

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Magang

Praktik Kerja Lapangan (Magang) merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana suatu proyek terkait aspek sistem informasi dijalankan, memberikan pengalaman nyata dalam memahami proses pengembangan suatu sistem, mulai dari studi kelayakan, menganalisis sistem, desain sistem, implementasi, dan pemeliharaan [1]. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat mengenal secara langsung bagaimana sebuah proyek dijalankan di lingkungan kerja sebenarnya.

Dalam pelaksanaan kegiatan Magang Penulis memilih PT Schone Mann Indonesia sebagai lokasi magang karena perusahaan ini memiliki portofolio usaha yang luas, sebagaimana tercantum dalam NIB (Nomor Induk Berusaha). Mulai dari perdagangan besar berbasis fee atau kontrak (KBLI 46100), konstruksi bangunan elektrik dan instalasi listrik (KBLI 42213 dan 43211), hingga penyediaan tenaga kerja outsourcing (KBLI 78200) serta pengelolaan Sumber Daya Manusia (KBLI 78300) [2]. Dengan cakupan usaha yang beragam dan melibatkan banyak tenaga kerja di berbagai proyek, kebutuhan akan sistem administrasi yang efektif dan terstruktur menjadi hal yang tak terhindarkan. Hal ini sejalan dengan latar belakang penulis di bidang Rekayasa Perangkat Lunak, khususnya dalam merancang sistem informasi berbasis web yang mampu menjawab tantangan pengelolaan data karyawan di perusahaan tersebut.

Penulis memulai kegiatan dengan menelusuri alur administrasi kepegawaian di PT Schone Mann Indonesia. Dari diskusi bersama Direktur dengan staf administrasi, diketahui bahwa pengelolaan data lembur selama ini masih bersifat manual. Tidak ada aplikasi khusus yang dipakai untuk mencatat maupun merekapitulasi jam lembur, sehingga semuanya bergantung pada dokumen fisik dan file yang berada di *Microsoft Excel* yang tersimpan terpisah-pisah. Kondisi ini tentu

menyimpan banyak kelemahan, kesalahan perhitungan lembur karyawan, duplikasi input data, dokumen yang susah ditemukan saat dibutuhkan, hingga laporan lembur karyawan yang formatnya tidak seragam antar bagian. Bahkan saat pimpinan mendadak meminta rekap biaya lembur, staf harus membuka banyak file Excel dan rawan salah. Dari pengalaman awal ini, penulis mengetahui bahwa persoalan yang dihadapi bukan cuma soal ketidaknyamanan kerja, tapi juga bisa mengganggu kelancaran pengambilan keputusan dan perencanaan anggaran. Maka, observasi lebih lanjut diperlukan untuk mencari solusi sistem yang cocok bagi PT Schone Mann Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan Perancangan Sistem Pengelolaan Lembur Karyawan Berdasarkan Jam Kerja Berbasis Web. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses input data lembur karyawan, pengolahan perhitungan lembur, serta penyajian laporan secara otomatis dan saling terhubung. Dengan memanfaatkan framework Laravel, sistem diharapkan mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan dalam pengelolaan data lembur, sehingga dapat mendukung kinerja administrasi perusahaan secara lebih optimal. Hasil rancangan dari sistem ini dapat digunakan sebagai dokumentasi perusahaan dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan sistem pengelolaan data lembur karyawan [3].

1.2 Tujuan dan Manfaat Magang

Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah:

1. Memperoleh pengalaman secara langsung dalam bidang rekayasa perangkat lunak .
2. Menerapkan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
3. Mengembangkan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan kondisi dan budaya kerja sebenarnya.
4. Membentuk sikap dan karakter yang lebih siap dalam menghadapi dunia kerja.
5. Memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa mengenai cara bekerja dan

bersikap di lingkungan kerja.

6. Membuka kesempatan peluang kerja di tempat pelaksanaan kerja praktek.
7. Memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Rekayasa Perangkat Lunak.

Adapun manfaat dari pelaksanaan magang ini adalah:

1. Memberikan pengalaman dalam menerapkan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik kerja secara langsung.
2. Melatih kemampuan dalam mengimplementasikan konsep dan pengetahuan yang dimiliki.
3. Menjadi bekal keterampilan yang dapat digunakan saat memasuki dunia kerja.
4. Membentuk sikap dan karakter yang lebih siap dalam menghadapi dunia kerja.

1.3 Luaran Proyek Magang

Selama pelaksanaan Magang yang berlangsung kurang lebih empat bulan, terhitung mulai 02 Maret 2026 hingga 03 Juli 2026, maka target luaran yang diharapkan berupa Perancangan Sistem Pengelolaan Lembur Karyawan Berdasarkan Jam Kerja Berbasis Web yang dibangun menggunakan framework Laravel. Sistem ini dirancang untuk membantu dalam proses pencatatan lembur, perhitungan upah lembur secara otomatis, serta penyajian laporan yang lebih cepat dan terstruktur.