

**PENGEMBANGAN *WEBSITE PAYROLL GREATDAY* MENGGUNAKAN  
*FRAMEWORK IONIC ANGULAR***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Jason Tandiono**

**00000035990**

**UMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**PENGEMBANGAN *WEBSITE PAYROLL GREATDAY* MENGGUNAKAN  
*FRAMEWORK IONIC ANGULAR***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelara Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Jason Tandiono**

**00000035990**

**UMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jason Tandiono

NIM : 00000035990

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama perusahaan : Great Day

Divisi : UI/UX Engineer

Alamat : Jl. Tegalarif Raya No.78, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413

Periode magang : 1 Agustus 2022 - 31 Desember 2022

Pembimbing lapangan : Rindra Parama Satya Hermanto

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Januari 2023



(Jason Tandiono)

U M M N  
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

## HALAMAN PENGESAHAN

Magang dengan judul

### **PENGEMBANGAN *WEBSITE PAYROLL* GREATDAY MENGGUNAKAN *FRAMEWORK IONIC ANGULAR***

oleh

Nama : Jason Tandiono  
NIM : 00000035990  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Januari 2023

Pukul 14.00 s/d 15.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Dosen Pembimbing

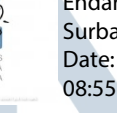


Digitally signed  
by Marlinda  
Vasty Overbeek  
Date: 2023.01.25  
17:01:57 +07'00'

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom.,  
M.Kom.)

NIDN: 0818038501

Penguji



Digitally signed  
by Eunike  
Endariahna  
Surbakti  
Date: 2023.01.25  
08:55:35 +07'00'

(Eunike Endariahna Surbakti, S.Kom.,  
M.T.I.)

NIDN: 0322099401

Ketua Program Studi Informatika,



Digitally signed  
by Marlinda  
Vasty Overbeek  
Date:  
2023.01.25  
17:02:09 +07'00'

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jason Tandiono  
NIM : 00000035990  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Jenis Karya : Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN WEBSITE PAYROLL GREATDAY MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK IONIC ANGULAR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 9 Januari 2023

Yang menyatakan



Jason Tandiono

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

**Halaman Persembahan / Motto**

"I never dreamed about success. I worked for it."

Estée Lauder



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: Pengembangan *Website Payroll* GreatDay Menggunakan *Framework Ionic Angular* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana/Magister Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara dan Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
4. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 9 Januari 2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Jason Tandiono

# PENGEMBANGAN *WEBSITE PAYROLL* GREATDAY MENGGUNAKAN *FRAMEWORK IONIC ANGULAR*

Jason Tandiono

## ABSTRAK

Sejak terjadinya pandemi Covid-19, manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Hal ini menyebabkan adanya transformasi terhadap kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan secara konvensional/*offline*, harus berubah menjadi kegiatan yang dilakukan secara digital/*online*. Salah satu divisi yang juga mengalami transformasi tersebut adalah divisi HR. Salah satu upaya perusahaan GreatDay untuk mempermudah HR dalam melakukan tugas dan tanggung jawabnya adalah dengan membuat sebuah *website payroll*. *Website payroll* GreatDay HR dibuat dengan menggunakan *framework* Ionic dengan bahasa pemrograman Angular. Penggunaan *framework* Ionic bertujuan supaya perusahaan dapat mempersingkat waktu pengembangan aplikasi dan mengurangi biaya yang dikeluarkan dalam mengembangkan aplikasinya. Hasil akhir dari proyek yang masih berjalan ini adalah sebuah *website payroll* yang dapat mempermudah HR dalam melakukan penggajian terhadap karyawan. Selain itu, karyawan perusahaan juga dapat melihat slip gaji masing-masing melalui *website payroll* tersebut. Segala perhitungan dan data-data yang dibutuhkan untuk melakukan penggajian karyawan ada di dalam *website* tersebut. Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan proyek *website payroll* GreatDay adalah sudah ada beberapa halaman *website* yang sudah dikembangkan seperti halaman transfer, *alert payslip password*, *report tabs*, *insert value*, *loading skeleton notification*, dan *draft payment*. Selain pengembangan halaman-halaman baru tersebut, dilakukan juga pembaruan UI terhadap halaman-halaman yang mengalami perubahan pada *website payroll* dan IONIC 6.

**Kata kunci:** *developer*, *framework* Ionic, GreatDay, HR, transformasi, *website payroll*

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



# GreatDay Payroll Website Development Using Ionic Angular Framework

Jason Tandiono

## ABSTRACT

Since the occurrence of the Covid-19 pandemic, humans must be able to adjust to this situation. This causes a transformation of activities that are usually carried out conventionally/offline, must change into activities that are carried out digitally/online. One of the divisions that has also experienced this transformation is the HR division. One of GreatDay's efforts to make it easier for HR to carry out their duties and responsibilities is to create a payroll website. The GreatDay HR payroll website is built using the Ionic framework with the Angular programming language. The use of the Ionic framework aims to allow companies to shorten application development time and reduce costs incurred in developing their applications. The end result of this ongoing project is a payroll website that can make it easier for HR to make payroll for employees. In addition, company employees can also view their respective payslips through the payroll website. All calculations and data needed to perform employee payroll are on the website. The conclusion obtained based on the GreatDay payroll website project is that there have been several website pages that have been developed such as transfer pages, payslip password alerts, report tabs, insert values, loading skeleton notifications, and draft payments. In addition to the development of these new pages, UI updates were also made to pages that had changed on the payroll website and IONIC 6.

**Keywords:** *developer, Ionic framework, GreatDay, HR, transformation, payroll website*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PENGESAHAN . . . . .	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	v
KATA PENGANTAR . . . . .	vi
ABSTRAK . . . . .	vii
ABSTRACT . . . . .	viii
DAFTAR ISI . . . . .	ix
DAFTAR GAMBAR . . . . .	x
DAFTAR TABEL . . . . .	xii
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang . . . . .	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN . . . . .	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan . . . . .	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan . . . . .	5
2.2.1 Visi . . . . .	5
2.2.2 Misi . . . . .	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan . . . . .	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG . . . . .	6
3.1 Kedudukan dan Organisasi . . . . .	6
3.2 Tugas yang Dilakukan . . . . .	6
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang . . . . .	7
3.3.1 Spesifikasi Perangkat . . . . .	18
3.3.2 Analisa Kebutuhan . . . . .	19
3.3.3 <i>Flowchart</i> . . . . .	20
3.3.4 Implementasi . . . . .	28
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan . . . . .	57
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	59
4.1 Simpulan . . . . .	59
4.2 Saran . . . . .	59
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	60

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

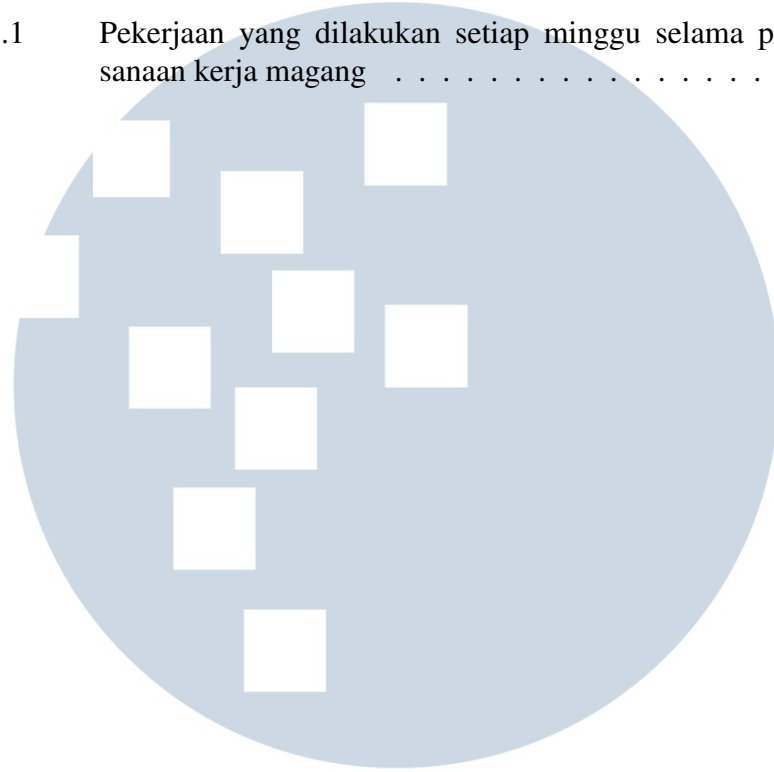
Gambar 2.1	Pengubahan nama produk SunFish Go menjadi GreatDay HR . . . . .	4
Gambar 2.2	Struktur organisasi PT. People Intelligence Indonesia departemen <i>engineering</i> . . . . .	5
Gambar 3.1	<i>Flowchart Alert Payslip Password</i> . . . . .	21
Gambar 3.2	<i>Flowchart Insert Value (main)</i> . . . . .	23
Gambar 3.3	<i>Flowchart Insert Value (cont)</i> . . . . .	24
Gambar 3.4	<i>Flowchart Loading Skeleton Notification</i> . . . . .	25
Gambar 3.5	<i>Flowchart Report Tabs</i> . . . . .	26
Gambar 3.6	<i>Flowchart Transfer Page</i> . . . . .	27
Gambar 3.7	<i>Flowchart Draft Payment</i> . . . . .	28
Gambar 3.8	Halaman <i>Payslip Password</i> . . . . .	29
Gambar 3.9	<i>Popover Insert Value</i> . . . . .	29
Gambar 3.10	<i>Notification Loading Skeleton</i> . . . . .	30
Gambar 3.11	Halaman <i>General Settings</i> . . . . .	30
Gambar 3.12	Halaman <i>Forgot Password</i> . . . . .	31
Gambar 3.13	<i>What's New Notification</i> . . . . .	31
Gambar 3.14	<i>What's New Notification Modal</i> . . . . .	32
Gambar 3.15	<i>Payroll Report Tab</i> . . . . .	32
Gambar 3.16	<i>Bank Report Tab</i> . . . . .	33
Gambar 3.17	<i>Statutory Report Tab</i> . . . . .	33
Gambar 3.18	<i>BPJS Report Tab</i> . . . . .	34
Gambar 3.19	<i>Bug Fix UI Organization</i> . . . . .	34
Gambar 3.20	Halaman <i>Transfer</i> . . . . .	35
Gambar 3.21	<i>Modal Request Topup</i> . . . . .	35
Gambar 3.22	<i>Modal Request Refund</i> . . . . .	36
Gambar 3.23	<i>Modal Terms and Condition</i> . . . . .	36
Gambar 3.24	Halaman <i>Template Letter</i> . . . . .	37
Gambar 3.25	Penambahan <i>Card Popover/Tooltip</i> . . . . .	38
Gambar 3.26	Perbaikan Komponen <i>Pagination</i> . . . . .	38
Gambar 3.27	Perbaikan dan Penambahan <i>Loading Skeleton</i> pada Halaman <i>Employee Request</i> . . . . .	39
Gambar 3.28	Perbaikan UI Halaman <i>Leave Calendar (Desktop)</i> . . . . .	39
Gambar 3.29	Perbaikan UI Halaman <i>Leave Calendar (Mobile)</i> . . . . .	40
Gambar 3.30	Perbaikan <i>Scrollbar</i> Halaman <i>Profile</i> . . . . .	40
Gambar 3.31	Perbaikan UI Halaman <i>Attendance Report</i> . . . . .	41
Gambar 3.32	Perbaikan UI Halaman <i>Attendance Report Summary</i> . . . . .	41
Gambar 3.33	Perbaikan UI Halaman <i>Attendance Location Report</i> . . . . .	42
Gambar 3.34	Perbaikan UI Halaman <i>Suspect Attendance Report</i> . . . . .	42
Gambar 3.35	Perbaikan UI Halaman <i>Suspect Attendance Face Report</i> . . . . .	43
Gambar 3.36	Perbaikan UI Halaman <i>Shift Report</i> . . . . .	43
Gambar 3.37	Perbaikan UI Halaman <i>Attendance Correction Report</i> . . . . .	44
Gambar 3.38	Perbaikan Logo Icon yang Tidak Terlihat . . . . .	44
Gambar 3.39	Perbaikan untuk halaman login lebih dari satu akun . . . . .	45
Gambar 3.40	Perbaikan Title Payment <i>Payroll</i> yang tidak muncul . . . . .	45
Gambar 3.41	Perbaikan Ukuran <i>Header Navbar</i> . . . . .	46
Gambar 3.42	Perubahan UI <i>Step-step Payment Type</i> . . . . .	46
Gambar 3.43	Perubahan Warna Tulisan Dari Komponen <i>Tree View</i> . . . . .	47

Gambar 3.44	Perubahan warna background bagian <i>onboarding</i> . . . . .	47
Gambar 3.45	Penyeragaman warna icon menu . . . . .	48
Gambar 3.46	Perubahan warna tulisan pada mode gelap . . . . .	49
Gambar 3.47	Perubahan warna icon pada mode gelap . . . . .	50
Gambar 3.48	Perbaikan <i>scrollbar</i> pada halaman <i>preview report</i> yang hilang . . . . .	51
Gambar 3.49	Penambahan UI <i>checkbox end of month</i> . . . . .	51
Gambar 3.50	Perubahan warna <i>background</i> halaman <i>daily activity offline</i> pada mode gelap . . . . .	52
Gambar 3.51	Perubahan warna icon mata di halaman <i>payslip password</i> pada mode gelap . . . . .	52
Gambar 3.52	Penyesuaian tinggi gambar pada saat melakukan proses <i>payroll</i> . . . . .	53
Gambar 3.53	Perubahan warna icon mata halaman <i>change password</i> pada mode gelap . . . . .	53
Gambar 3.54	Perbaikan UI komponen <i>selection</i> . . . . .	54
Gambar 3.55	Penambahan UI pada halaman <i>topup initiate transfer</i> . . . . .	54
Gambar 3.56	Perbaikan UI <i>breadcrumb</i> pada halaman <i>view transfer list</i> . . . . .	55
Gambar 3.57	Penambahan <i>empty state</i> untuk halaman <i>payment history</i> . . . . .	55
Gambar 3.58	Pengembangan UI halaman <i>mass approvals</i> pada tab <i>new request</i> . . . . .	56
Gambar 3.59	Pengembangan UI halaman <i>mass approvals</i> pada tab <i>history</i> . . . . .	56
Gambar 3.60	Penambahan UI halaman <i>filter mass approvals</i> . . . . .	57
Gambar 3.61	Penambahan UI halaman <i>request notification</i> . . . . .	57



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan setiap minggu selama pelaksanaan kerja magang . . . . .	7
-----------	--	---



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1 . . . . .	60
Lampiran 2. MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card . . . . .	62
Lampiran 3. MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1 . . . . .	63
Lampiran 4. MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM In- ternship Track 1 . . . . .	79
Lampiran 5. Form Bimbingan . . . . .	80
Lampiran 6. Hasil Pengecekan Turnitin . . . . .	81

