

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Organisasi

Dalam pelaksanaan kerja magang di PT.Hashmicro Solusi Indonesia sebagai *Frontend Developer* atau *WEB Developer* yang berdivisi pada bagian *Digital Marketing*. Divisi *Digital Marketing* ini dipimpin oleh Victo Glend yang merupakan seorang *marketing manager* di perusahaan PT.Hashmicro Solusi Indonesia. Tim *Frontend Developer* diketuai oleh Maykhel David yang merupakan juga mentor anak magang di bagian *Frontend Developer*. Frontend Developer bekerja sama dengan tim lain dalam membuat sebuah website yaitu tim *UI/UX Designer* yang diketuai oleh Ressa Novardy dan tim *SEO Specialist* yang diketuai oleh Dias Marendra. Koordinasi antara anggota tim dan mentor biasa dilakukan melalui google meet atau discord. Setiap hari Rabu, dilakukan meeting rutin dengan semua anggota *Frontend Developer* untuk melaporkan kepada mentor tentang progress yang dilakukan anak-anak magang pada proyek mereka.

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang di PT.Hashmicro Solusi Indonesia, tim intern bagian *Frontend Developer* diberikan sebuah pelatihan terlebih dahulu sebelum diberikan sebuah proyek dari mentor yaitu pelatihan pengenalan tentang Jquery dan GSAP selama bulan pertama di bulan Ferbuari. Setelah melewati tahap pelatihan para intern diberikan sebuah proyek yaitu pembuatan website EVA yang dipegang oleh Hashmicro. Pada bagian EVA Payroll and Administration, intern/mahasiswa magang diberikan tugas untuk membuat 9 section yaitu :

1. Section Banner
2. Section Fitur
3. Section Pengalaman Client
4. Section Pengolahan Pajak
5. Section Solusi
6. Section Client

7. Section Blog
8. Section Form
9. Section Footer

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan pada tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Pada minggu ini diberikan sebuah pengenalan tentang Hashmicro, briefing, <i>jobdesc</i> pekerjaan, dan penentuan mentor. Lalu, diberikan sebuah tugas pembelajaran dengan menduplikasi website Hashmicro dalam mempelajari penggunaan GSAP.
2	Melakukan review terhadap tugas yang diberikan pada minggu lalu, melanjutkan pembelajaran ke pembuatan 3D Carousel, dan juga melakukan update konten pada website Hashmicro.
3	Melakukan review pada pembuatan 3D Carousel, dilakukan pembahasan tentang proyek untuk bulan depan dan pembagian team, melakukan update pada website Hashmicro pada bagian section di bagian core, melakukan update url link pada website hashmicro, dan memperbaiki bentuk update form pada website Hashmicro.
4	Melakukan meeting mingguan tentang progress yang dilakukan, belajar tentang pembuatan website animasi menggunakan scrolltrigger GSAP, membuat website webflow untuk meningkatkan kemampuan membuat website yang menarik ,mendiskusikan dengan team UI/UX tentang proyek di bulan depan, dan membuat protoype untuk website proyek bulan depan.
Lanjut pada halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Pekerjaan pada tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang (lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
5	Belajar HTML iframe tentang pemindahan form dari sebuah website, membuat protoype untuk proyek website selanjutnya, dan membahas tentang perkembangan proyek selanjutnya dengan mentor.
6	Melanjutkan membuat prototype website untuk proyek yang akan datang, memperbaiki bug pada animasi website prototype yang dibuat, diskusi tentang pembuatan website dengan layout mobile, dan membantu tim dalam membuat animasi pada website.
7	Melakukan meeting dengan team UI/UX tentang perkembangan website, melanjutkan pembuatan proyek website dan diskusi dengan tim sendiri tentang bentuk UI/UX yang telah dibuat, meeting dengan mentor membahas tentang kinerja selama satu bulan, dan mengubah atau mengupdate konten pada website Hashmicro.
8	Mempelajari tentang penggunaan snap pada scroll trigger, belajar membuat animasi untuk pergantian website, dan belajar penggunaan Scrollto pada GSAP.
9	Membuat website dengan menggunakan scrolltrigger GSAP lebih advance untuk smoothscrolling, belajar menggunakan owl carousel, dan belajar Mengresponsifkan bentuk website dalam setiap bentuk desktop dan setiap bentuk mobile
10	Melakukan meeting dengan team UI/UX tentang design section 6, mempelajari lebih lanjut penggunaan Owl Carousel untuk custom item, dan memperbaiki bug pada responsif mobile.
11	Mengimplementasikan menggunakan before dan after pada CSS untuk pembuatan animasi, menggunakan transform secara advance untuk membuat animasi pada css, dan diskusi dengan anggota tim tentang perkembangan pembuatan website EVA Payroll and Administration.
Lanjut pada halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Pekerjaan pada tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang (lanjutan)

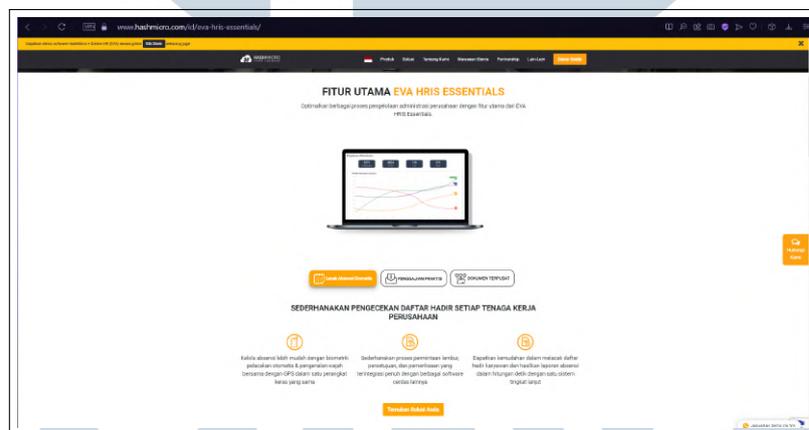
Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
12	Memperbaiki bug pada animasi AOS karena memiliki masalah dengan library Owl Carousel sehingga harus menggunakan GSAP untuk membuat animasi <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> sebuah section.
13	Membuat <i>redirect page</i> menggunakan agent mobile dan desktop untuk membedakan sebuah halaman website (mobile dan desktop) sehingga bentuk responsif pada mobile dan desktop menggunakan halaman page yang berbeda.
14	Libur Nasional.
15	Memperbaiki auto refresh untuk website responsif dari bentuk mobile menuju bentuk desktop agar tidak perlu untuk di refresh secara manual pada desktop dan melakukan update konten baru pada website EVA.
16	Mengimplementasikan font secara static( <i>local file</i> ) yang harus dihubungi secara manual satu per satu untuk bentuk font yang diinginkan seperti (bold, extrabold, bold, semibold, dll).
17	Melakukan penggabungan semua EVA menjadi satu website dan membuat folder CSS dan JS yang memiliki file yang dapat diakses semua EVA agar tidak memerlukan folder CSS dan JS yang berlebihan.
18	Membuat sebuah <i>animated cursor</i> untuk section horizontal scroll untuk bagian pada EVA.
19	Melakukan pembelajaran mandiri pada website Sololearn tentang Python dan pada website HackerRank tentang problem solving.
20	Melakukan update konten dan penambahan page baru pada website Hashmicro dan melanjutkan pembelajaran mandiri pada website Sololearn dan Hackerank.

### 3.3.1 Tampilan Website Sebelumnya

Pada awalnya website EVA Payroll and Administration sudah memiliki websitenya sendiri tetapi digabung dengan website utama Hashmicro. Website EVA Payroll and Administration memiliki nama EVA HRIS Essentials yang terdiri dari berikut.

#### A. Section Fitur

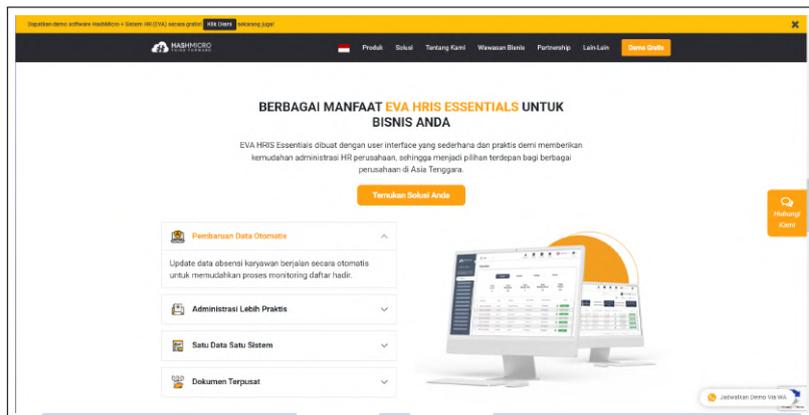
Gambar 3.1 menunjukkan tampilan fitur pada website EVA HRIS Essentials sebelumnya. Halaman ini berguna untuk menjelaskan tentang fitur utama dari EVA HRIS Essentials yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu lacak absensi otomatis yang menjelaskan tentang penyederhanaan pengecekan daftar hadir setiap tenaga kerja perusahaan, penggajian praktis yang menjelaskan tentang peningkatan efisiensi setiap tugas dan pekerjaan dalam penggajian, dan dokumen terpusat yang menjelaskan tentang konfigurasi software secara fleksibel dan ramah pengguna.



Gambar 3.1. Section fitur sebelumnya

#### B. Section Manfaat

Gambar 3.2 menunjukkan tampilan manfaat EVA HRIS Essentials sebelumnya. Halaman ini berguna untuk menjelaskan tentang manfaat EVA HRIS Essentials terhadap user interface yang dibuat secara sederhana dan praktis demi memberikan kemudahan administrasi HR perusahaan dalam pembaruan data otomatis, administrasi lebih praktis, satu data satu sistem, dan dokumen yang terpusat.



Gambar 3.2. Section manfaat sebelumnya

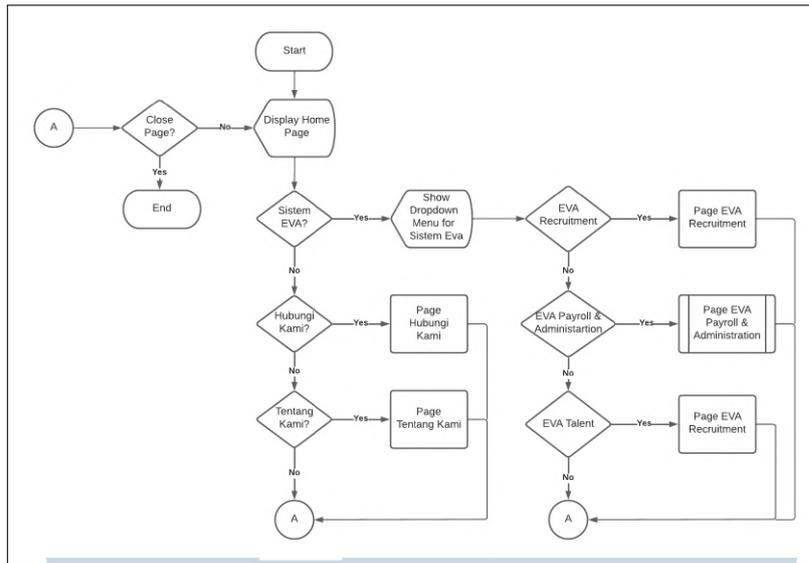
### 3.3.2 Flowchart

Dalam pembuatan website EVA Payroll and Administration terdapat flowchart yang berguna untuk membantu tim dalam menyusun arah alur jalannya perancangan website yang terdiri dari berikut.

#### A. Flowchart Utama

Gambar 3.3 menunjukkan alur pada website utama EVA. Halaman pertama pada website EVA merupakan halaman Home yang menjelaskan tentang EVA secara singkat. Setelah dari halaman Home terdapat juga halaman EVA yang lebih rinci dalam bentuk EVA Recruitment, EVA Payroll and Administration, EVA Talent Management, dan terdapat juga halaman hubungi kami (*about us*) dan tentang kami (*contact us*).

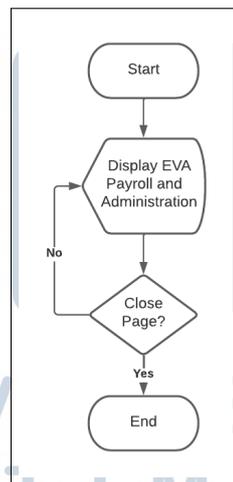
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Flowchart utama

## B. Flowchart Payroll and Administration

Gambar 3.4 menunjukkan alur pada saat menu EVA Payroll and Administration pada saat dipilih. Setelah menu EVA Payroll and Administration dipilih dari halaman Home akan ditampilkan menu dari EVA Payroll and Administration.

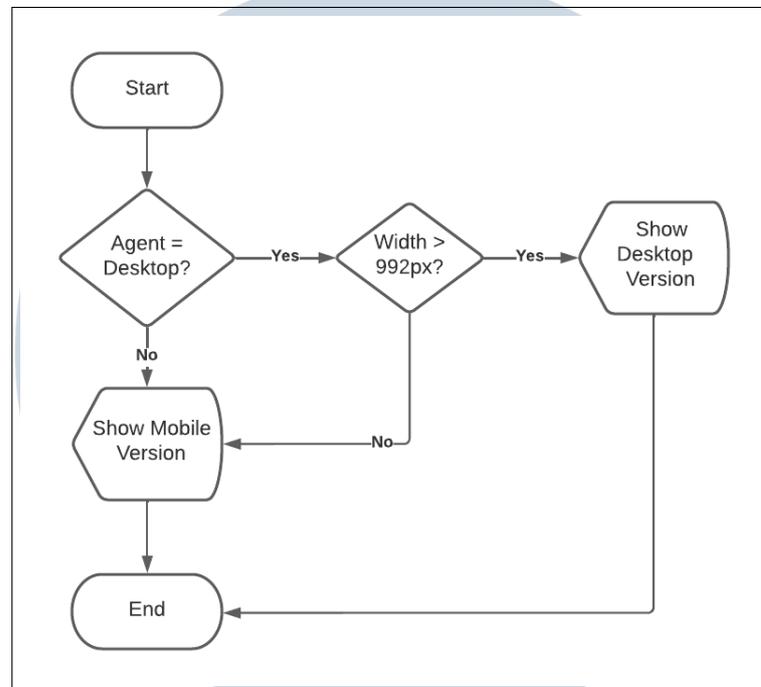


Gambar 3.4. Flowchart page EVA Payroll and Administration

## C. Flowchart Perubahan Page Mobile ke Desktop

Gambar 3.5 menunjukkan alur perubahan bentuk website dari versi desktop ke versi mobile atau sebaliknya. Page untuk versi mobile memiliki bentuk ayng

static dan berbeda dari bentuk page versi desktop sehingga dibuat sebuah page halaman lain yang beda dengan page desktop.



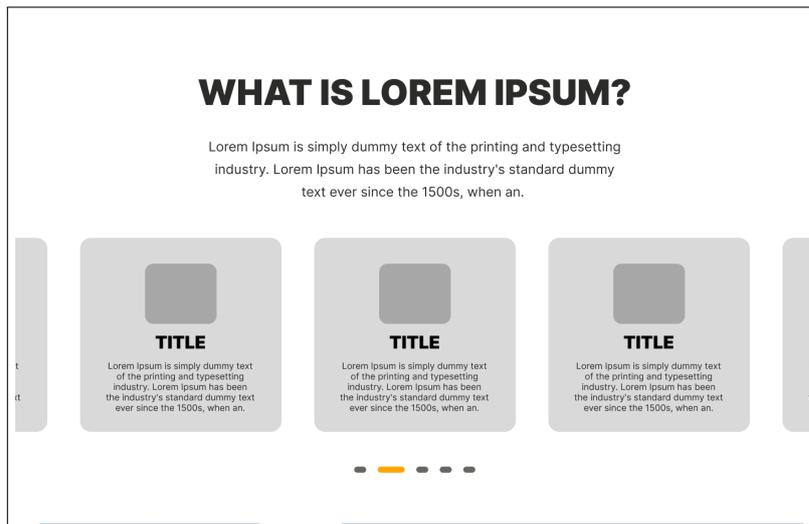
Gambar 3.5. Flowchart pergantian versi page

### 3.3.3 Rancangan Antarmuka Website

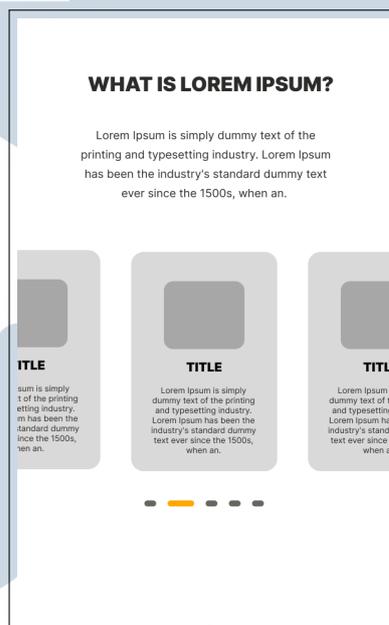
Sebelum membuat website maka akan dibuat bentuk rancangan antarmukanya terlebih dahulu yang bertujuan untuk membantu tim *frontend* dalam pembuatan website yang terdiri dari berikut.

#### A. Rancangan Section Fitur

Gambar 3.6 - 3.7 menunjukkan bentuk rancangan final untuk section fitur yang dirancang oleh tim UI/UX. Section fitur menggunakan sebuah carousel untuk menjelaskan fitur-fitur yang dimiliki oleh EVA Payroll and Administration yang terdiri dari 5 bagian.



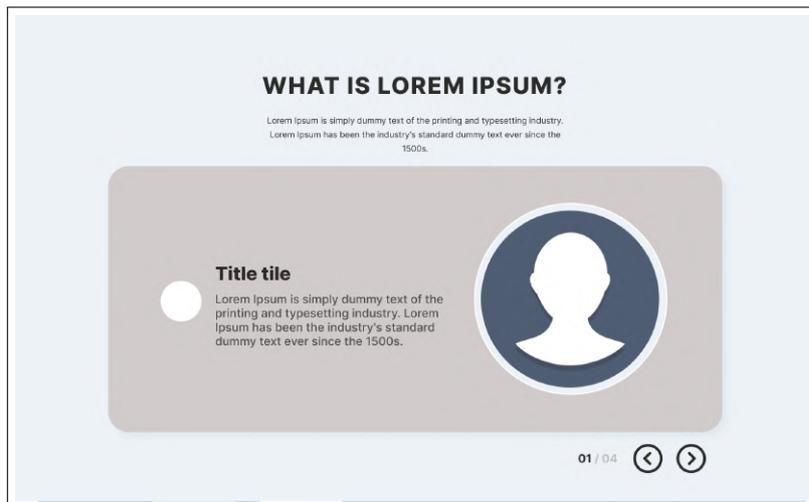
Gambar 3.6. Rancangan section fitur versi desktop



Gambar 3.7. Rancangan section fitur versi mobile

## B. Rancangan Section Solusi

Gambar 3.8 - 3.9 menunjukkan bentuk rancangan final untuk section solusi yang dirancang oleh tim UI/UX. Section solusi menggunakan sebuah carousel untuk menjelaskan solusi yang diberikan oleh EVA Payroll and Administration yang terdiri dari 4 bagian dan ditampilkan satu secara bergantian.



Gambar 3.8. Rancangan section solusi versi desktop



Gambar 3.9. Rancangan section solusi versi mobile

### 3.3.4 Hasil Implementasi

Pada proyek pembuatan website EVA Payroll and Administration dikerjakan dengan tim yang terdiri dari tiga orang. Oleh karena itu, setiap orang memiliki tugasnya masing-masing yang salah satunya merupakan berikut.

## A. Implementasi Section Fitur

Gambar 3.10 menunjukkan hasil implementasi section fitur pada website EVA Payroll and Administration. Pada halaman rancangan ini, dijelaskan tentang fitur dari EVA Payroll and Administration yang terdiri dari tax(pajak), attendance(kehadiran), insurance(pertanggungan), payroll(daftar gaji), dan reimbursement(pengembalian).



Gambar 3.10. Hasil implementasi section fitur

## B. Implementasi Section Solusi

Gambar 3.11 menunjukkan hasil implementasi section solusi pada website EVA Payroll and Administration. Section ini sebelumnya memiliki nama sebagai section manfaat dan diubah menjadi section solusi. Pada halaman ini, dijelaskan solusi keamanan yang terjamin, kemampuan mutakhir, dan manfaat yang disediakan oleh EVA Payroll and Administration yang terdiri dari oembaruan data otomatis, satu data satu sistem, administrasi lebih praktis, dan dokumen terpusat.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11. Hasil implementasi section solusi

### 3.3.5 Implementasi Kodingan Carousel

Dalam pembuatan Carousel pada bagian fitur dan solusi digunakan sebuah library yaitu Owl Carousel yang harus dilakukan sebuah modifikasi pada kodingan itu agar dapat memenuhi kriteria yang diberikan oleh tim UI/UX Designer yang berupa berikut.

#### A. Implementasi Carousel Section Fitur

Kode 3.1 menunjukkan bentuk kodingan untuk pembuatan carousel pada section fitur. Carousel yang dibuat menampilkan 4 *items* pada ukuran 1400 px keatas, di ukuran 1000 - 1399 px akan menampilkan 3 *items*, di ukuran 800 - 999 px akan menampilkan 2 *items*, dan di ukuran 799 px kebawah akan menampilkan 1 *items*. Carousel memiliki fitur pengulangan (*loop*) pada saat penampilan *item* terakhir agar diulang dari *item* yang pertama lagi.

```

1 $(document).ready(function () {
2     $(' .conclusion .owl-carousel ').owlCarousel({
3         loop: true ,
4         items: 4 ,
5         center: true ,
6         nav: true ,
7         responsive: {
8             0: {
9                 items: 1
10            },
11            800: {
12                items: 2 ,

```

```

13         margin:15
14     },
15     1000:{
16         items:3
17     },
18     1400:{
19         items:4
20     }
21 }
22 });
23 });

```

Kode 3.1: Kodingan carousel section fitur

## B. Implementasi Kodingan Carousel Section Solusi

Kode 3.2 menunjukkan bentuk kodingan untuk pembuatan carousel pada section fitur. Carousel yang dibuat menampilkan 1 *item* yang aktif. Carousel ini juga memiliki fitur pengulangan (*loop*) pada saat penampilan *item* terakhir agar diulang dari *item* yang pertama lagi. Carousel pada section solusi memiliki indikator urutan per-item sehingga dapat diketahui item urutan keberapa yang lagi aktif dan carousel section solusi memiliki panah navigasi untuk pindah dari item satu ke yang lain.

```

1 $(document).ready(function () {
2     $('#game-changer .owl-carousel').owlCarousel({
3         loop:true ,
4         items:1 ,
5         center: true ,
6         // margin:45 ,
7         nav:true ,
8     });
9     $('#owl-nav button:nth-child(1) span').html('<i class="fas fa-angle-left" style="transform: scale(0.8) translate(-1px,-2px);"></i>');
10    $('#owl-nav button:nth-child(2) span').html('<i class="fas fa-angle-right" style="transform: scale(0.8) translate(-1px,-2px);"></i>');
11    $('#owl-nav').prepend('<span class="bold d-flex align-items-center me-3" style="color: #c1c1c1;font-size: 18px;"><span class="sec6-num" style="color: #2b2b29;">01</span >/04</span >`);
12 });

```

Kode 3.2: Kodingan carousel section Solusi

### C. Implementasi Kodingan Perubahan Indikator Items

Kode 3.3 menunjukkan bentuk logika kodingan untuk perubahan indikator penunjukkan item yang sedang aktif. Pada kodingan ini akan diambil event page index dari halaman item yang sedang aktif di owl carousel lalu dibuat sebuah if untuk menghindari tertampalnya halaman yang memiliki index dibawah 0. Event page index dimulai dari 0 sehingga pada saat akan ditampilkan event page index akan ditambah dengan 1 sehingga pada saat index 0 yang tertampil adalah 1.

```
1 var $owl1 = $( '.game-changer .owl-carousel ' );
2 var timeswap = new TimelineLite ( );
3 $owl1.on( 'changed.owl.carousel ', function ( event ) {
4     var pagein6 = event.page.index
5     if ( pagein6 < 0 ) {
6         pagein6 = 0;
7     }
8     $( ".sec6-num" ).text ( "0" + ( pagein6 + 1 ) );
9 } );
```

Kode 3.3: Kodingan perubahan indikator items

### 3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama bekerja sebagai *intern* di PT. Hashmicro Solusi Indonesia, ada beberapa kendala yang ditemukan yaitu sebagai berikut:

- (a) Perancangan dan pembuatan website menggunakan library *Greensock Animation Platform* (GSAP) yang belum pernah dipakai sebelumnya.
- (b) Terjadinya revisi website yang lumayan banyak karena perbedaan opini antara *Marketing Manager* dan Mentor *UI/UX Designer* sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan pembuatan website.

Adapun solusi untuk kendala yang dialami selama kerja sebagai *intern* yaitu:

- (a) Mempelajari tentang penggunaan library *Greensock Animation Platform* (GSAP) dan meminta bantuan dari anggota lain.
- (b) Melakukan konfirmasi dahulu antara *Marketing Manager* dan Mentor *UI/UX Designer* sebelum melakukan implementasi sehingga dapat mengurangi waktu untuk pembuatan website sehingga tidak perlu direvisi ulang untuk membuat website dengan design yang paling baru lagi.