

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era saat ini kemajuan teknologi informasi semakin cepat dan tidak bisa dibendung. Kecepatan serta efisiensi pekerjaan semakin memadai dengan adanya perangkat yang lebih canggih. Begitupun informasi juga sangat mudah didapatkan dan diakses sehingga membantu kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi yang instan dan efisien secara waktu. Sebagai manusia yang hidup di era ini, harus bisa memanfaatkan hal positif yang bisa dimanfaatkan untuk membantu kebutuhan dan kehidupan sehari-hari dan terutama dalam kebutuhan dunia industri. Namun di sisi lain kemajuan teknologi juga memiliki dampak negatif yang bisa menjerumuskan manusia dalam kehancuran. Sisi negatif teknologi informasi dapat dirasakan jika kita kurang mengetahui bagaimana teknologi informasi itu berkembang dan berjalan. dan Sisi negatif dari perkembangan teknologi informasi salah satunya yaitu semakin ketergantungannya manusia terhadap teknologi sehingga semakin lama, semakin berkurang kinerja kita sebagai manusia. Selain tcanggih teknologi juga seharusnya dibuat menyenangkan.

Gamifikasi dalam teknologi harus direalisasikan untuk membantu manusia mengatasi stress dan kepenatan. Aplikasi dengan konsep gamifikasi diharapkan mampu untuk mengubah statement bahwa teknologi canggih tidak mengurangi tingkat kinerja dari manusia. Maka dari itu penelitian ini dilakukan, dimana nantinya dapat tercipta aplikasi yang dapat membantu

instansi dalam hal absensi karyawan. Aplikasi absensi dengan konsep gamifikasi yang dapat menampilkan notifikasi Whatsapp terintegrasi dari mesin sidikjari (fingerprint) untuk membantu meberikan informasi terhadap pimpinan dan admin dalam hal absensi. Dan juga dapat mendorong karyawan agar semakin semangat dan berlomba-lomba dalam kedisiplinan dalam hal absensi. Karyawan yang mendapatkan point point yang bisa di tukarkan hadiah atau reward sesuai dengan poin yang ditentukan. Hal itu sebagai bentuk apresiasi dan motivasi. Berdasarkan uji coba program akan menampilkan notifikasi pada whatsapp berupa data karyawan yang akan ditunjukan langsung kepada pimpinan dan admin sebagai laporan absensi karyawan dan menampilkan menu rewarding pada web server di mana nantinya user dapat melihat persaingan antar karyawan dengan score yang berbeda-beda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat dijabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membangun sistem absensi *fingerprint* dengan notifikasi Whatsapp yang menyenangkan dengan konsep gamifikasi
2. Bagaimana gamifikasi dapat mendorong karyawan untuk lebih disiplin?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas juga ada Batasan masalah mengenai aplikasi, sebagai berikut :

1. Web server hanya digunakan untuk pengguna admin.
2. Web server untuk menampung database dan sistem menggunakan localhost.

3. Pembuatan aplikasi menggunakan notepad++.
4. Pesan yang dikirim diperoleh melalui API *Whatsapp*.
5. Pada penelitian ini data yang digunakan hanya sebuah sampel
6. Data pengguna atau karyawan didapat dari sidik jari penulis sebagai permissalan.
7. Penghitungan *score* karyawan sebagai implementasi gamifikasi.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini penulis bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi geografis untuk :

1. Memberikan kesan yang menarik dalam sistem absensi.
2. Dapat meningkatkan rasa semangat untuk berpartisipasi absen terhadap user.
3. Membantu instansi untuk mengukur tingkat keuletan pengguna atau karyawan dalam melakukan absen.

#### **1.5 Manfaat**

Dari penelitian ini, penulis berharap bahwa sistem absen notifikasi whatsapp absensi fingerprint dengan metode gamifikasi ini bisa memberikan dampak yang baik dalam suatu instansi melalui kebiasaan baik dan sehat dalam hal absen terutama persaingan dalam menambah semangat dan kedisiplinan. Dan diharapkan konsep tersebut mampu mewujudkan konsep absensi fingerprint yang menarik.