 25,5% sebanyak 12 responden. Dapat kita simpulkan bahwa, dari total responden paling sering menggunakan aplikasi di smartphone yakni WhatsApp.

Menurut pengakuan responden, sebagian besar menyatakan pada saat di kantor banyak menggunakan smartphone untuk menghubungi kerabat, rekan kerja, maupun berkomunikasi dengan orang lain. Media komunikasi yang sering dipakai adalah WhatsApp. Selain untuk menunjang pekerjaan juga. Misalnya dalam berkoordinasi, informasi cepat diakses melalui media komunikasi. Seperti mengirim surat/undangan, biasanya *softcopy* akan di kirim melalui grup WhatsApp, maka informasi yang di sampaikan bisa sangat cepat diterima.

2. Pernyataan Manfaat Smartphone

Tabel 9. Pernyataan mengenai Manfaat Smartphone Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Tidak Setuju	1	2.1	2.1	2.1
Netral	4	8.5	8.5	10.6
Setuju	31	66.0	66.0	76.6
Sangat Setuju	11	23.4	23.4	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Responden yang menyatakan manfaat smartphone dari total responden bervariasi. Responden yang menjawab Tidak Setuju (TS) yakni 1 orang dengan persentase 2.1%; responden yang menjawab Netral/Ragu-ragu (N) yakni 4 orang dengan persentase 8,5%; selanjutnya responden yang menjawab Setuju (S) sebanyak 31 orang dengan persentase 66,0%; dan responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) yakni sebanyak 11 orang dengan persentase 23,4%. Jadi, dari keseluruhan jawaban responden yang paling banyak memilih setuju yakni 31 responden (66,0%). Mayoritas responden menyatakan setuju bahwa smartphone bermanfaat dalam pekerjaan pegawai.

Melalui smartphone memudahkan pegawai mendapat informasi seputar pekerjaan, memudahkan dalam berinteraksi dengan rekan kerja, memudahkan dalam mengunduh berkas, memudahkan dalam dokumentasi, mengisi kebosanan, mendapatkan motivasi, dan yang lainnya.

3. Pernyataan Smartphone Mengganggu Fokus Pekerjaan

Tabel 10. Pernyataan mengenai Smartphone Mengganggu Fokus Pekerjaan Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Sangat Tidak Setuju	2	4.3	4.3	4.3
Tidak Setuju	23	48.9	48.9	53.2
Netral	12	25.5	25.5	78.7
Setuju	8	17.0	17.0	95.7
Sangat Setuju	2	4.3	4.3	100.0

Tabel 10. Pernyataan mengenai Smartphone Mengganggu Fokus Pekerjaan Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Sangat Tidak Setuju	2	4.3	4.3	4.3
Tidak Setuju	23	48.9	48.9	53.2
Netral	12	25.5	25.5	78.7
Setuju	8	17.0	17.0	95.7
Sangat Setuju	2	4.3	4.3	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Hasil pengolahan data menggunakan software SPSS di atas menunjukkan dari 47 total responden yang menggunakan smatphone dan mengganggu fokus pekerjaan, sebanyak 2 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju dengan persentase 4,3%; responden yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 23 orang dengan persentase 48,9%; selanjutnya yang menjawab Netral/ragu-ragu sebanyak 12 orang yakni 25,5%; sedangkan responden yang menjawab Setuju sebanyak 8 orang yakni 17,0%; dan responden yang menjawab Sangat Setuju yakni 2 dengan persentase 4,3%. Jadi dari keseluruhan responden sebagian besar (48,9%) menyatakan Tidak Setuju bahwa smartphone mengganggu fokus pekerjaan. Sedangkan 25,2% responden lainnya menjawab netarl/ragu-ragu.

Jadi, dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa smartphone tidak mengganggu fokus pekerjaan. Namun ada pula yang menganggap smartphone mengganggu fokus pekerjaan. Hal ini terjadi pada saat sedang mengerjakan pekerjaan, muncul notifikasi dari smartphone, sehingga “memaksa” pegawai mengalihkan perhaitannya ke smartphone dan berhenti bekerja untuk memeriksa notifikasi tersebut. Sebagian kecil responden mengatakan hal semacam itu cukup mengganggu fokus pekerjaannya. Oleh karena itu, sebagian responden menyatakan agar smartphone tidak mengganggu fokus pekerjaan mereka selama bekerja, maka smartphone tersebut dikondisikan dengan mengatur nada dering atau dalam mode sunyi (*silent*).

4. Pernyataan Masih Bekerja diluar Jam Kerja karena Adanya Smartphone

Tabel 11. Pernyataan mengenai Masih Bekerja diluar jam Kerja Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Sangat Tidak Setuju	1	2.1	2.1	2.1
Tidak Setuju	1	2.1	2.1	4.3
Netral	9	19.1	19.1	23.4
Setuju	31	66.0	66.0	89.4
Sangat Setuju	5	10.6	10.6	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Tabel di atas memuat data pernyataan responden tentang jam kerja yang tidak terbatas pada jam kantor, dengan adanya smartphone. Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju dan Tidak Setuju sama yakni hanya 1 orang dengan persentase 2,1%. Selanjutnya responden yang menjawab Netral/ragu-ragu sebanyak 9 responden dengan persentase 19,1%. Sedangkan responden yang menjawab Setuju paling banyak yakni sebanyak 31 responden dengan persentase 66,0% dan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 5 orang. Jadi dari total 47 responden, mayoritas menyatakan setuju (66,0%) dan sangat setuju, bahwa dengan menggunakan smartphone, jam kerja mereka menjadi tidak terbatas pada jam kantor saja.

Hal ini terjadi karena pada dasarnya jam kerja Pegawai Negeri Sipil adalah 8 jam per hari. Dengan adanya smartphone, aktivitas kerja acap masih berlangsung di luar jam tersebut. Maksudnya adalah ketika diluar jam kerja pegawai masih berinteraksi terkait dengan pekerjaan. Pada kasus ini memberikan dampak positif dan negatif. Dampak yang positifnya seperti mempermudah atau mempercepat penyelesaian pekerjaan. Sedangkan dampak negatifnya berkurangnya jam istirahat dan mengganggu sosialisasi pegawai di luar jam kantor, baik dengan keluarga maupun lingkungan sosialnya.

5. Pernyataan Adanya Kesalahpahaman dalam Berinteraksi Melalui Smartphone

Tabel 12. Pernyataan Potensi Kesalahpahaman dalam Interaksi & Komunikasi melalui Smartphone

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Tidak Setuju	11	23.4	23.4	23.4
	Netral	26	55.3	55.3	78.7
	Setuju	10	21.3	21.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui pernyataan responden mengenai adanya potensi kesalahpahaman ketika berinteraksi atau berkomunikasi melalui smartphone, yakni responden yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 11 orang dengan 23,4%; 26 responden lainnya menjawab Netral/ragu-ragu dengan persentase 55,3%; selanjutnya 10 responden menjawab setuju dengan persentase 21,3%. Dari keseluruhan 47 responden, mayoritas (55,3%) responden paling banyak menjawab netral/ragu-ragu mengenai adanya potensi kesalahpahaman dalam berinteraksi melalui smartphone. Sedangkan responden yang menjawab Tidak Setuju dan Setuju beda tipis, yakni dengan selisih 1 orang dengan 2,1%.

Penjelasan di atas menunjukkan responden menjawab ragu-ragu mengenai adanya potensi kesalahpahaman ketika berinteraksi atau berkomunikasi melalui smartphone dan responden yang lainnya menjawab setuju dan tidak setuju. Hal ini terjadi karena interaksi/komunikasi melalui smartphone tidak bisa mewakili secara menyeluruh maksud yang ingin disampaikan dan tidak bisa diterima secara menyeluruh oleh penerima. Hal ini menyebabkan adanya potensi kesalahpahaman. Pada umumnya kesalahpahaman yang terjadi paling banyak disebabkan melalui pesan singkat, ketika ada hal yang tidak di mengerti bisa di perjelas dengan melalui telepon/*video call* agar kesalahpahaman itu tidak berujung konflik.

6. Pernyataan Mengenai Mata Sering Merasa Lelah karena Terlalu Sering Menggunakan Smartphone

Tabel 13. Pernyataan mengenai Kelelahan Mata Karena Smartphone Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Sangat Tidak Setuju	1	2.1	2.1	2.1
	Tidak Setuju	14	29.8	29.8	31.9
	Netral	12	25.5	25.5	57.4
	Setuju	16	34.0	34.0	91.5
	Sangat Setuju	4	8.5	8.5	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Jawaban keseluruhan responden bervariasi, yakni sebanyak 16 responden menjawab Setuju dengan persentase 34,0%; selanjutnya sebanyak 14 responden menjawab Tidak Setuju dengan persentase 29,8%. Selain itu responden yang menjawab Netral/ragu-ragu sebanyak 12 orang dengan persentase 25,5%. Sedangkan sisanya menjawab Sangat Setuju yakni 4 responden dan Sangat Tidak Setuju 1 orang. Jawaban responden yang paling tinggi adalah setuju, tetapi terdapat variasi antara jawaban Setuju, Tidak Setuju, dan Netral/ragu-ragu.

Demikian smartphone menyebabkan rasa lelah pada mata. Hal ini sebenarnya sudah menjadi pengetahuan umum, apabila terlalu sering seseorang menatap layar smartphone maka akan merasa lelah akibat radiasi dan cahaya yang ada pada smartphone. Apalagi ketika menatap smartphone pada posisi-posisi tertentu. Kemungkinan-kemungkinan ini kemudian membuat mata bisa menjadi lelah, bahkan dalam kondisi ekstrem bisa menyebabkan penyakit mata ringan maupun serius.

7. Kiat Pengoptimalan Penggunaan Smartphone

Tabel 14. Kiat Pengoptimalan Penggunaan Smartphone Responden di Balitbangda Provinsi Lampung, Tahun 2019

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Men-silent smartphone	38	80.9	80.9	80.9
	Meletakkan smartphone dengan terbalik	1	2.1	2.1	83.0

membuat jadwal pengecekan	5	10.6	10.6	93.6
Lainnya	3	6.4	6.4	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Tabel di atas memuat pernyataan responden mengenai kiat pengoptimalan penggunaan smartphone. Pada tabel di atas dapat diketahui dari 47 orang total responden yang paling banyak memilih *men-silent* smartphone sebanyak 38 responden. Adapun alasannya mengatur penggunaan smartphone sebagai berikut:

Tabel 15. Motivasi Pengaturan Smartphone Responden

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i> Agar tidak mengganggu pekerjaan	11	23.4	23.4	23.4
Motivasi Pribadi	4	8.5	8.5	31.9
Agar lebih produktif/fokus	28	59.6	59.6	91.5
Lainnya	4	8.5	8.5	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa alasan responden mengatur penggunaan smartphone supaya responden lebih produktif atau fokus dalam bekerja dengan sebanyak 28 responden (59,6%). Selain itu ada responden yang menjawab supaya tidak mengganggu pekerjaan sebanyak 11 responden (23,4%), selanjutnya masing-masing 4 responden memilih pengaturan penggunaan smartphone merupakan motivasi pribadi dan yang lain-lain diantaranya menyesuaikan mood; bijaksana dalam mengatur penggunaan smartphone; dan tidak mengganggu saat bekerja.

4.3. Analisis dan Pembahasan

Dari hasil pengolahan data, dapat diidentifikasi pola perilaku seputar penggunaan ponsel cerdas, serta strategi yang digunakan orang untuk mengurangi waktu yang

dihabiskan untuk ponsel cerdas mereka dan motivasi yang mendorong strategi tersebut. Diketahui, bahwa individu yang secara sadar melepaskan diri dari ponsel cerdas mereka untuk alasan yang berbeda, dan mereka memiliki strategi untuk membatasi penggunaan ponsel cerdasnya.

Dari diskusi kelompok terfokus melibatkan tim peneliti dan responden, diketahui bahwa upaya untuk meminimalisir dampak negatif smartphone berkaitan dengan motivasi. Misalnya, jika motivasinya adalah untuk menjaga fokus dalam bekerja, maka menyimpan telepon di tas atau di dalam laci meja bisa efektif. Menjaga agar ponsel tidak terlihat atau berbunyi menjadi cara yang cukup efektif untuk mengendalikan paparan ponsel saat melakukan aktivitas pekerjaan. Namun, cara ini tidak berlaku bagi mereka yang memiliki motivasi untuk meningkatkan atau membangun interaksi sosial. Untuk motivasi terakhir, biasanya agar tidak mengganggu konsentrasi dalam bekerja, cara mengendalikan smartphone adalah dengan menghidupkan mode senyap (*silent*) pada smartphone-nya.

Menggunakan smartphone adalah hal yang mudah dilakukan, tetapi ini tidak berarti bahwa mengendalikannya juga mudah. Strategi di atas diambil dari pendapat responden, yang notabene merupakan perilaku sederhana yang memiliki pengaruh penting dalam pekerjaan. Meskipun tidak semua strategi pengendalian ponsel tersebut cocok dan efektif bagi setiap orang, mencari tahu yang tepat untuk masing-masing kita adalah langkah pertama agar kita dapat mengendalikan penggunaan smartphone. Dengan kata lain, kita layak untuk bertanya pada diri sendiri, apa tujuan kita menggunakan smartphone, dan bagaimana cara terbaik kita untuk mengendalikan pemanfaatannya?

1. Analisis Hubungan

a. Hubungan manfaat smartphone dan mengunduh berkas untuk menunjang pekerjaan.

Correlations

		C.5 Pernyataan/m enyatakan Manfaat Smartphone	C.9 Pernyataan/m enyatakan mengunduh Berkas melalui Smartphone
Pernyataan/menyatakan Manfaat Smartphone	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 47	.414** .004 47
Pernyataan/menyatakan mengunduh Berkas melalui Smartphone	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.414** .004 47	1 47

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Jenis Kelamin * B.3 Pernyataan/menyatakan Lama Penggunaan Smartphone Crosstabulation

Count

		B.3 Pernyataan/menyatakan Lama Penggunaan Smartphone				Total
		Sangat Sering	Sering	Jarang-jarang	Sangat Jarang	
Jenis Kelamin	Laki-laki	3	5	8	6	22
	Perempuan	1	10	13	1	25
Total		4	15	21	7	47

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Smartphone merupakan alat komunikasi canggih yang keberadaannya semakin masif hampir di semua tempat dan segmen masyarakat, karena di dalamnya memuat fitur/aplikasi yang membantu manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Misalnya dalam berinteraksi dengan kerabat, memudahkan dalam pekerjaan, memudahkan dalam membeli barang, dan lain sebagainya. Fitur yang ada di smartphone tidak hanya sebatas komunikasi-interaksi, tetapi juga kita bisa mengirim file/dokumen seperti layaknya piranti komputer. Sehingga pada fitur smartphone dapat produktif mendukung pekerjaan.

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai optimalisasi penggunaan smartphone di kalangan pegawai ASN Balitbangda Provinsi Lampung dapat ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan analisis deskriptif, sebagai berikut:

- Dari wawancara *face to face* menggunakan kuesioner, diketahui bahwa mayoritas responden menggunakan smartphone pada saat jam kerja lebih dari tiga jam, dengan perincian: antara 3-4 jam 44,7%; antara 5-6 jam 31,9%; dan antara 7-8 jam 8,5%. Sedangkan yang menggunakan smartphone selama jam kerja 1-2 jam hanya 14,9% atau sebanyak 7 responden. Penggunaan smartphone pada jam kerja cukup bervariasi peruntukannya, baik yang ada kaitannya dengan pekerjaan, maupun yang tidak berkaitan langsung dengan tugas-tugas kantor.

Sebagai perbandingan, hasil survey *Global Web Indeks 2019* menunjukkan, banyaknya waktu per hari konsumen digital untuk mengakses media sosial, pada kuartal pertama 2019, di mana trend waktu yang dihabiskan untuk

media sosial relatif menurun dibandingkan data 2018. Ini diduga hasil dari semakin banyak pengguna internet yang memiliki kesadaran pentingnya waktu untuk keterlibatan sosial dalam berbagai kesempatan. Pengguna internet semakin sadar sudah lebih banyak menghabiskan waktu melihat layar gadget, yang mengurangi waktu keterlibatan sosial setiap harinya.

Waktu yang digunakan sehari-hari yang dihabiskan di media sosial berbeda cukup signifikan antarnegara, dari yang tertinggi 4 jam di Filipina, sampai angka yang jauh lebih rendah sekitar 1 jam 15 menit di beberapa negara Eropa. Konsumen digital Indonesia menempati peringkat 6 dalam hal menghabiskan waktu untuk ber-media sosial, yaitu rata-rata 3 jam 15 menit, sebagaimana diperlihatkan dalam tabel di bawah ini:

Daily Time Spent on Social Media

Average h:mm spent engaging with/connected to social networks during a typical day

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
 Philippines	2:49	3:06	3:25	3:41	4:07	4:00	4:08	4:01
 Brazil	2:41	2:40	2:50	3:18	3:45	3:40	3:39	3:45
 Colombia	-	-	-	-	-	-	3:34	3:36
 Nigeria	-	-	-	-	-	3:03	3:26	3:36
 Argentina	2:42	2:49	2:50	3:13	3:31	3:12	3:17	3:27
 Indonesia	2:12	2:21	2:26	2:50	3:02	3:26	3:23	3:15
 UAE	2:21	2:29	2:48	3:01	3:24	2:56	3:00	3:11
 Mexico	2:35	2:50	2:53	3:14	3:33	3:11	3:14	3:10
 South Africa	1:58	2:07	2:16	2:42	2:50	2:47	2:58	3:10
 Egypt	-	-	-	-	3:17	3:06	3:05	3:06

Sumber: *Global Web Indeks 2019*

- Aplikasi yang paling sering digunakan responden adalah aplikasi WhatsApp dengan frekuensi 32 responden (68,1%); kemudian Facebook sebanyak 13 responden (27,7%); dan Instagram 12 responden (25,5%). Dapat kita simpulkan bahwa, dari total responden paling sering menggunakan aplikasi di smartphone yakni WhatsApp.

- Smartphone bermanfaat dalam menunjang pekerjaan pegawai mencapai 89,4%. Pengakuan dari responden menyebutkan bahwa melalui smartphone memudahkan pegawai dalam berkoordinasi, mengunduh berkas yang berkaitan dengan pekerjaan, informasi yang disebar bisa diakses dengan cepat dan mudah, mengisi waktu luang pegawai, dan sebagai alat dokumentasi.
- Disamping manfaat smartphone, adanya efek samping dari penggunaan smartphone. Berdasarkan hasil penelitian 42,5% responden menyatakan matanya sering merasa lelah karena terlalu sering menggunakan smartphone. Selanjutnya karena adanya smartphone, responden mengaku sering melakukan pekerjaan diluar jam kerja, sehingga menambah jam kerja yang semula hanya 8 jam menjadi 24 jam.
- Menurut responden, perlu ada pengaturan penggunaan smartphone, sehingga smartphone tidak mengganggu penggunanya, khususnya ketika pegawai sedang mengerjakan pekerjaan kantor.
- Cara responden mengatur penggunaan smartphone adalah men-*silent* smartphone sebagai pilihan terbanyak yakni 80,9%, supaya pengguna smartphone lebih produktif dan fokus berkerja tidak terganggu. Cara lain, menyimpan smartphone saat jam kerja, meletakkan smartphone dengan posisi terbalik, membuat jadwal/batas waktu pengecekan smartphone.

Dari diskusi terfokus melibatkan tim peneliti dan responden, diketahui bahwa upaya untuk meminimalisir dampak negatif smartphone berkaitan dengan motivasi. Misalnya, jika motivasinya adalah untuk menjaga fokus dalam bekerja, maka menyimpan telepon di tas atau di dalam laci meja bisa efektif. Menjaga agar ponsel tidak terlihat atau berbunyi menjadi cara yang cukup efektif untuk mengendalikan paparan ponsel saat melakukan aktivitas pekerjaan. Namun, cara ini tidak berlaku bagi mereka yang memiliki motivasi meningkatkan atau membangun interaksi sosial. Untuk motivasi terakhir, biasanya agar tidak mengganggu dalam bekerja, cara mengendalikan

smartphone adalah dengan menghidupkan mode senyap (*silent*) pada smartphone-nya selama mengerjakan pekerjaannya.

- Menurut responden, penggunaan smartphone ini memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak penggunaan smartphone tergantung kepada pemanfaatannya, bila digunakan dengan bijak maka smartphone akan memberikan dampak positif. Namun jika menimbulkan ketergantungan pada smartphone, maka dampak yang ditimbulkan cenderung negatif. Misalnya ketika pegawai sedang mengerjakan pekerjaan, smartphone berpotensi mengganggu fokus atau konsentrasi pada saat bekerja.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai optimalisasi penggunaan smartphone, peneliti mengajukan saran, bagi pengguna smartphone khususnya di kalangan pegawai Balitbangda Provinsi Lampung diharapkan dapat mengatur dan mengoptimalkan penggunaan smartphone khususnya selama jam kerja. Melihat tingginya intensitas waktu yang dihabiskan pegawai untuk menggunakan media sosial, pada jam aktif kantor, diharapkan adanya kesadaran pegawai untuk mengurangi penggunaan smartphone yang tidak ada kaitan langsung dengan pekerjaan kantor pada rentang waktu tersebut. Penting untuk meningkatkan interaksi sosial secara langsung dalam meningkatkan kinerja pegawai.

Ketergantungan terhadap teknologi perlu dihindari. Dengan kata lain, sebagai pengguna teknologi, kita perlu menyadari pengendalian dampak positif atau negatif dari penggunaan smartphone sepenuhnya ada di tangan kita sendiri. Kitalah yang memiliki kuasa untuk mengatur teknologi, jangan sampai kita justru tergantung dan “diatur” oleh teknologi karena ketergantungan yang berlebihan terhadapnya. Bijaklan menggunakan smartphone yang ada di genggaman.

DAFTAR PUSTAKA

Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositologi*, 14(2).

Mokalu, J. V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompaso. *JURNAL ACTA DIURNA*, 5(1).

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>

<https://www.setiawandimas.com/2012/08/definisi-kinerja.html>

file:///C:/Users/User/Downloads/Documents/BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka.pdf

LAMPIRAN

No. Responden :

KUESIONER

Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kinerja Pegawai Responden ASN Balitbangda Provinsi Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb. Kami tim PKL UNILA Periode I tahun 2019 tengah melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap kinerja pegawai. Peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi mengisi secara lengkap kuisisioner yang terlampir. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk meluangkan waktu mengisi semua kuisisioner ini.

Petunjuk pengisian :

- Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai dengan petunjuk pengisian dan keadaan yang dirasakan sebenar-benarnya.
- Berikan tanda silang (X) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda
- Bila Bapak/Ibu ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada tanda silang (X) yang salah, kemudian tuliskan kembali tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.

A. Informasi Diri Responden

1. Identitas Responden

Nama Responden :
Jenis Kelamin :
Umur :
Jabatan :
Masa Kerja :

B. Kepemilikan Smartphone

2. Apakah Anda Memiliki Smartphone?

1. Ya
2. Tidak

3. Berapa sering anda menggunakan Smartphone pada saat jam kerja?

No	Keterangan	Per-jam Kerja	Jawaban
1.	Sangat Sering	7-8 jam	
2.	Sering	5-6 jam	
3.	Jarang-jarang	3-4 jam	
4.	Sangat Jarang	1-2 jam	
5.	Tidak Sama Sekali	0 jam	

4. Pilih dan urutkan 3 (tiga) aplikasi di Smartphone yang paling sering Anda gunakan saat bekerja :

No.	Nama Aplikasi	Jawaban
1.	WhatsApp	
2.	Facebook	
3.	Instagram	
4.	YouTube	
5.	Telephone	
6.	Message	
7.	Kamera	
8.	E-mail	
9.	Lain-lain. Sebutkan.....	

Isilah kuesioner ini dengan menandai (X) salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan yang Anda rasakan dan pilih di kolom yang telah tersedia. Ketentuannya sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

N = Netral

C. Kinerja Pegawai Pengguna Smartphone (Y)

No	Keterangan	SS	S	N	TS	STS
	<i>efektivitas kinerja</i>					
5.	Smartphone bermanfaat dalam kinerja Anda.					
6.	Smartphone Mendukung dalam menyelesaikan tugas/pekerjaan Anda.					
7.	Melalui Smartphone, Anda mendapatkan Motivasi sehingga Anda termotivasi dalam bekerja.					
8.	Anda Menggunakan Smartphone sebagai alat dokumentasi dalam menunjang Pekerjaan Anda.					
9.	Anda mengunduh berkas untuk pekerjaan Anda melalui Smartphone.					
10.	Smartphone mengisi waktu luang dan mengurangi rasa bosan Anda saat bekerja.					
	<i>Interaksi</i>					
11.	Anda Menggunakan Smartphone sebagai alat komunikasi dalam menunjang pekerjaan Anda.					
12.	Smartphone memudahkan Anda mendapatkan informasi dalam menunjang Pekerjaan Anda.					
13.	Smartphone memudahkan Anda bertukar informasi dalam menunjang Pekerjaan Anda.					
14.	Smartphone memudahkan Anda Berkoordinasi dengan rekan dalam menunjang Pekerjaan Anda.					

D. Penggunaan Smartphone (X)

No	Keterangan	SS	S	N	TS	STS
	<i>Sikap</i>					
15.	Anda menyimpan tugas/pekerjaan Anda di Smartphone					
16.	Saat anda bekerja, Anda sering menggunakan Smartphone terus menerus tanpa batas waktu.					
17.	Memainkan Smartphone pada saat sedang melakukan pekerjaan.					
18.	Komunikasi dan interaksi antar pegawai saat bekerja lebih banyak melalui Smartphone.					
19.	Anda tidak bisa bekerja dengan maksimal apabila tidak menggunakan Smartphone.					
20.	Smartphone mengganggu fokus pekerjaan Anda					
	<i>Efek</i>					
21.	Anda masih melakukan komunikasi mengenai pekerjaan diluar jam kerja karena adanya Smartphone.					
22.	Ketika berinteraksi melalui Smartphone, sering terjadi kesalahpahaman.					
23.	Jam istirahat anda semakin berkurang karena adanya Smartphone					
24.	Mata Anda sering merasa lelah karena terlalu banyak menetap layar Smartphone					
25.	Setelah menggunakan Smartphone biasanya Anda merasa malas untuk melakukan kegiatan.					

26. Menurut Anda, apakah *smartphone* membantu anda dalam bekerja, sebutkan apa saja hal pekerjaan Anda yang terbantu oleh *smartphone*!

Jawaban :

.....

27. Menurut Anda, apakah penggunaan smartphone dalam lingkup jam kerja selalu hanya pada hal pekerjaan?

Jawaban :

.....
.....

28. Menurut anda, bagaimana jika dinas membuat peraturan larangan penggunaan smartphone pada jam bekerja?

Jawaban :

.....

29. Apa kiat Anda untuk mengoptimalkan penggunaan Smartphone sehingga tidak mengganggu Anda saat bekerja!

Jawaban :

- a. Mematikan Smartphone pada saat jam kerja
- b. Men-*Silent* (mode diam/getar) Smartphone pada saat jam Kerja
- c. Meletakkan Smartphone dengan posisi terbalik pada saat jam kerja
- d. Membuatkan jadwal/batas waktu pengecekan Smartphone
- e. Lainnya,
sebutkan.....

30. Apa motivasi anda mengatur penggunaan smratphone

- a. Agar tidak mengganggu pekerjaan
- b. Motivasi pribadi
- c. Agar lebih produktif/fokus
- d. Lainnya,
sebutkan.....