

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin berkembang yang mendorong perusahaan dalam meningkatkan kualitas di bidang bisnis, terutama di bidang *hospitality*. Salah satu aspek penting dalam bidang *hospitality* adalah keamanan fasilitas yang seringkali digunakan oleh tamu eksternal untuk berbagai keperluan [1].

Salah satu aspek penting dalam bidang *hospitality* adalah keamanan fasilitas, khususnya pada area yang sering digunakan oleh tamu eksternal seperti ruang meeting [2]. Dalam praktiknya, masih terdapat permasalahan seperti kasus kehilangan barang, di mana identitas pelaku tidak dapat teridentifikasi dengan jelas melalui rekaman CCTV. Meskipun CCTV telah tersedia, informasi yang dihasilkan belum mampu memberikan data yang akurat terkait identitas individu yang keluar masuk ruangan. Oleh karena itu, Sari Tirta Group mengembangkan sistem *Guest Access Management System* (GAMS) yang berfungsi untuk mencatat, memonitor, dan mendokumentasikan identitas setiap individu yang memiliki akses ke ruangan yang memanfaatkan perangkat *Internet of Things (IoT)*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keamanan serta menyediakan data riwayat akses sebagai bukti jika terjadi kejadian yang tidak diinginkan [3].

Selain aspek keamanan, digitalisasi juga diperlukan dalam mendukung efisiensi proses operasional, salah satunya pada sistem pengadaan barang (*procurement*) [4]. Pada sistem yang digunakan di MövenPICK Hotel Jakarta City Centre, masih terdapat kendala terutama pada fitur *Receiving*, di mana beberapa proses masih diinput sendiri. Hal ini menimbulkan proses menjadi lebih lambat serta berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan (*human error*). Oleh karena itu, dilakukan pengembangan fitur *Receiving* pada sistem *procurement* untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses penerimaan barang, sehingga dapat mendukung kelancaran operasional perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan
2. Mendapatkan pengalaman praktik kerja secara langsung dalam bidang pengembangan sistem berbasis *Website* dan *Internet of Things*.

Tujuan dari kerja magang ini adalah melakukan pembuatan sistem *Guest Access Management System* yang digunakan untuk monitoring ruang meeting dan melakukan pengembangan proses pengembangan fitur pada aplikasi procurement, khususnya pada fitur *Receiving* untuk meningkatkan efisiensi operasional.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan selama 6 (enam) bulan, terhitung sejak tanggal 9 Februari 2026 hingga 20 Agustus 2026. Kegiatan kerja dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Jumat, mulai pukul 08.00 hingga 17.30 dan untuk jam istirahat dimulai pukul 12.00 hingga 13.00. Selama periode tersebut, seluruh kegiatan kerja magang dilakukan secara *Work From Office (WFO)* sesuai dengan ketentuan yang berlaku di perusahaan. Mekanisme presensi karyawan menggunakan aplikasi lokal perusahaan bernama *ESS (Employee Self-Service)* yang digunakan oleh karyawan untuk melakukan absensi kehadiran sebagai dasar dalam proses perhitungan gaji karyawan.

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan proses rekrutmen yang dilakukan oleh perusahaan. Tahapan rekrutmen tersebut terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pengisian *Google Form*: Calon peserta magang mengisi formulir pendaftaran melalui *Google Form* yang mencakup data diri serta melampirkan dokumen pendukung yang dibutuhkan.
2. *Interview*: Calon peserta magang mengikuti proses wawancara dengan pihak *Human Resources (HR)* untuk melihat kesesuaian kandidat dengan kebutuhan perusahaan.

3. *Online Test*: Calon peserta magang mengikuti tes secara *online* sebagai bagian dari proses seleksi untuk mengukur kemampuan yang dimiliki.
4. Kelengkapan Dokumen Administrasi: Setelah dinyatakan lolos seleksi, peserta magang diwajibkan untuk melengkapi dan mengumpulkan dokumen Administrasi yang berkaitan dengan kegiatan magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA