

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Organisasi

Kedudukan pada pelaksanaan kerja magang MBKM di PT Hashmicro Solusi Indonesia adalah sebagai *UI/UX Designer* yang berada di bawah naungan departemen *digital marketing*. Pada posisi ini dituntut untuk kreatif, teliti, memiliki pemahaman HTML dan CSS serta kemampuan *problem solving* dalam melakukan pembuatan rancangan website milik Hashmicro.



Gambar 3.1. Struktur Departemen Digital Marketing PT. Hashmicro Solusi Indonesia

Koordinasi dalam melaksanakan tugas kegiatan magang dibimbing oleh Bapak Ressa Novardy selaku karyawan tetap divisi *UI/UX Designer* pada PT Hashmicro Solusi Indonesia. Bentuk dari koordinasi dan bimbingan itu adalah pemberian pemahaman mengenai *UI/UX* pada dunia kerja serta kritik dan saran atas tugas yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang MBKM. Tim *Intern UI/UX Designer* terdiri dari 10 orang dan satu mentor yang bekerja secara berkolaborasi dan saling memenuhi tugas yang diberikan oleh mentor

Pada masa praktik kerja magang berlangsung, kegiatan magang ditunjang dengan perangkat lunak seperti Figma untuk melakukan desain *user interface* agar lebih terlihat menarik dan mudah dipahami oleh *end-user*, Google Meets untuk berkomunikasi dengan tim *front end developer*, dan Visual Studio Code untuk melakukan quality control dan penyesuaian detail pada HTML dan CSS pada hasil

implementasi website oleh tim *front end developer* agar lebih sesuai dengan desain yang dilakukan di Figma.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang MBKM di PT Hashmicro Solusi Indonesia, tugas yang dilakukan adalah membuat pengembangan user interface dan user experience pada website HR management system milik Hashmicro. Pengembangan ini dibuat berdasarkan pembaruan persona perusahaan pada tahun 2022.

Selama pengerjaan tugas, terbagi menjadi beberapa proses yaitu pembuatan *design system*, *wireframing*, *user interface design*, *user experience design*, *prototyping*, *testing*. Kemudian, setelah semua implementasi telah selesai dikerjakan oleh divisi *front end developer*, akan dilakukan *quality assurance* dan *quality control* untuk mengecek dan mengetahui apakah website sudah sesuai dengan yang direncanakan.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Uraian pelaksanaan magang MBKM sebagai *Intern UI/UX Designer* di PT Hashmicro Solusi Indonesia terbagi menjadi perencanaan, pelaksanaan, peninjauan, perbaikan, dan penelitian. Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Tabel Deskripsi Pekerjaan

Minggu Ke-	Deskripsi Pekerjaan
1	Melakukan <i>training product</i> dari PT Hashmicro Solusi Indonesia.
2	Pelatihan dan <i>briefing</i> proyek UI/UX website bersama mentor
3	Pembuatan <i>design system</i> website EVA.
4	- Pengerjaan <i>wireframe</i> website EVA Home dan Recruitment - Perancangan <i>flowchart</i> website EVA Home dan Recruitment
5-8	Pembuatan <i>user interface</i> dan <i>experience design</i> pada website EVA Home dan Recruitment
8	- <i>Prototyping</i> website EVA Home dan Recruitment - Peninjauan hasil kerja oleh mentor
9	Perbaikan website EVA Hashmicro berdasarkan peninjauan mentor.
10-13	QA/QC pada website EVA Hashmicro.

Pada minggu pertama dari kegiatan magang MBKM di PT Hashmicro Solusi Indonesia, seluruh peserta magang diberikan bekal *training product* dari staff Hashmicro. Modul yang diajarkan adalah *purchase, inventory, sales, accounting, dan point of sales*.

Pada minggu kedua, divisi UI/UX designer diberikan pelatihan mengenai UI/UX terkini seperti pengenalan *design system* dan *voice and tone*. Selain itu, dilakukan briefing untuk pengerjaan website EVA (Employee Evaluation Automation).

Pada minggu ketiga, dilakukan pembuatan *design system* dari website EVA. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dan menyelaraskan desain dari tiap komponen serta halaman.

Pada minggu keempat, mulai dilakukannya pengerjaan *wireframe* dari website. *Wireframe* ini dibuat agar dapat menggambarkan kerangka awal dari sebuah website yang akan diimplementasi. Selain itu, dilakukan juga perancangan *flowchart* dari sistem website EVA. Dengan hal ini dapat diketahui alur penggunaan dan navigasi antar halaman.

Pada minggu kelima hingga kedelapan, divisi UI/UX melakukan pembuatan *user interface* dan *user experience* dari website EVA. Pada proses ini, terjadi diskusi dengan mentor untuk mencapai hasil yang sesuai dengan konsep. Lalu, dilakukan pembuatan prototyping pada desain *user interface* yang telah dibuat. *Prototyping* dilakukan agar tampilan dari UI bekerja sesuai dengan hasil implementasi oleh divisi *front end developer*. Setelah UI/UX dan prototyping berhasil dirancang, peninjauan hasil kerja oleh mentor dilaksanakan. Pada peninjauan ini, mentor memberikan masukan dan arahan terhadap hasil dari perancangan yang telah dilakukan.

Pada minggu kesembilan, dilakukan perbaikan *user interface, user experience* dan prototyping berdasarkan peninjauan oleh mentor. Perbaikan ini terjadi beberapa kali agar mencapai hasil yang maksimal.

Pada minggu kesepuluh hingga ketigabelas, difokuskan untuk melakukan *quality assurance* dan *quality control* pada hasil implementasi dari divisi *front end developer*. Dilakukannya hal ini agar hasil yang diimplementasi presisi dengan UI design yang telah dirancang.

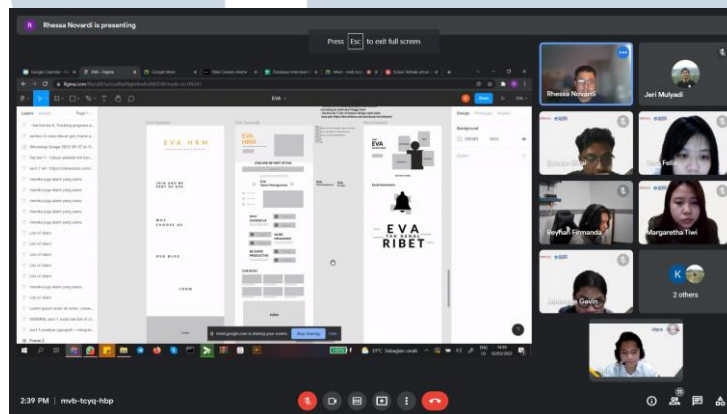
### 3.3.1 Persiapan

Tahap awal dari kegiatan magang MBKM sebagai *intern UI/UX Designer* di PT Hashmicro Solusi Indonesia adalah persiapan. Pada tahap ini, mentor men-

dapatkan informasi mengenai permintaan untuk melakukan *task*, yang kemudian disampaikan kepada para *intern*. Pemberian informasi mengenai *task* ini dilakukan melalui aplikasi WhatsApp ataupun Google Meet.

Pada tahap persiapan ini, dilakukan pembagian tugas, mempersiapkan file Figma yang akan digunakan dan mengatur batas waktu. Saat tahap persiapan berlangsung, *intern UI/UX Designer* dan mentor melakukan diskusi dan saling memberikan pendapat untuk menyatukan pikiran dan pemahaman.

Mentor diberikan informasi oleh head marketing bahwa pada tahun 2022 ini, Hashmicro memiliki persona *brand* baru yang mana menjelaskan bahwa Hashmicro merupakan *brand* yang *luxury*, *prestige*, *futuristic* dan *VVIP*. Maka, dengan hal tersebut harus mengikuti acuan persona yang sudah ditentukan.



Gambar 3.2. Persiapan Project Website EVA Hashmicro

Dalam tahap ini juga dipersiapkan berbagai materi untuk pembuatan *UI/UX Design* seperti menyiapkan berbagai aset yang akan diperlukan seperti icon, ilustrasi, dan kemungkinan implementasi yang akan dilakukan oleh *front end developer*.

### 3.3.2 Perancangan

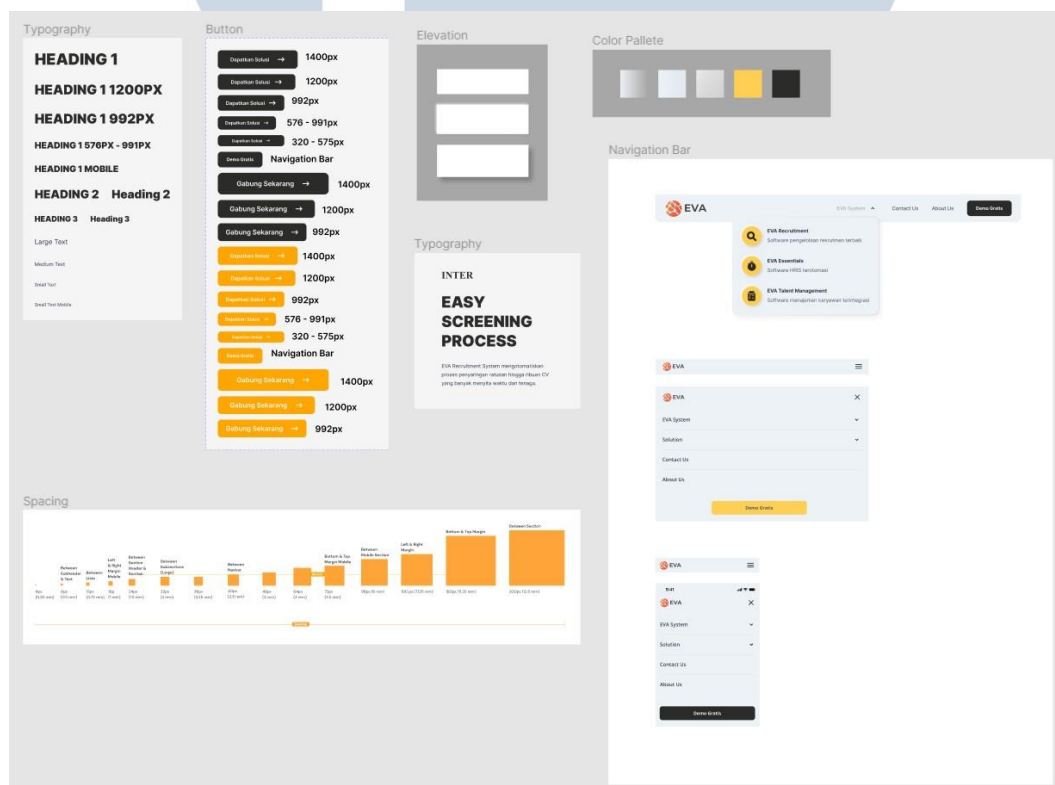
Setelah tahap persiapan dilakukan, dilanjutkan dengan tahap perancangan yang mana pada tahap ini peserta magang MBKM melakukan proses pengerjaan atas *task* yang telah diberikan dan direncanakan sebelumnya.

Selama tahap perancangan, pertukaran pikiran dan pendapat antar *intern UI/UX* dan mentor terus berlangsung melalui aplikasi Google Meet. Pengerjaan *task* dilakukan dengan berkolaborasi antar *intern* melalui aplikasi Figma.

Setelah tahap pengerjaan *UI/UX design* dilakukan, *intern UI/UX design* menyerahkan hasil desain kepada pengembang website, di mana nantinya para pengembang website akan melakukan pembuatan website, sesuai dengan *UI/UX Design* yang telah dibuat.

## A. Pembuatan Design System Website EVA

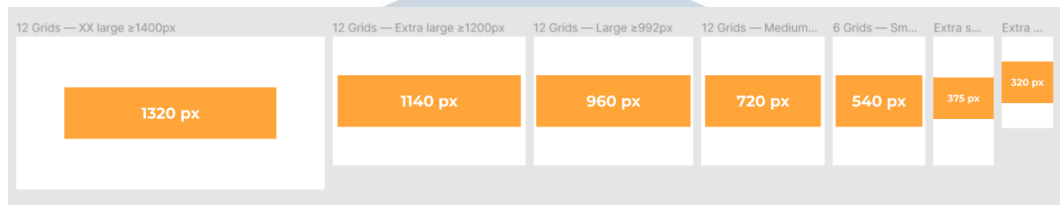
*Design System* adalah sebuah metode yang digunakan untuk membuat konsistensi sempurna dari *user interface* yang dapat digunakan secara berulang-ulang (Churchill, 2019) [1]. *Design system* dari website EVA didapatkan dari hasil diskusi sesama peserta magang divisi *UI/UX designer* dari PT Hashmicro Solusi Indonesia. Untuk *design system* yang dirancang adalah *typography*, *button*, *elevation/bayangan*, *color pallete*, *spacing*, *navigation bar*, dan *breakpoints*.



Gambar 3.3. *typography*, *button*, *elevation/bayangan*, *color pallete*, *spacing*, dan *navigation bar*

Pada *breakpoints* menggunakan *default breakpoints* dari *Bootstrap*. *Bootstrap* sendiri adalah *framework open source* yang digunakan untuk membuat *website* [2]. Tujuan dari penggunaan *Bootstrap breakpoints* adalah untuk mempermudah

dah front end developer dalam menyesuaikan pengembangan *website* dengan *user interface* yang telah dirancang.

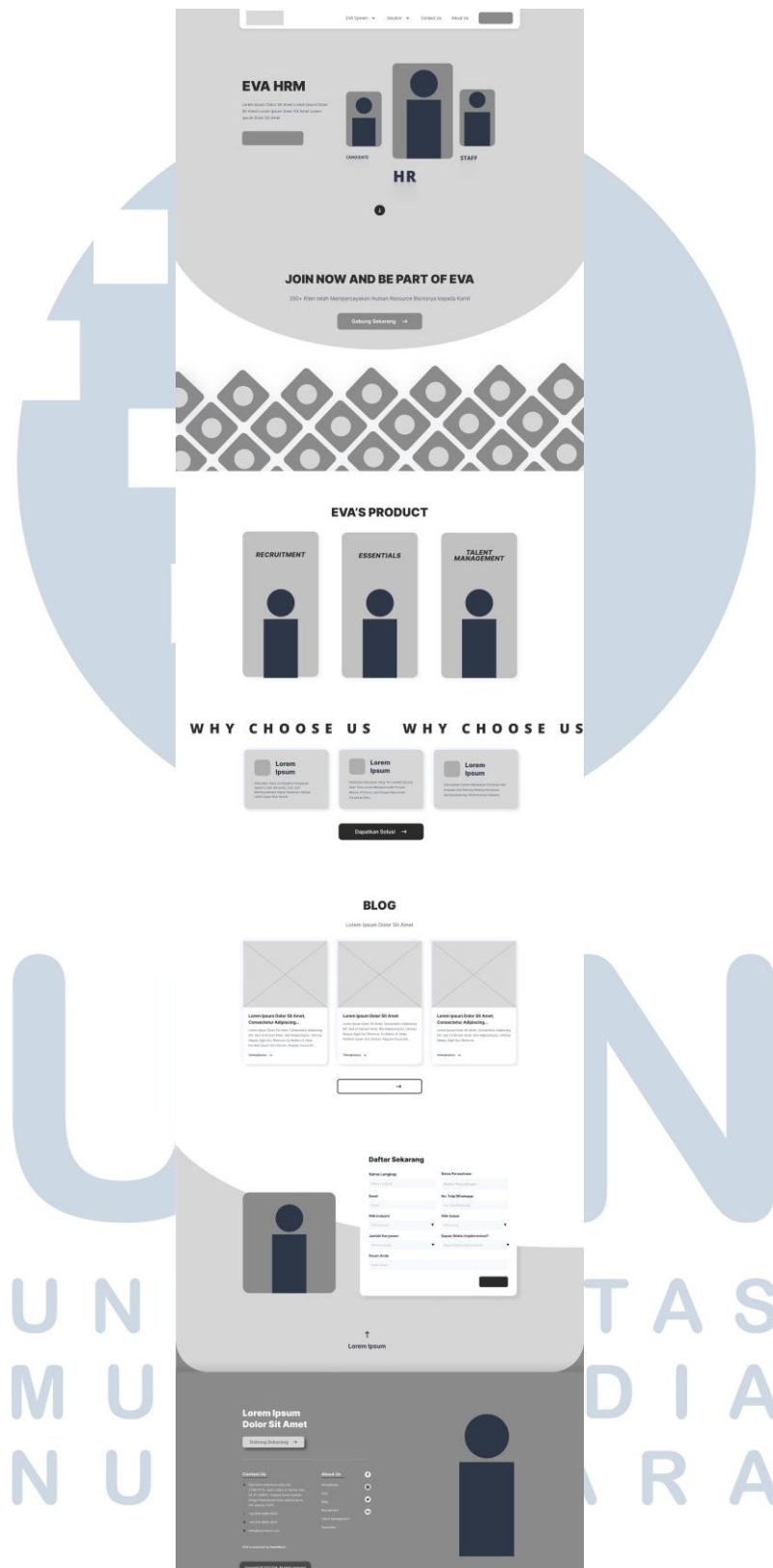


Gambar 3.4. Bootstrap *Layout Grid*

## B. Pembuatan Wireframe Website EVA Home dan Recruitment

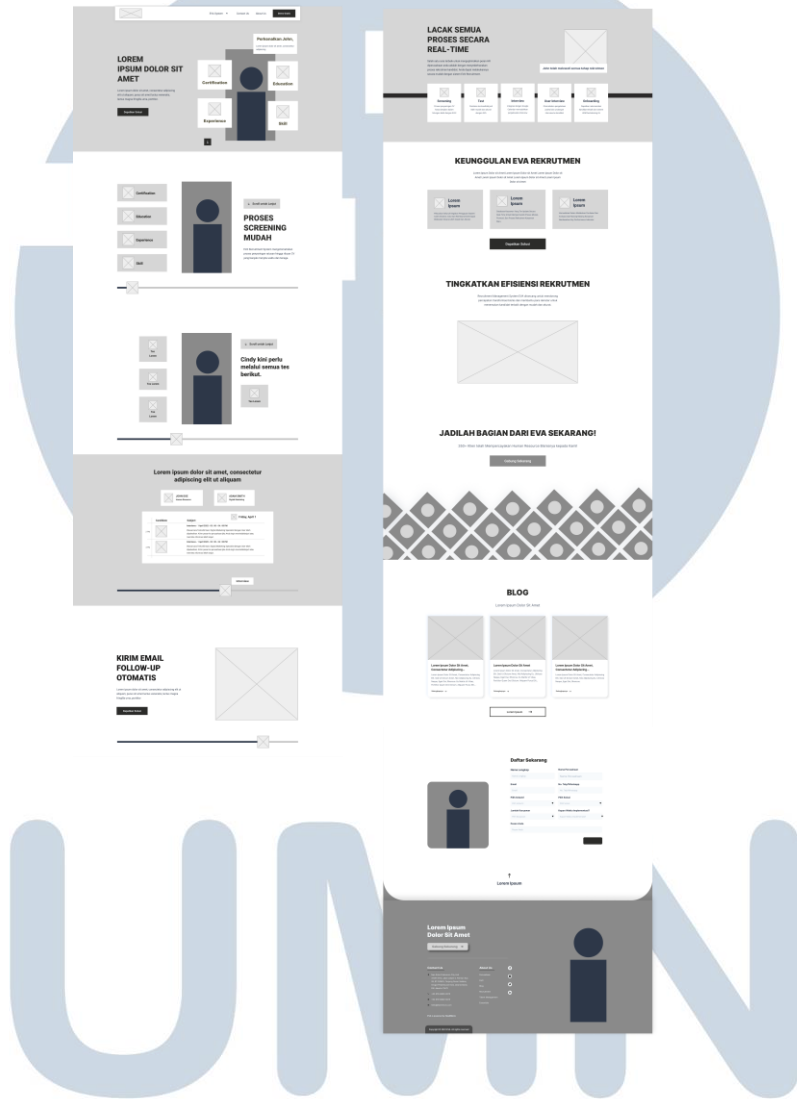
Wireframe pada EVA Home dan Recruitment dilaksanakan pada minggu kedua dari kegiatan magang MBKM. Wireframe adalah suatu kerangka dari sebuah halaman situs web atau aplikasi yang dijadikan acuan awal sebelum pembuatan halaman secara utuh dilakukan [3]. Berikut ini adalah desain *wireframe* dari halaman EVA Home dan EVA Recruitment.





Gambar 3.5. Wireframe EVA Home

Karena perusahaan ini menggunakan sistem kerja agile, wireframe yang dibuat hanya dalam versi dekstop. Waktu selebihnya digunakan dalam *brainstorming* pembuatan desain *user interface*, *user experience* dan *prototyping*.

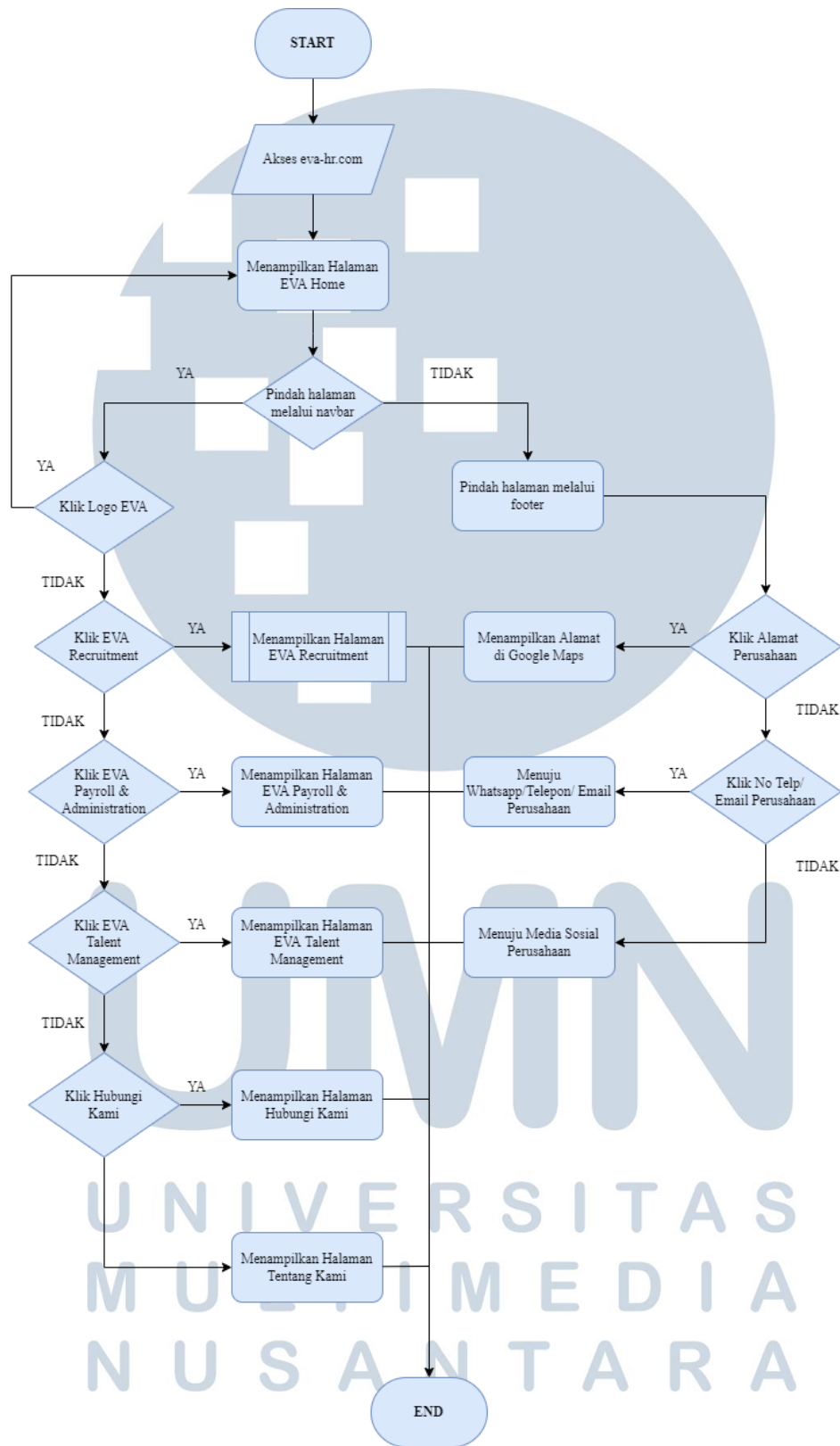


Gambar 3.6. Wireframe EVA Recruitment

### C. Flowchart Website EVA Home dan Recruitment

Dalam melakukan perancangan suatu perangkat lunak atau website, terdapat beberapa alur yang harus diperhatikan. Alur atau langkah tersebut dibuat dalam suatu *flowchart* yang mana merupakan sebuah diagram yang menggambarkan alur atau algoritma yang ada pada suatu sistem [4]. Berikut ini adalah flowchart dari EVA Home dan juga EVA Recruitment.

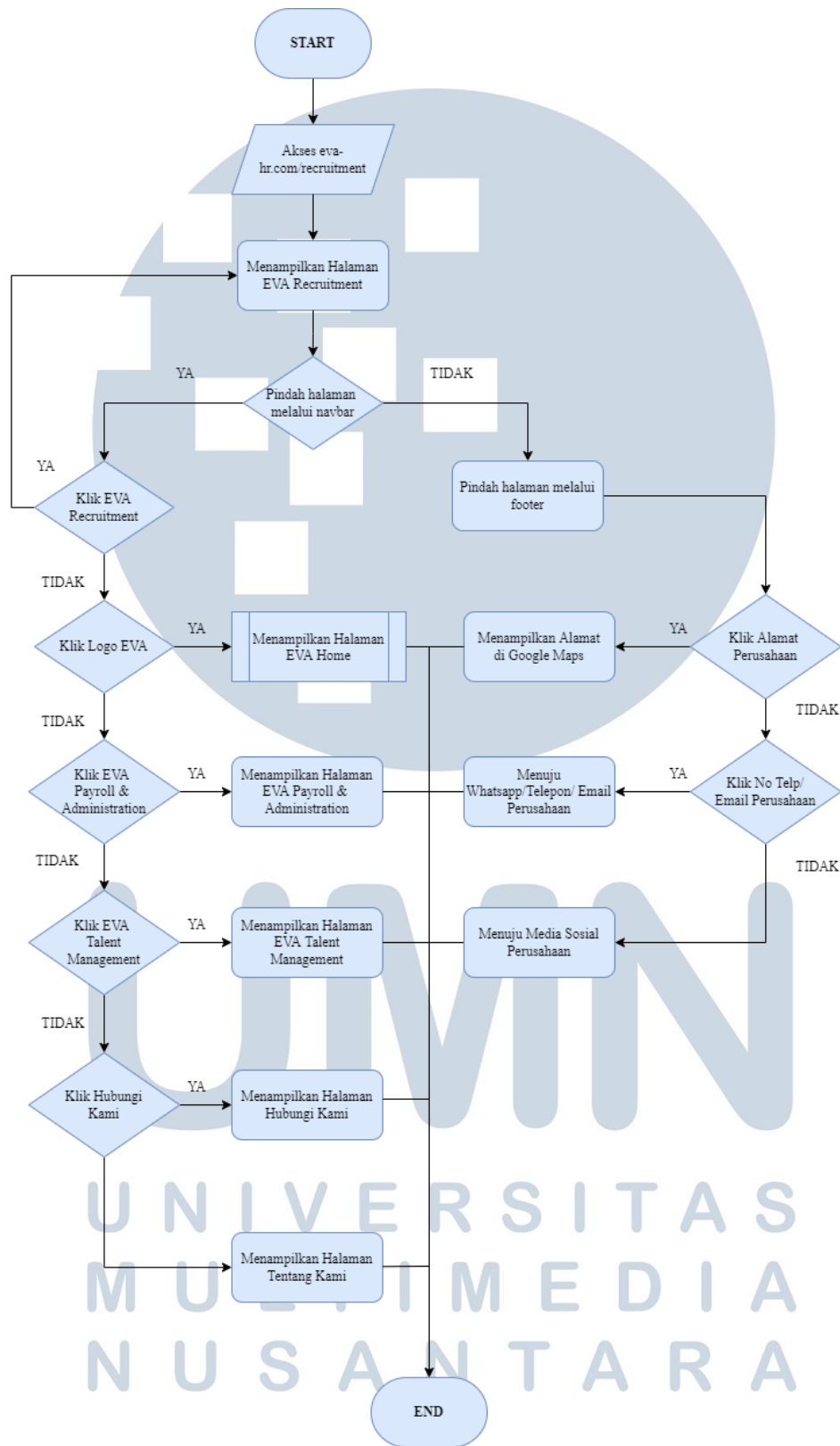




Gambar 3.7. Flowchart EVA Home

Diagram alur atau *Flowchart* yang terdapat pada EVA Home dan EVA Recruitment menjelaskan integrasi antar page ketiga produk EVA yaitu EVA Recruitment, Payroll Administration, dan Talent Management. Pada awal tampilan website, pengguna dapat melakukan perpindahan halaman melalui *navigation bar* atau melalui *footer*. Jika melakukan perpindahan halaman melalui *navigation bar*, pengguna dapat berpindah ke halaman EVA Home, Recruitment, Payroll Administration, dan Talent Management. Sedangkan, jika pengguna melakukan perpindahan halaman melalui footer, pengguna dapat mengunjungi google maps Hashmicro, menghubungi dan membuat email ke Hashmicro, serta mengunjungi sosial media Hashmicro.

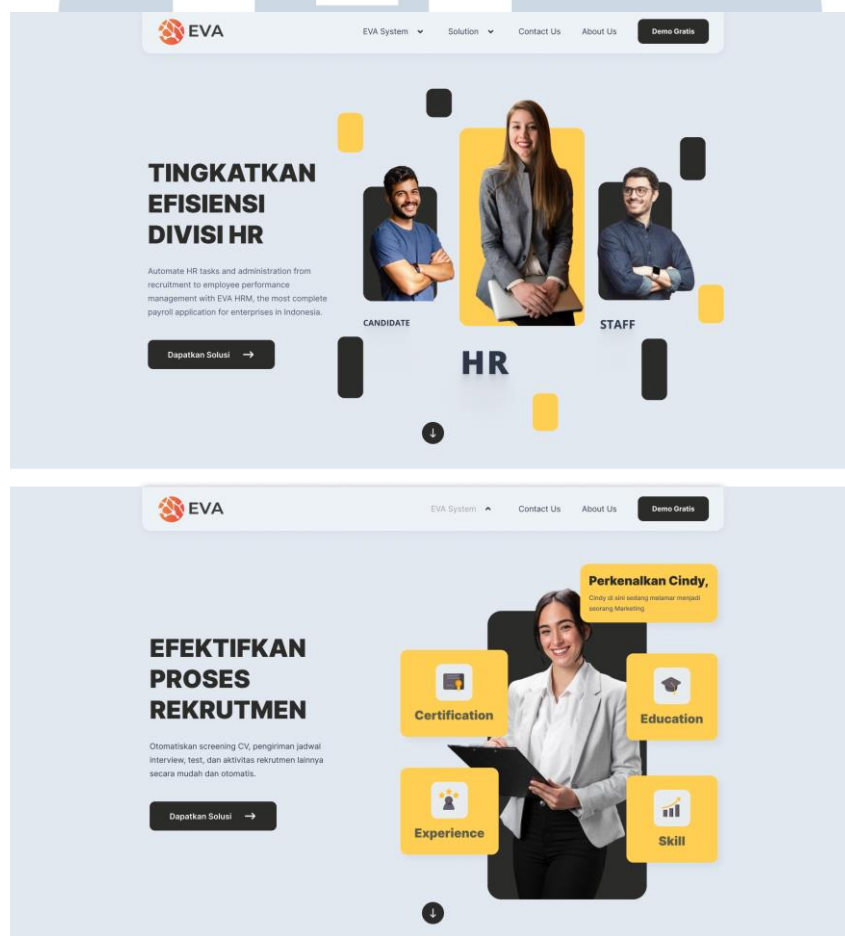




Gambar 3.8. Flowchart EVA Recruitment

## D. User Interface Design Website EVA Home dan Recruitment

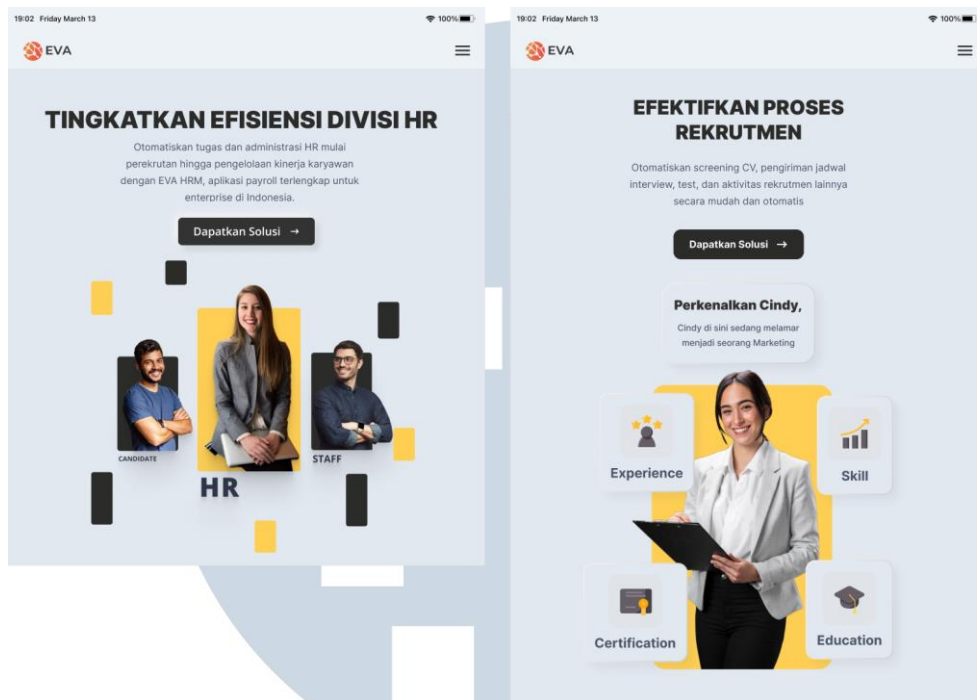
Perancangan *user interface* sangatlah penting dalam sebuah pembangunan website, hal ini dikarenakan dengan desain yang baik yang mana memenuhi kebutuhan pengguna dapat membuat pengguna merasa nyaman saat mengunjungi sebuah website [5]. Setelah UI design selesai dibuat, divisi *UI/UX Designer* memberikan hasil kerja kepada divisi *front end developer* dari website EVA Home dan juga Recruitment. Berikut ini adalah *design user interface* dari halaman website EVA Home dan juga EVA Recruitment.



Gambar 3.9. *User Interface Design* EVA Home dan Recruitment versi Dekstop

Pada desain *user interface* dari EVA Home dan Recruitment versi dekstop, digunakan *breakpoints* dengan *minimum-width* 1400px, 1200px, dan 992px. Pada responsivitas ini tidak terdapat penyesuaian *design* yang terlalu besar, hanya perlu

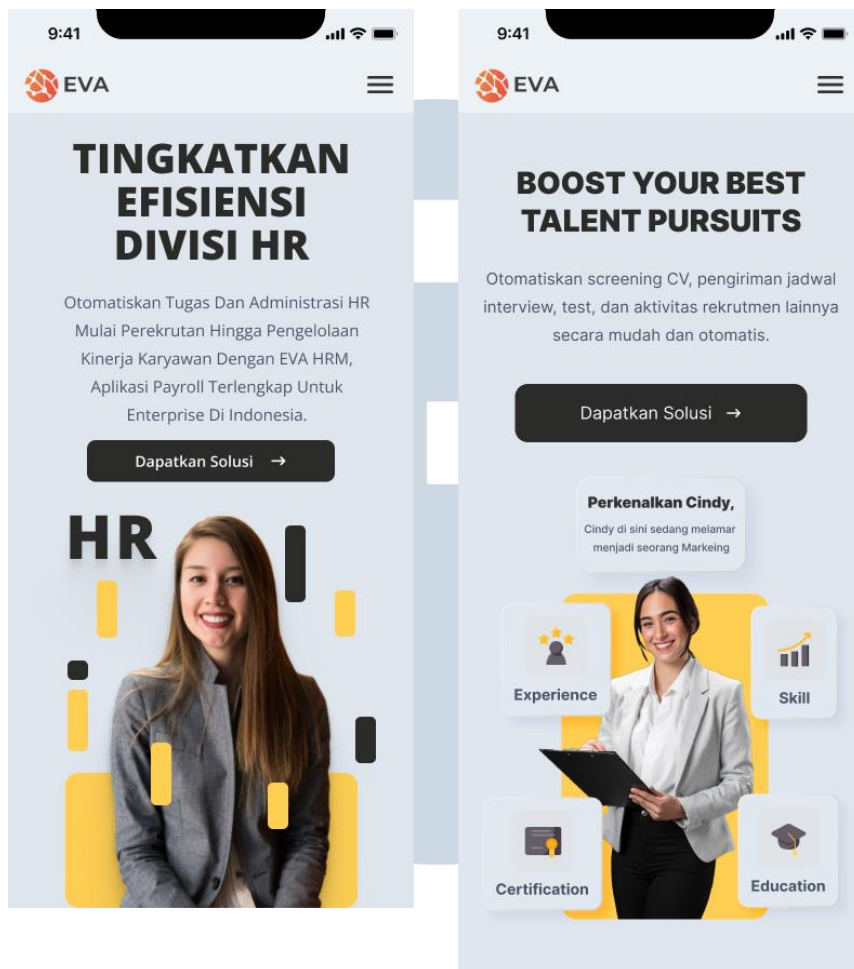
menggeser beberapa komponen.



Gambar 3.10. *User Interface Design* EVA Home dan Recruitment versi Tablet

Untuk desain *user interface* dari EVA Home dan Recruitment versi tablet, digunakan *breakpoints* dengan *minimum-width* 768px, dan 576px. Pada responsivitas ini terdapat penyesuaian design yang sedikit berbeda, yaitu pada *section 1* terdapat pemindahan model HR, Staff dan Candidate menjadi ke tengah. Lalu untuk *section 3*, *card* dari produk EVA dibuat menjadi horizontal.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11. *User Interface Design* EVA Home dan Recruitment versi Mobile

Pada desain *user interface* dari EVA Home dan Recruitment versi mobile, digunakan *breakpoints* dengan *minimum-width* 375px, dan 320px. Pada responsivitas ini memiliki desain yang mirip dengan versi tablet namun, untuk *section 1* hanya terdapat 1 model ilustrasi yang akan otomatis terganti setiap 5 detik.

### E. User Experience Design Website EVA Recruitment

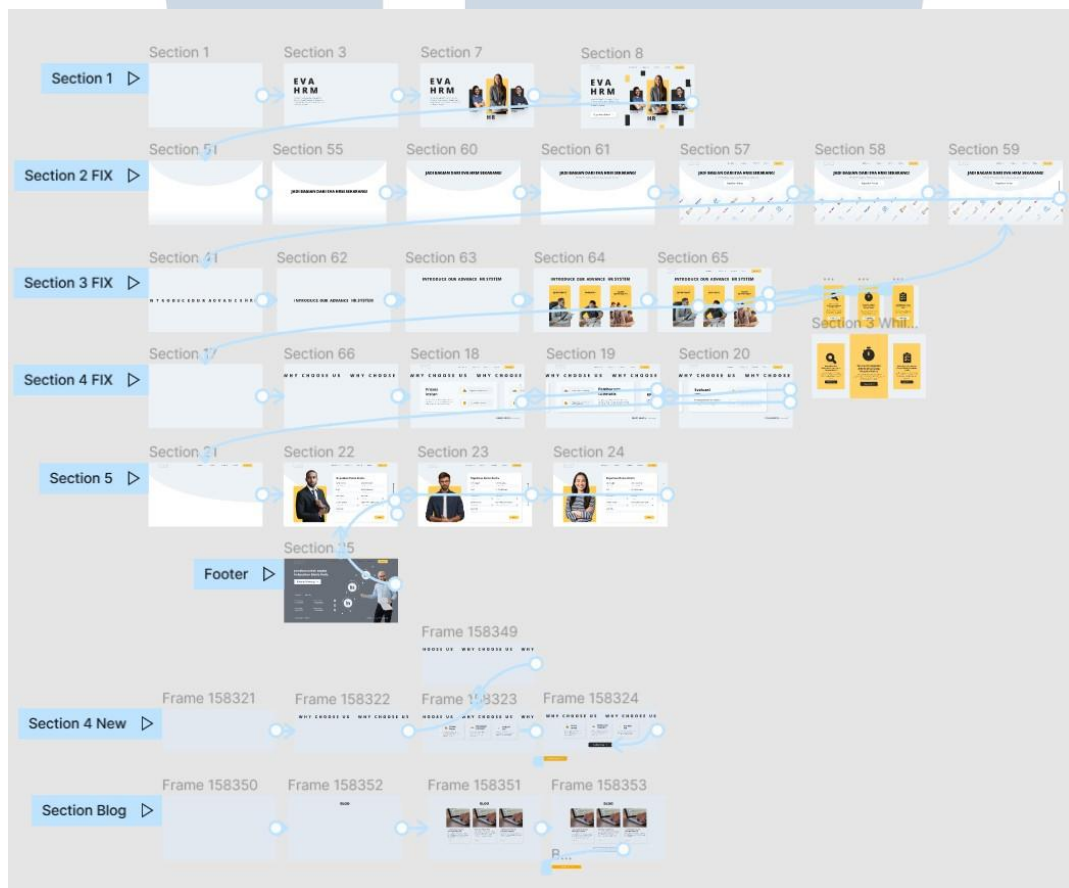
Design user experience merupakan suatu hal yang penting yang harus diperhatikan oleh bisnis digital. Semakin baik desain *User Experience* (UX) suatu produk digital, akan membuat pengguna semakin nyaman dalam menggunakannya dan sebagai imbasnya pengguna akan menjadi pengguna yang loyal dan mungkin dengan senang hati merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain [6].

Pada hal ini, EVA Recruitment dituntut untuk memiliki *journey* yang menggambarkan tentang perekrutan kandidat pada suatu perusahaan. *User journey*

adalah jalur yang kemungkinan diambil pengguna untuk mencapai tujuan mereka saat menggunakan suatu situs web. *User journey* digunakan dalam merancang situs web untuk mengidentifikasi berbagai cara agar pengguna dapat mencapai tujuan mereka secepat dan semudah mungkin [7].

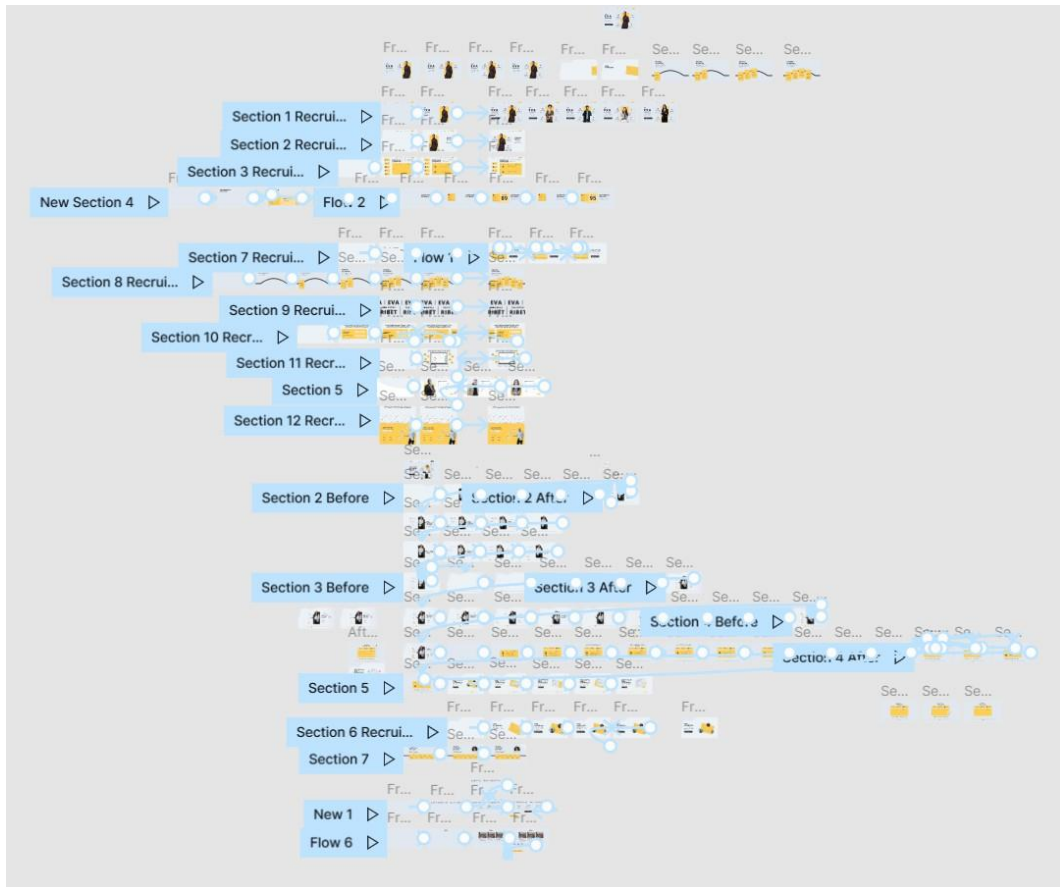
## F. Prototyping Website EVA Home dan Recruitment

Prototyping merupakan proses pengembangan replikasi produk sebagai kebutuhan awal pengembangan *software* dan untuk memastikan apakah tiap fitur sudah berjalan sesuai dengan yang direncanakan [8]. Berikut ini adalah *prototype* dari EVA Home dan EVA Recruitment.



Gambar 3.12. Prototype Page EVA Home

Pada prototype EVA Home, karena memiliki user journey yang lebih singkat, animasi dan transisi yang ada pada halaman ini juga lebih sedikit dibanding dengan EVA Recruitment. Untuk EVA Home, animasi sederhana terdapat pada seluruh section kecuali footer.



Gambar 3.13. *Prototype Page EVA Recruitment*

Pada prototype EVA Recruitment, karena memiliki user journey yang lebih padat, animasi dan transisi yang ada pada halaman ini lebih banyak dan unik. Pada halaman ini diminta untuk memperkenalkan sistem perekrutan dengan skenario perekrutan Cindy Claresta.

### 3.3.3 Peninjauan

#### A. Peninjauan hasil kerja oleh mentor

Setelah proses pengerjaan selesai dilakukan sesuai dengan batas waktu, selanjutnya terdapat proses peninjauan di mana pada proses ini, mentor mengulas hasil pekerjaan yang telah dilakukan oleh intern *UI/UX designer*.

Proses peninjauan ini dilakukan dengan para peserta magang diminta untuk mempresentasikan hasil pengerjaan yang telah dibuat menggunakan fitur share screen pada aplikasi Google Meet.



Pada tahap ini, mentor dan para peserta magang MBKM saling memberikan masukan dan arahan hingga tercapailah sebuah kesimpulan/solusi atas permasalahan yang akan menuntun pada tahap selanjutnya yaitu perbaikan untuk mencapai hasil yang maksimal.

### **B. Perbaikan Website EVA Hashmicro berdasarkan peninjauan mentor**

Pada proses ini para intern UI/UX designer melakukan perombakan pada hasil kerja sebelumnya baik dalam skala kecil maupun skala besar. Kemudian, setelah berbagai proses perbaikan telah dipenuhi sesuai dengan masukan dan arahan yang didapatkan, para *intern UI/UX designer* dapat mengkonfirmasi hasil akhir pengerjaan dengan mengkomunikasikannya bersama mentor dan para intern lain dengan kembali mempresentasikan hasil pengerjaan yang telah dibuat menggunakan fitur share screen melalui platform Google Meet. Lalu setelah mendapatkan kesepakatan mengenai ketetapan hasil akhir *intern UI/UX* kembali memberikan hasil kepada *intern front end developer*.

### **C. QA/QC pada website EVA Hashmicro**

Selanjutnya dilakukan QA/QC pada website hasil implementasi divisi *front end developer*. *Quality assurance* adalah proses yang dilakukan untuk memutuskan apakah suatu *software* ataupun *website* memenuhi syarat yang ditentukan dan dilakukan secara sistematis. Sedangkan, *quality control* adalah tindakan pengecekan tiap adanya kekurangan pada hasil implementasi *software* atau *website* [9],

Tujuan dari *quality assurance* dan *quality control* dalam pengembangan *software* atau *website* adalah untuk memastikan bahwa implementasi yang dihasilkan memenuhi spesifikasi dan persyaratan kualitas [10].

Saat melakukan proses peninjauan terhadap hasil kerja dari divisi *front end developer*. Hanya terdapat sedikit ketidak sesuaian seperti kurangnya margin, font-size, font-weight, color, dan padding. Maka dari itu, divisi UI/UX membantu revisi hal tersebut melalui *developer tool* Google Chrome dan Visual Studio Code. Berikut adalah potongan kode hasil revisi.

```

@media (min-width: 1400px)
.box-2 {
  top: 145px;
  left: 23%;
}

@media (min-width: 1400px)
.box-3 {
  top: 138px;
  left: 93%;
}

#section1-1 .col2, #section1-1 .col1 {
  padding-top: 19vh;
}

@media (min-width: 1400px)
.desc .btn {
  margin-top: 26px;
}

.desc {
  margin-top: 19vh;
}

```

Gambar 3.14. Penyesuaian *Section 1* EVA Home dengan Desain UI

```

1966 .formSection input,
1967 .formSection select,
1968 .formSection textarea {
1969   border: 1px solid #ededed;
1970   background-color: #white;
1971   color: #4a5568;
1972   font-size: 15px;
1973   padding: 7px 10px;
1974   margin-top: 5px;
1975 }
1976 .formSection input::placeholder {
1977   color: #a0aec0;
1978 }
1979 .formSection input:not([value=""]):not(:focus):invalid {
1980   background-color: #f7fafc;
1981 }
1982 .formSection textarea:not([value=""]):not(:focus):invalid {
1983   background-color: #f7fafc;
1984 }
1985
1986 .formSection label {
1987   color: #2d3748;
1988   font-weight: 700;
1989   font-size: 13px;
1990 }
1991 .formSection button {
1992   color: #2d3748;
1993   font-weight: 600;
1994   margin-top: 40px;
1995 }

3455 .pesan {
3456   border: 1px solid #ededed;
3457   background-color: #f7fafc;
3458   color: #4a5568;
3459   font-size: 15px;
3460 }
3461
3462 .pesan::placeholder {
3463   color: #a0aec0;
3464 }

```

Gambar 3.15. Penyesuaian *Section Form* EVA Home dengan Desain UI

```

3440 html::-webkit-scrollbar {
3441   width: 1vw;
3442 }
3443
3444 html::-webkit-scrollbar-thumb {
3445   background-color: #454045;
3446   border-radius: 20px;
3447   box-shadow: var(--warna5) 0px 2px;
3448 }
3449
3450 html::-webkit-scrollbar-track {
3451   border: 1px solid #d6d6cc;
3452   background-color: #edf2f7;
3453 }
3454

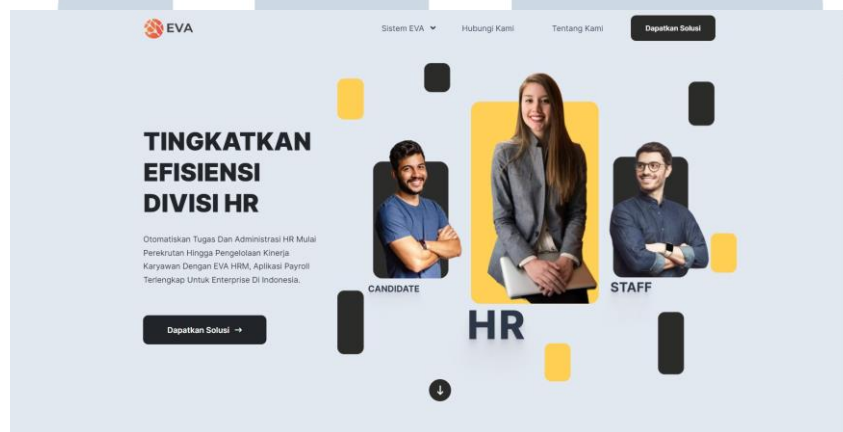
```

Gambar 3.16. Penambahan Scroll Bar

### 3.3.4 Hasil Implementasi

Pada hasil implementasi website EVA (*Employee Evaluation Automation*) front end developer dari EVA Home dan Recruitment menggunakan GSAP (*Greensock Animation Platform*) yang mana merupakan sebuah *library* JavaScript untuk melakukan animasi pada halaman website. Berikut ini adalah hasil implementasi dari EVA Home dan Recruitment.

- **EVA Home**



Gambar 3.17. Section 1 Page EVA Home

Pada section 1, terdapat *navigation bar* yang berisi navigasi untuk ke halaman EVA Recruitment, EVA Payroll Administration, EVA Talent Management, hubungi kami, dan kontak kami. Pada *navigation bar* juga terdapat tombol dapatkan solusi untuk melakukan anchor ke section formulir pendaftaran demo. Selain itu, tombol dapatkan solusi yang terletak di bawah deskripsi, sama fungsinya seperti yang terletak di *dan* tombol *arrow* untuk melakukan anchor ke section selanjutnya. Tiga orang model yang terdapat pada section 1 ini menggambarkan pengelolaan kinerja dari hr ke staff, dan perekrutan dari hr ke kandidat.



Gambar 3.18. Section 2 Page EVA Home

Pada section 2, terdapat tombol gabung sekarang yang jika ditekan akan melakukan *anchor* ke *section* formulir. Halaman ini didedikasikan untuk menunjukkan logo client yang pernah kerja sama atau membeli product ERP dari Hashmicro. Pada section ini pula, terdapat logo client yang bergerak dari kanan ke kiri yang diimplementasikan dengan menggunakan GSAP *Infinite Marquee* yang mana merupakan sebuah class yang digunakan untuk membuat animasi *infinite*.



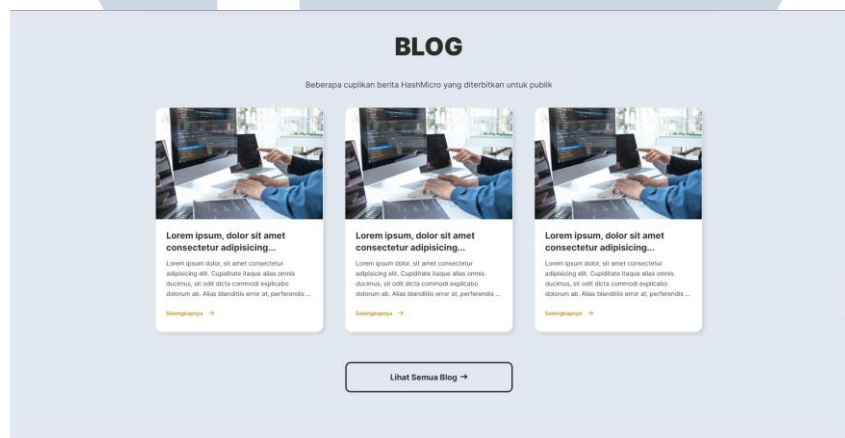
Gambar 3.19. Section 3 Page EVA Home

Pada Section 3, terdapat keseluruhan produk dari EVA yaitu Recruitment, Payroll Administration, dan Talent Management. Jika salah satu dari produk tersebut di-*hover*, maka card akan melakukan flip dan menunjukkan deskripsi beserta *button* solusi yang akan mengarahkan ke halaman masing-masing produk.



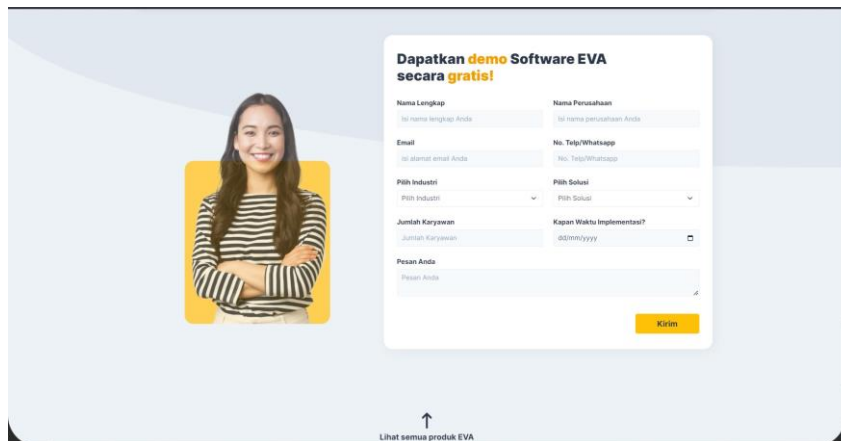
Gambar 3.20. Section 4 Page EVA Home

Pada section 4 terdapat card yang merupakan keunggulan dari EVA. Section ini memiliki fungsi untuk menunjukkan mengapa calon klien harus menggunakan EVA. Untuk tulisan Mengapa EVA, diimplementasi dengan GSAP infinite marquee sama seperti section client. Tombol dapatkan solusi memiliki fungsi yang sama pada section 1 yaitu akan melakukan anchor ke bagian section form.



Gambar 3.21. Section 5 Page EVA Home

Pada section 5, terdapat card dari blog untuk melihat artikel mengenai teknologi enterprise resource planning, dan tombol lihat seluruh blog untuk melihat keseluruhan artikel yang telah dibuat. Data dari artikel ini diambil dari API yang bersumber dari website Hashmicro.



Gambar 3.22. Section 6 Page EVA Home

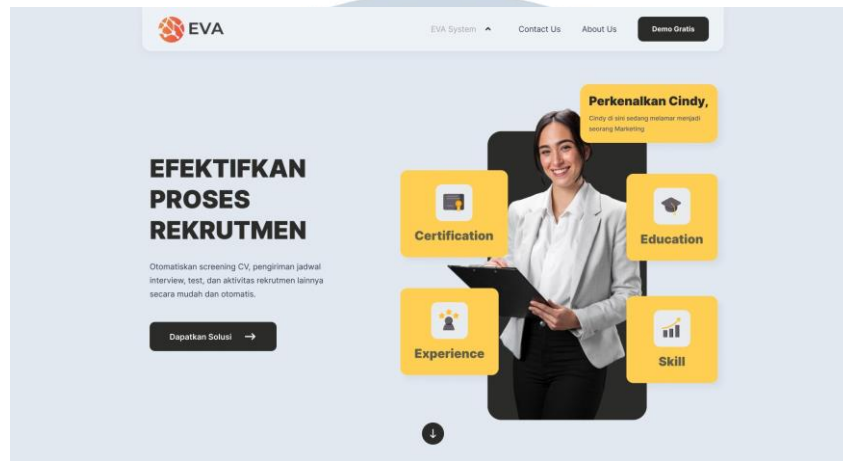
Pada section 6, terdapat formulir untuk melakukan pengisian data agar dapat dihubungi lebih lanjut untuk mencoba demo *software enterprise resource planning* dari Hashmicro. Pada halaman ini, terdapat model orang yang akan berganti setiap 5 detik dengan efek *dissolve*.



Gambar 3.23. Section Footer Page EVA Home

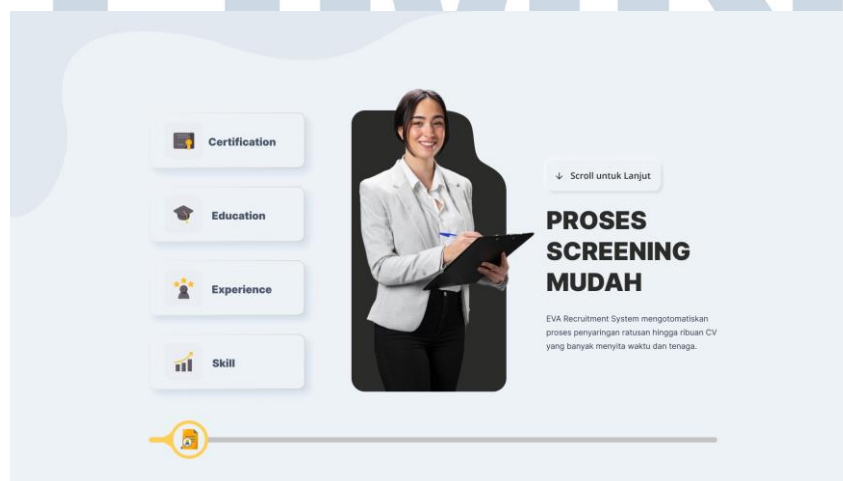
Pada section footer, terdapat tombol gabung sekarang untuk menuju ke halaman kontak kami, informasi mengenai Hashmicro seperti alamat, nomor telepon, dan email. Lalu, terdapat about us dan media sosial dari Hashmicro.

- **EVA Recruitment**



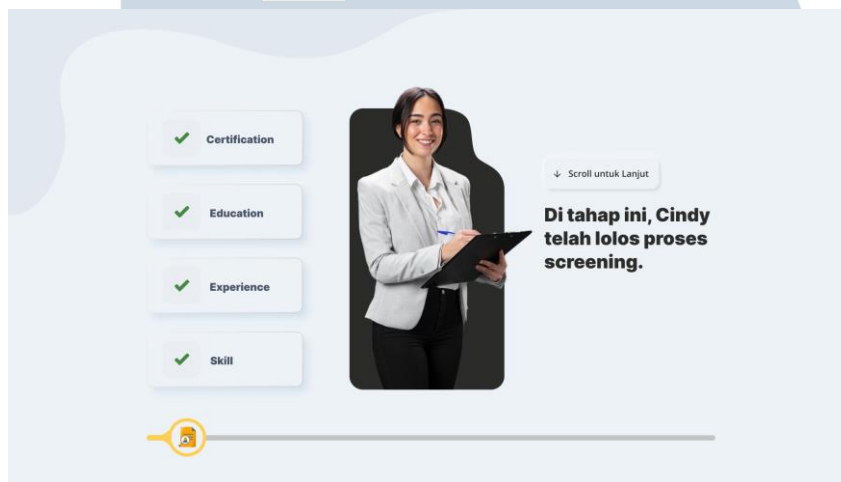
Gambar 3.24. Section 1 Page EVA Recruitment

Pada section 1 EVA Recruitment menjelaskan bahwa ada kandidat yang bernama Cindy Claresta ingin melamar sebagai divisi *marketing*. Pada section ini diminta untuk dapat menjelaskan siapa yang melamar dan apa saja kualifikasi yang dimiliki oleh pelamar. Hal yang dipertimbangkan dalam proses rekrutmen ini adalah sertifikat, pendidikan, pengalaman, dan keahlian. Bagian kanan halaman terdapat model kandidat yang bernama Cindy Claresta dan card kualifikasi akan melakukan flip setiap 5-10 detik dan berisi mengenai penjelasan dari tiap kualifikasi. Lalu, bagian card Cindy Claresta di pojok kanan atas ini, diimplementasikan dengan GSAP typewriter yang memiliki efek seperti mengetik.



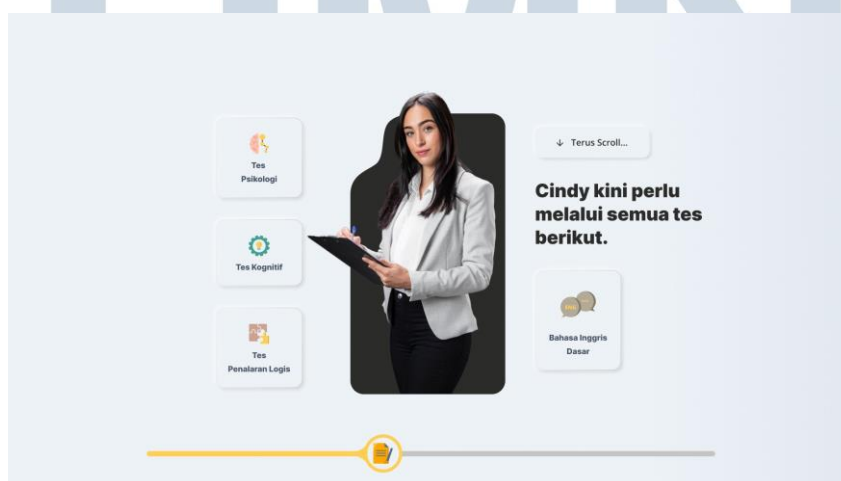
Gambar 3.25. Section 2A Page EVA Recruitment

Pada section 2A EVA Recruitment menjelaskan bahwa Cindy telah masuk ke dalam tahap *screening* CV yang mana Cindy merupakan salah satu dari ribuan kandidat yang melamar pada divisi marketing dan ini menjelaskan bahwa EVA Recruitment memiliki fitur penyaringan yang canggih. Pada section ini dan selanjutnya mengimplementasikan GSAP pin section yang mana akan mengunci pada satu section saja dan juga mengimplementasikan GSAP Snap yang mana berfungsi untuk melakukan animasi dalam satu kali scroll.



Gambar 3.26. Section 2B Page EVA Recruitment

Selanjutnya pada section 2B EVA Recruitment menjelaskan bahwa sertifikasi, pendidikan, pengalaman, dan kemampuan Cindy telah lolos proses screening. Selanjutnya, Cindy dapat melakukan tahap tes.

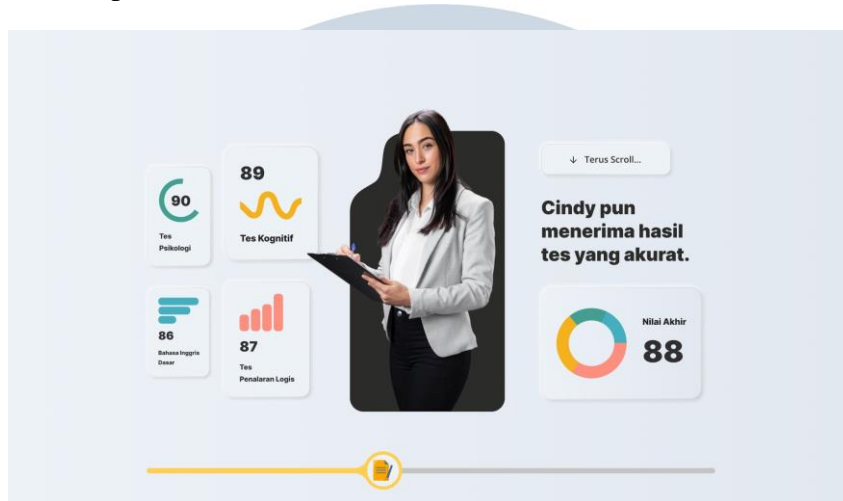


Gambar 3.27. Section 3A Page EVA Recruitment

Pada section 3A ini, Cindy perlu melakukan tes psikologi, kognitif, pe-



nalaran logis, dan bahasa Inggris dasar. Hal ini diadakan berdasarkan ketentuan dari perusahaan perekrut.



Gambar 3.28. Section 3B Page EVA Recruitment

Pada section 3B ini dapat diketahui bahwa, Cindy lolos tes dengan menerima hasil yang akurat. Nilai akhir atau rata-rata yang dicapai oleh Cindy adalah 88 dengan nilai tes psikologi 90, tes kognitif 89, tes penalaran logis 87, dan bahasa Inggris dasar 86.



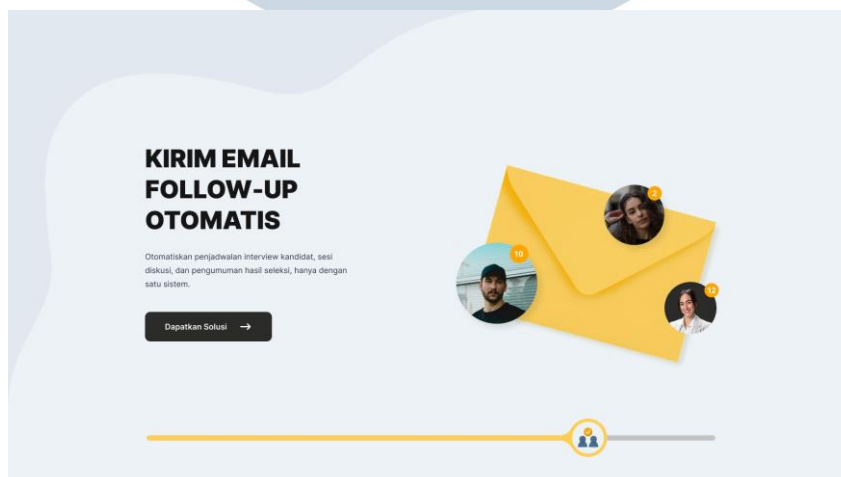
Gambar 3.29. Section 4A Page EVA Recruitment

Selanjutnya adalah tahap interview. Namun, pada section 4A ini menunjukkan bahwa jadwal interview sang HR sudah terisi penuh. Setelah ini, akan dibantu oleh *Artificial Intelligence* dari EVA.



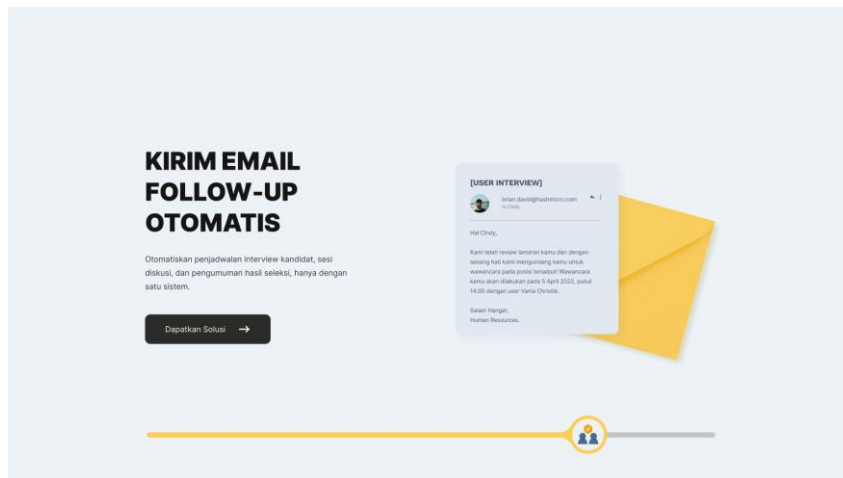
Gambar 3.30. Section 4B Page EVA Recruitment

Lalu, pada section 4B ini *Artificial Intelligence* dari product EVA Recruitment datang membantu HR untuk memilih jadwal yang tersedia. Dengan melakukan klik pada *card* Cindy Claresta dan Austin Abraham, nantinya akan disediakan jadwal untuk interview.



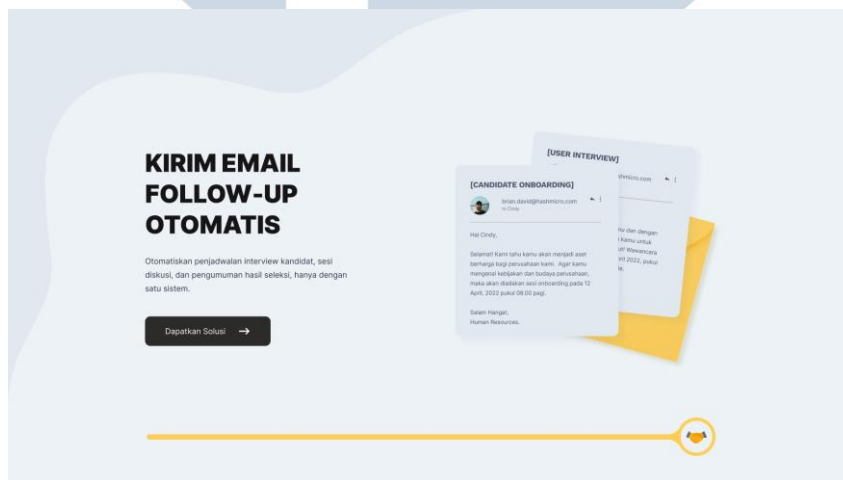
Gambar 3.31. Section 5A Page EVA Recruitment

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.32. Section 5B Page EVA Recruitment

Setelah mendapatkan jadwal, pada section 5A dan 5B *Artificial Intelligence* dari EVA Recruitment dapat mengirimkan *email follow-up* otomatis kepada kandidat. Email ini berasal dari HR perusahaan perekrut.



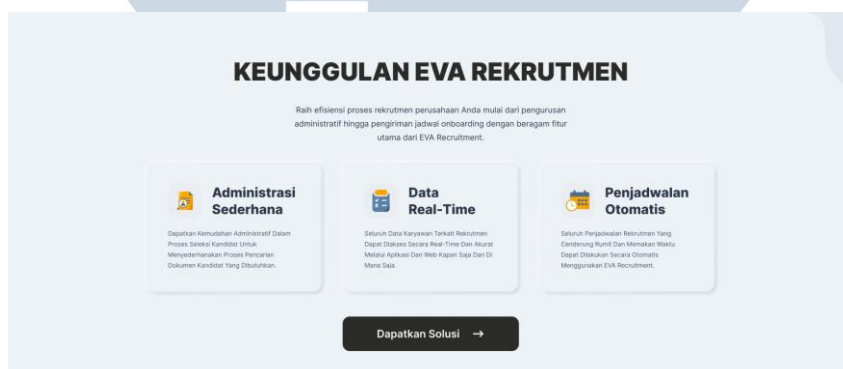
Gambar 3.33. Section 5C Page EVA Recruitment

Selanjutnya, pada section 5C ini menjelaskan bahwa Cindy telah diterima di perusahaan pada divisi *marketing*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya *follow-up* email penyambutan penerimaan karyawan baru.



Gambar 3.34. Section 6 Page EVA Recruitment

Setelah melewati semua tahap rekrutmen, di sini dijelaskan sistem dari EVA Recruitment secara lengkap. Tahap-tahapnya adalah *screening*, *test*, *interview*, *user interview* dan *onboarding*.



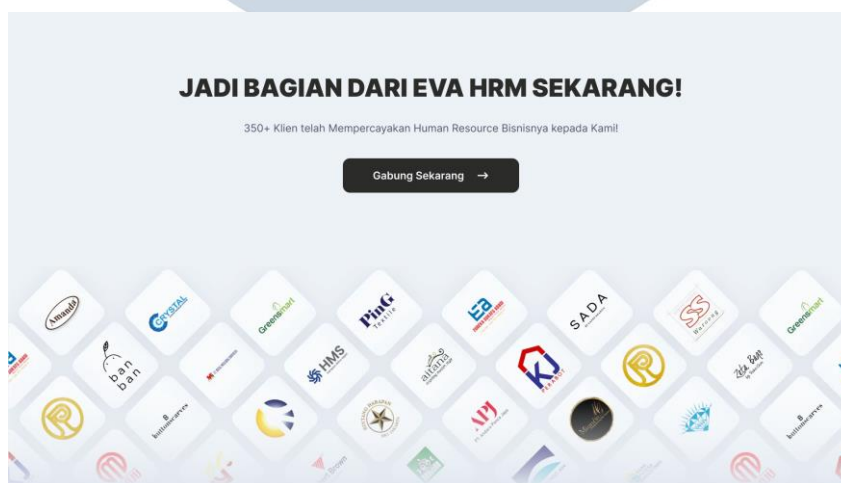
Gambar 3.35. Section 7 Page EVA Recruitment

Lalu, pada section 7 ditunjukkan keunggulan dengan beragam fitur utama dari EVA Recruitment. Ketiga keunggulan dari EVA Recruitment yaitu administrasi sederhana, data real-time, dan penjadwalan otomatis.



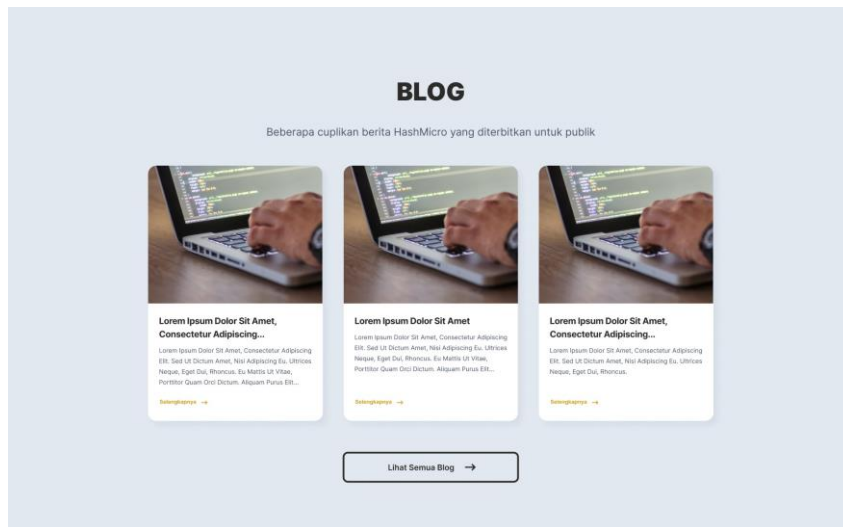
Gambar 3.36. Section 8 Page EVA Recruitment

Pada section 8 ini, mulai mengajak user website untuk menggunakan EVA Recruitment dengan ditunjukkan tampilan dari *dashboard* asli *software* EVA Recruitment. Untuk software aktual dari EVA, diimplementasikan menggunakan Odo.



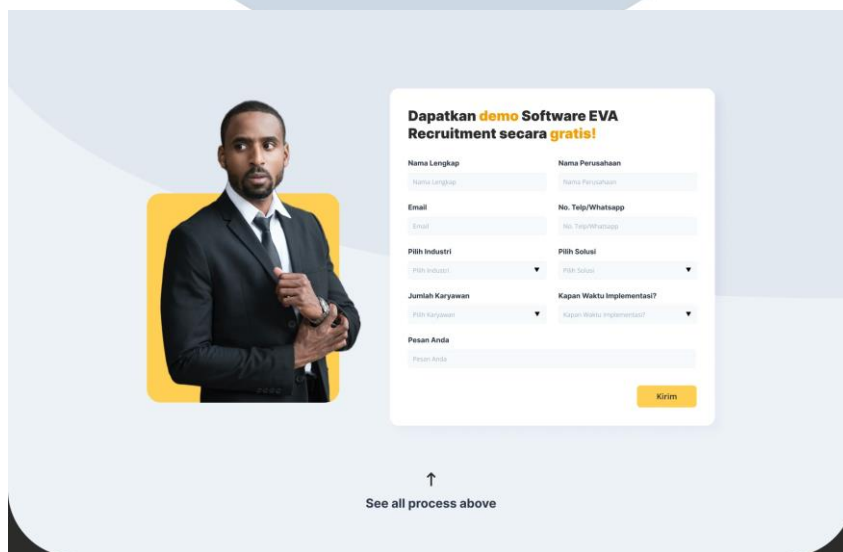
Gambar 3.37. Section 9 Page EVA Recruitment

Selanjutnya pada section 9 ini terdapat client-client yang telah menggunakan *software* EVA. Logo client pada section ini memiliki animasi bergerak secara berulang dari kanan ke kiri.



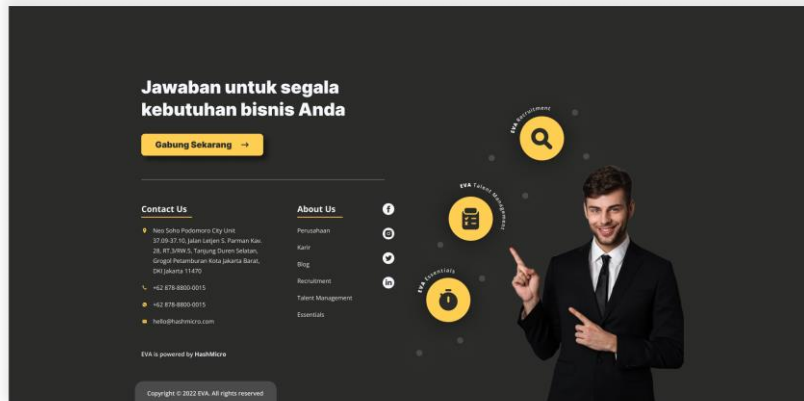
Gambar 3.38. Section 10 Page EVA Recruitment

Pada section 10 terdapat artikel-artikel yang dibuat oleh tim *content writer* Hashmicro. Artikel yang akan ditampilkan tidak langsung berasal dari database melainkan melalui API.



Gambar 3.39. Section 11 Page EVA Recruitment

Lalu, pada section terakhir ditujukan untuk mengajak *user* agar melakukan demo dengan mendaftarkan perusahaannya pada formulir. Field formulir akan berubah menjadi putih apabila user telah mengisi data.



Gambar 3.40. Section Footer Page EVA Recruitment

Pada section footer ini terdapat tombol *call to action* ketiga produk yaitu EVA Recruitment, EVA Essentials, dan EVA Talent Management serta informasi dasar seperti *about us*, *contact us* dan media sosial Hashmicro.

### 3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

#### 3.4.1 Kendala

Selama melakukan pengembangan website EVA Home dan Recruitment, terdapat beberapa kendala. Berikut ini adalah kendala-kendala yang dialami:

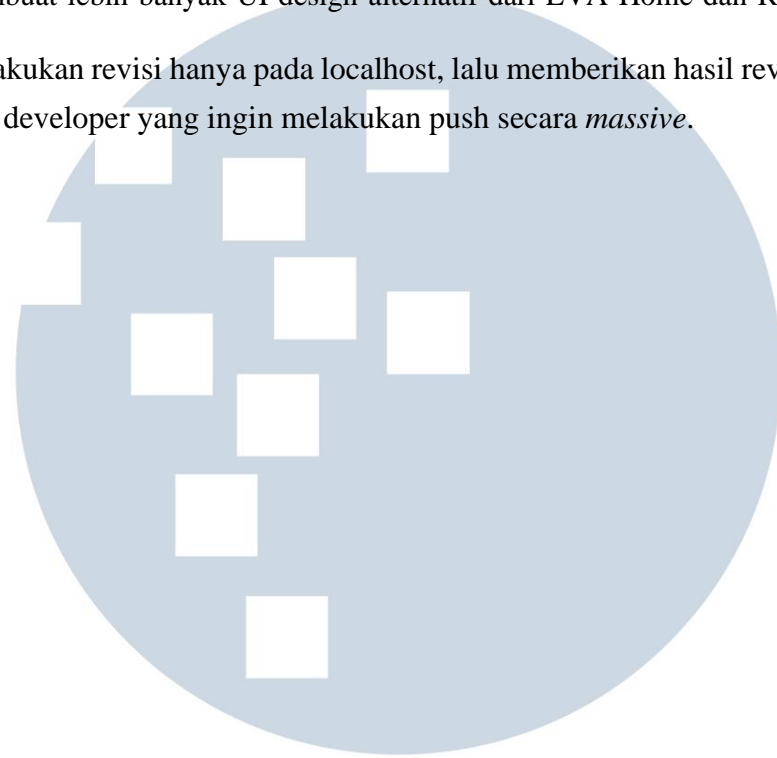
1. Tidak diberikan *design system* website oleh perusahaan.
2. Kurangnya koordinasi dalam melakukan design, sehingga terjadinya perbedaan style.
3. Karena wawancara user dilakukan di akhir dari proses pengerjaan, sering kali terjadi perubahan design secara *massive*.
4. Terdapat conflict saat melakukan revisi code pada repository website.

#### 3.4.2 Solusi

Berdasarkan kendala yang dialami, berikut ini adalah solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut:

1. Membuat *design system* website secara mandiri.

2. Melakukan diskusi harian melalui Google Meet dan Discord.
3. Membuat lebih banyak UI design alternatif dari EVA Home dan Recruitment.
4. Melakukan revisi hanya pada localhost, lalu memberikan hasil revisi ke front-end developer yang ingin melakukan push secara *massive*.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA