

Magang Kerja Sebagai Web Developer di PT. Weefer Indonesia

Yulsen¹, Mangapul Siahaan²

Universitas Internasional Batam

Email : 2231006.yulsen@uib.edu¹, apoel.del@gmail.com²

Abstrak

Laporan ini menguraikan pelaksanaan kegiatan magang sebagai Web Developer di PT. Weefer Indonesia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak. Tujuan dari magang ini adalah memberikan kontribusi kepada mitra dalam menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif pada aplikasi web internal. Selama program magang, penulis terlibat dalam pengembangan frontend, optimasi performa tampilan, serta integrasi dengan backend melalui API. Metode yang digunakan meliputi perancangan komponen UI, penggunaan framework modern, dan pengujian fungsional. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna internal dan efisiensi proses pengembangan.

Kata Kunci: *Web Developer, Magang, Pengembangan Perangkat Lunak*

Abstract

This report outlines the implementation of an internship program as a Web Developer at PT. Weefer Indonesia, a company engaged in information technology and software development. The purpose of this internship is to contribute to the partner company by creating intuitive and responsive user interfaces for internal web applications. During the internship, the author was involved in frontend development, performance optimization, and integration with the backend via API. The methods used include UI component design, the use of modern frameworks, and functional testing. The results of this activity demonstrate an increase in internal user satisfaction and development process efficiency.

Keywords: *Web Developer, Internship, Software Development*

Pendahuluan

PT. Weefer Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang solusi digital dan pengembangan perangkat lunak. Perusahaan ini berfokus pada penyediaan layanan teknologi untuk mendukung transformasi digital klien dari berbagai sektor industry, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Kegiatan operasional PT. Weefer Indonesia mencakup pengembangan perangkat lunak untuk klien korporat, termasuk pembuatan dan pemeliharaan sistem informasi berbasis website. Tim pengembang (developer)

bertanggung jawab dalam merancang, membangun, menguji, dan memperbarui sistem sesuai dengan kebutuhan bisnis klien.

Saat ini, PT. Weefer Indonesia sedang fokus pada optimalisasi dan pengembangan sistem berbasis web yang digunakan oleh berbagai klien. Beberapa sistem lama masih menggunakan teknologi yang kurang efisien atau tidak lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini, seperti kurangnya responsivitas atau integrasi sistem yang terbatas. Oleh karena itu, sebagai web developer, peran saya adalah mendukung proses ini dengan membangun komponen antarmuka,

memperbaiki bug, serta melakukan pengujian dan dokumentasi sistem.

Masalah

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan sistem informasi yang cepat, responsif, dan mudah digunakan semakin meningkat. Namun, beberapa sistem informasi yang masih menggunakan pendekatan konvensional mengalami keterbatasan dalam hal performa, skalabilitas dan efisiensi (Arujisaputra, E. T., 2025). Hal ini berdampak langsung pada pengalaman pengguna dan efektivitas operasional perusahaan.

Salah satu studi yang mendukung pernyataan ini adalah penelitian oleh Universitas Brawijaya yang menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web memiliki efisiensi waktu yang lebih baik dibandingkan dengan sistem desktop. Hal ini disebabkan oleh kemampuan sistem web untuk diakses secara fleksibel dan responsif melalui berbagai perangkat (Quraish, M., Pradana, F., & Purnomo, W., 2024).

Namun, implementasi sistem informasi berbasis web juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal optimisasi performa dan responsivitas. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknik optimisasi seperti *caching*, *lazy loading* dan *load balancing* untuk meningkatkan efisiensi sistem.

Metode

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kegiatan kerja praktik ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pengembangan sistem secara menyeluruh. Metode ini sesuai untuk mengamati langsung aktivitas tim pengembang di PT. Weefer Indonesia (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M.S., 2023).

Pengumpulan data ini dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan

pembimbing dan tim developer, untuk memahami kebutuhan sistem dan alur kerja proyek. Teknik ini efektif untuk menggali informasi mendalam mengenai ekspektasi terhadap antarmuka web yang di kembangkan (Naz, N., Gulab, F., & N., 2022).

Selain itu, dilakukan juga observasi langsung saat perancangan UI, debugging, dan testing. Observasi ini diperkuat dengan dokumentasi internal seperti logbook, dan commit code guna memastikan pemahaman kontekstual terhadap solusi yang diterapkan (Afif, A., & Mursyida, L., 2025).

2. Proses Perancangan Luaran

Perancangan luaran dalam kegiatan ini melalui beberapa tahapan terstruktur yang dimulai dengan diskusi awal bersama pembimbing dan tim developer untuk merumuskan kebutuhan sistem serta menentukan konsep desain antarmuka. Tahapan ini mencakup pembuatan *wireframe* dan *prototipe* awal menggunakan *tools* seperti Figma, yang kemudian di evaluasi bersama guna memastikan keselarasan dengan tujuan proyek.

Setelah konsep disetujui, desain dikembangkan secara iterative dengan memperhatikan masukan teknis dari tim pengembang agar sistem sesuai kebutuhan serta dapat di implementasikan secara optimal.

3. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktek ini terbagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap pertama dimulai dengan persiapan, dimana penulis meminta izin dengan memberikan surat pengantar kepada Komisaris PT Weefer

Indonesia. Setelah itu dilanjutkan dengan pengurusan surat MOU dan MOA.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dimulai dengan melakukan kerja praktek selama kurang lebih 6 bulan, sesuai dengan jam operasional perusahaan seperti berikut:

Hari Kerja	Jam Kerja	Jam Istirahat
Senin –Jumat	08.00 – 17.00 WIB	12.00 - 13.00

Tabel 1 Jadwal Kerja

3. Tahap Penilaian dan Pelaporan

Tahap terakhir adalah proses penilaian dan evaluasi yang dilakukan oleh pihak mitra dan dosen pembimbing. Selain itu, laporan praktek kerja dilakukan setelah tahap pelaksanaan magang berakhir. Laporan pengabdian kepada masyarakat disusun berdasarkan data-data yang telah diperoleh melalui perusahaan. Kemudian laporan akan dikumpulkan kedalam bentuk *softcopy* ke *website* daftarkp.uib.ac.id.

4. Jadwal Pelaksanaan dan Anggaran

Adapun jadwal dan anggaran pelaksanaan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal dan Anggaran

Kegiatan	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Persiapan												

Meminta izin												
Mengantar Surat Pengantar												
Pengurusan Surat MOU & MOA												
Konsultasi dengan Dosen Pembimbing												
Tahap Pelaksanaan												
Pelaksanaan Magang di Industri												

Kegiatan	Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Pelaksanaan												
Pelaksanaan Magang di Industri												
Tahap Penilaian dan Pelaporan												
Penilaian dan Evaluasi												
Penyusunan Laporan												
Finalisasi Laporan												

No	Rancangan Aktivitas	Jenis Anggaran	Volume	Unit	Satuan	Jumlah
1	Belanja Bahan	Langganan Aplikasi	5	Bulan	Rp. 200.000	Rp. 1.000.000
2		Koneksi Internet	5	Bulan	Rp. 50.000	Rp. 250.000
3		Transportasi	5	Bulan	Rp. 750.000	Rp. 3.750.000
Total Anggaran						Rp. 5.000.000

Hasil dan Pembahasan

1. Perancangan Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan yang telah dirancang merupakan wujud kontribusi penulis dalam pengembangan sistem informasi berbasis web di PT Weefer Indonesia. Proses perancangannya melibatkan tahapan analisis kebutuhan sistem, identifikasi permasalahan, serta penyusunan solusi teknis yang sesuai dengan standar dan kebutuhan tim pengembang. Penulis berperan dalam pembuatan antarmuka pengguna (UI), integrasi API, serta perbaikan struktur kode agar sistem menjadi lebih efisien dan mudah dikembangkan ke depannya.

Setiap hasil kerja diuji coba secara internal oleh tim teknis dan direvisi berdasarkan masukan yang diterima. Bukti nyata dari luaran kegiatan ini tercermin dalam penerapan modul yang dikembangkan ke dalam sistem actual, serta dokumentasi teknis berupa source code, dan laporan pengujian. Dengan pendekatan ini, luaran yang di hasilkan tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif dan berkontribusi langsung terhadap perbaikan operasional digital mitra.

2. Proses Implementasi Luaran

Implementasi luaran dilakukan secara bertahap, dimulai dari proses observasi sistem yang sudah berjalan, dilanjutkan dengan diskusi dengan teknis bersama tim pengembang untuk memahami alur kerja, dan penugasan pengembangan fitur tertentu sesuai kebutuhan proyek. Penulis kemudian melaksanakan pengembangan antarmuka dan integrasi fungsi backend melalui API,

sesuai dengan standar pengkodean perusahaan.

Luaran yang telah dikembangkan di implementasikan ke dalam sistem internal milik mitra melalui proses deployment ke server pengujian (staging). Setelah diuji secara fungsional dan mendapatkan persetujuan tim, fitur yang dikembangkan dipindahkan ke lingkungan produksi (production). Proses ini melibatkan penggunaan Git sebagai alat control versi dan komunikasi teknis melalui platform seperti Jira. Implementasi luaran ini memberikan kontribusi nyata terhadap penyempurnaan modul yang digunakan oleh klien mitra.



Gambar 1.1 Project Swiftclaim

Menampilkan antarmuka halaman login yang dirancang dan dikembangkan oleh penulis. Form ini menjadi bagian dari pengembangan sistem autentikasi pengguna dalam proyek yang dikerjakan selama kegiatan magang.



Gambar 1.2 Project Bodynits

Gambar 1.2 menampilkan antarmuka dari *Container Loading* yang dirancang oleh penulis. Module ini berfungsi untuk memindai kode unik pada id *container* sebagai Langkah pertama, dan dilanjutkan memindai kode unik id Tags serta menampilkan pada table id yang di scan oleh pengguna. dan di lanjutkan Langkah terakhir yaitu summary.



Gambar 1.3 Project TCM

Menampilkan tampilan antarmuka halaman registrasi yang dirancang untuk digunakan pada perangkat kiosk. Halaman ini dilengkapi dengan fitur virtual keyboard guna mempermudah pengguna dalam memasukkan data tanpa memerlukan keyboard fisik, sehingga mendukung penggunaan layer sentuh secara optimal.

3. Kondisi Setelah Implementasi

Setelah implementasi antarmuka web dilakukan, tim pengembang mulai menerapkan desain tersebut pada proyek internal yang sedang berjalan. Perubahan yang paling signifikan terlihat pada peningkatan konsistensi visual antar halaman serta kemudahan pengguna dalam menavigasi sistem. Komponen yang dirancang, seperti form input dan struktur dashboard, berhasil mempercepat proses pengembangan frontend karena telah terstandarisasi dan dapat digunakan kembali (*reusable*).

Kesimpulan

Program magang ini dilaksanakan oleh penulis di PT Weefer Indonesia memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem berbasis web melalui pendekatan kolaboratif bersama tim developer. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi langsung dalam proses perancangan antarmuka, *debugging*, dan pengujian sistem, serta partisipasi aktif dalam diskusi proyek dan review tim secara berkala.

Hasil dari kegiatan ini berupa luaran sistem yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mitra, sekaligus peningkatan materi pelatihan yang digunakan oleh perusahaan. Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung efisiensi operasional dan peningkatan sumber daya di PT Weefer Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arujisaputra, E. T. (2025). Penerapan Sistem Informasi untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional dan Pengambilan Keputusan di Perusahaan. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(3), 700–709.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ro'if, M., Afirianto, T., & Wijoyo, S. H. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) Siswa Berbasis Website Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Sumenep). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116452>

Naz, N., Gulab, F., & Aslam, N. (2022). Development of Qualitative Semi-Structured Interview Guide for Case Study Research. *Competitive Social Sciences Research Journal (CSSRJ)*, 3(2), 42–52. www.cssrjournal.com

Afif, A., & Mursyida, L. (2025). Needs Analysis of Web-Based Counseling Guidance Applications in SMKN 6 Padang. *Journal of Intelligent Systems and Information Technology*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.61971/jisit.v2i1.136>

Quraish, M., Pradana, F., & Purnomo, W. (2024). *Analisis Performa Sistem Berbasis Web dan Desktop dalam Efisiensi Waktu (Studi Kasus _ Rez Speed Motoshop).pdf*. 1(1), 1–9.