

## BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan program magang di PT Ahli Karya Improovi Teknologi, penempatan kerja magang berada di bagian *Intern Front-End* yang bertugas untuk membantu pembangunan *front-end* pada proyek website Smplhr. Pengerjaan proyek dilakukan secara *Full WFA (Work From Anywhere)*. *Intern Front End* dibimbing oleh mas Ridho Alfandi selaku *Full Stack developer* untuk pengawasan pada tugas yang diberikan.

Dalam progres magang, berbagai platform digunakan untuk membantu melancarkan proses magang yaitu berupa Jira dan Telegram. Telegram sebagai sarana komunikasi para intern dan juga antara Koordinator dan *CEO*. Awal pengerjaan task, para Intern diberikan tiket Jira dimana terdapat *scope task* beserta penjelasannya. Jika proses pengerjaan sudah selesai, para intern akan melakukan *request pull merge* dimana akan dilakukan pengecekan oleh tim *QA*, apakah hasilnya sudah sesuai atau belum seperti yang diinginkan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas pertama yang dilakukan selama masa magang adalah menyempurnakan dan mengembangkan tampilan website agar sesuai dengan desain yang diinginkan oleh pihak perusahaan PT. Ahli Karya Improovi Teknologi[2]. Pengembangan dan penyempurnaan ini mencakup penyesuaian komponen visual seperti warna, tata letak, ukuran elemen, tipografi, serta konsistensi antar halaman. Dalam pelaksanaannya, digunakan pendekatan berbasis komponen menggunakan framework React dan *styling* melalui *Tailwind CSS*.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

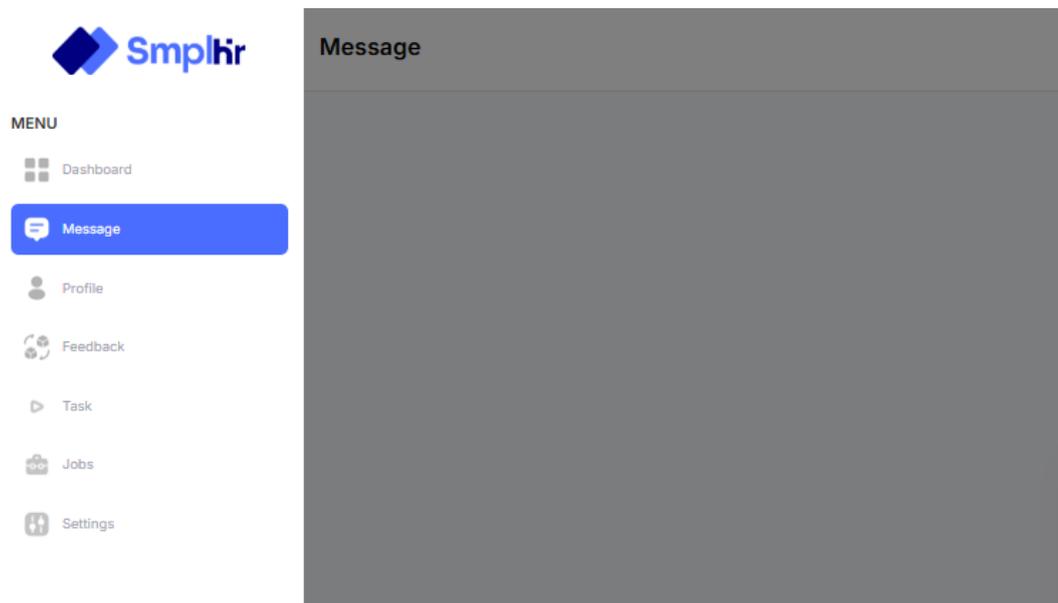
Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Memahami struktur keseluruhan website perusahaan serta melakukan pengenalan terhadap <i>framework</i> react yang digunakan, termasuk alur kerja komponen, folder proyek, dan dependencies utama.
2	Melakukan pembelajaran mandiri tentang <i>tailwind</i> melalui video Build With Angga
3	Mempelajari secara mandiri <i>framework</i> React .
4	Melakukan perbaikan terhadap <i>minor bug</i> yang ditemukan pada bagian tampilan dan fungsionalitas <i>profile candidate</i>
5	Melakukan <i>fix bug</i> pada bagian <i>edit profile candidate</i>
6	Melakukan <i>Improvement</i> dan modifikasi terhadap komponen pada halaman <i>edit profile candidate</i>
7	Mengerjakan <i>slicing</i> message page pada <i>candidate</i>
8	Melakukan <i>Improvement</i> message page pada <i>candidate</i>
9	Melakukan <i>slicing</i> detail <i>profile</i> message pada <i>candidate</i>
10	Melakukan <i>bug fixing</i> pada tampilan halaman <i>sign in</i> melanjutkan detail <i>profile candidate</i>
11	Menambahkan informasi tambahan pada bagian modal <i>apply candidate</i>
12	Melakukan <i>bug fixing</i> pada tampilan halaman <i>sign in</i> melanjutkan detail <i>profile candidate</i>
13	Mengerjakan <i>slicing</i> detail <i>profile</i> para <i>candidate</i> di page company

### 3.3.1 Proyek Website Smplhr

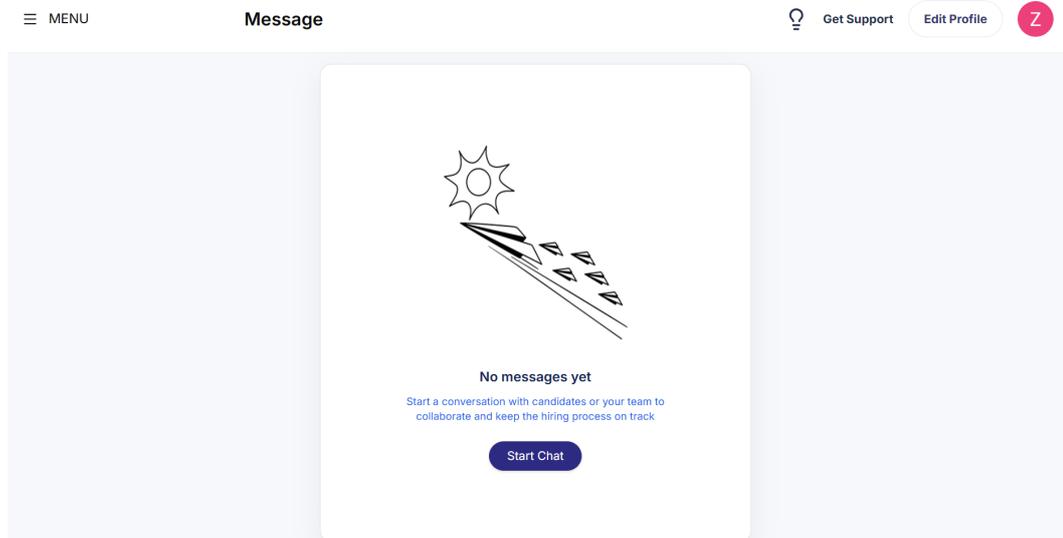
Website Smplhr dibuat untuk menjawab tantangan dalam proses rekrutmen yang sering kali memakan waktu, tidak efisien, dan kurang tepat sasaran. Banyak perusahaan menghadapi kesulitan dalam menemukan kandidat yang sesuai, sementara di sisi lain, para pencari kerja kesulitan mengakses peluang kerja yang relevan.



Gambar 3.1. Desain *Sidebar Message Candidate*

Sebelum menjadi antarmuka seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.1, desain halaman *Message* terlebih dahulu dibuat menggunakan Figma sebagai alat *prototype*. Dalam tampilan awal di Figma, struktur layout telah dirancang secara menyeluruh mencakup komponen sidebar, ikon menu, label teks, dan elemen navigasi yang tersusun secara konsisten. Setiap elemen pada sidebar telah dikelompokkan.

Sidebar pada halaman kandidat berfungsi sebagai navigasi utama yang memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur yang tersedia, seperti *Dashboard*, *Profile*, *Feedback*, *Task*, *Jobs* hingga pengaturan akun. Pada Gambar 3.1, ditampilkan bagian *Message* yang sedang aktif, menunjukkan bahwa pengguna sedang berada di fitur perpesanan. Tampilan ini dirancang untuk memberikan akses yang cepat dan terstruktur terhadap seluruh menu yang ada dalam halaman utama (*homepage*) kandidat, sehingga mendukung pengalaman pengguna yang lebih intuitif.

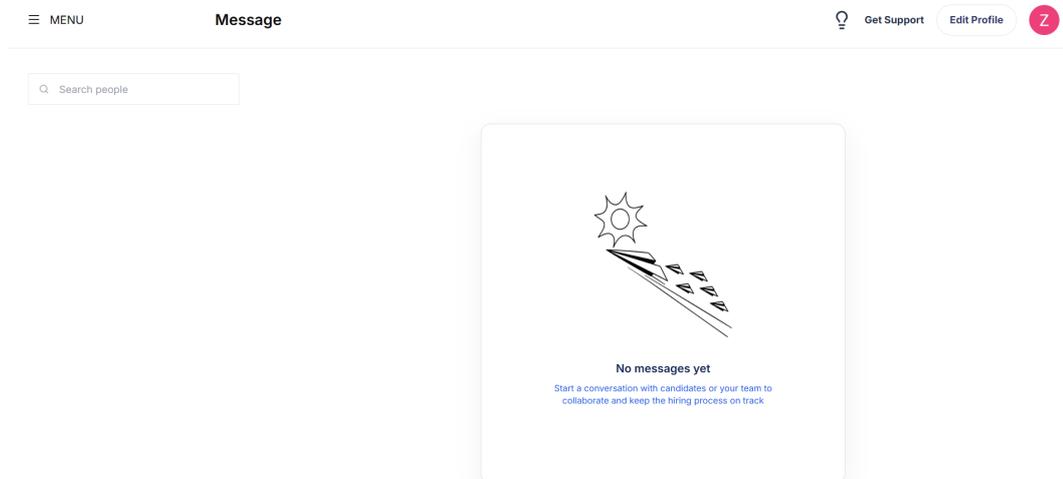


Gambar 3.2. Desain Awal Mulai *Chat*

Sebelum diimplementasikan, tampilan ini terlebih dahulu dirancang melalui Figma. Pada tahap tersebut, elemen-elemen visual seperti ilustrasi, teks, dan tombol disusun dan pengaturan *constraint* agar responsif di berbagai ukuran layar. Proses desain ini bertujuan untuk menjaga konsistensi antarmuka sekaligus memastikan bahwa pengalaman pengguna tetap informatif dan mudah dipahami meskipun belum ada aktivitas dalam fitur tersebut.

Tampilan pada Gambar 3.2 menunjukkan antarmuka awal dari fitur *Message* pada halaman kandidat. Ketika belum ada riwayat pesan masuk ataupun terkirim, sistem akan menampilkan *empty state* dengan ilustrasi sederhana, pesan informasi “*No messages yet,*” serta tombol *Start Chat* untuk mendorong interaksi awal. Tampilan ini membantu pengguna memahami bahwa belum ada aktivitas komunikasi yang berlangsung, sekaligus mengarahkan tindakan selanjutnya secara intuitif.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

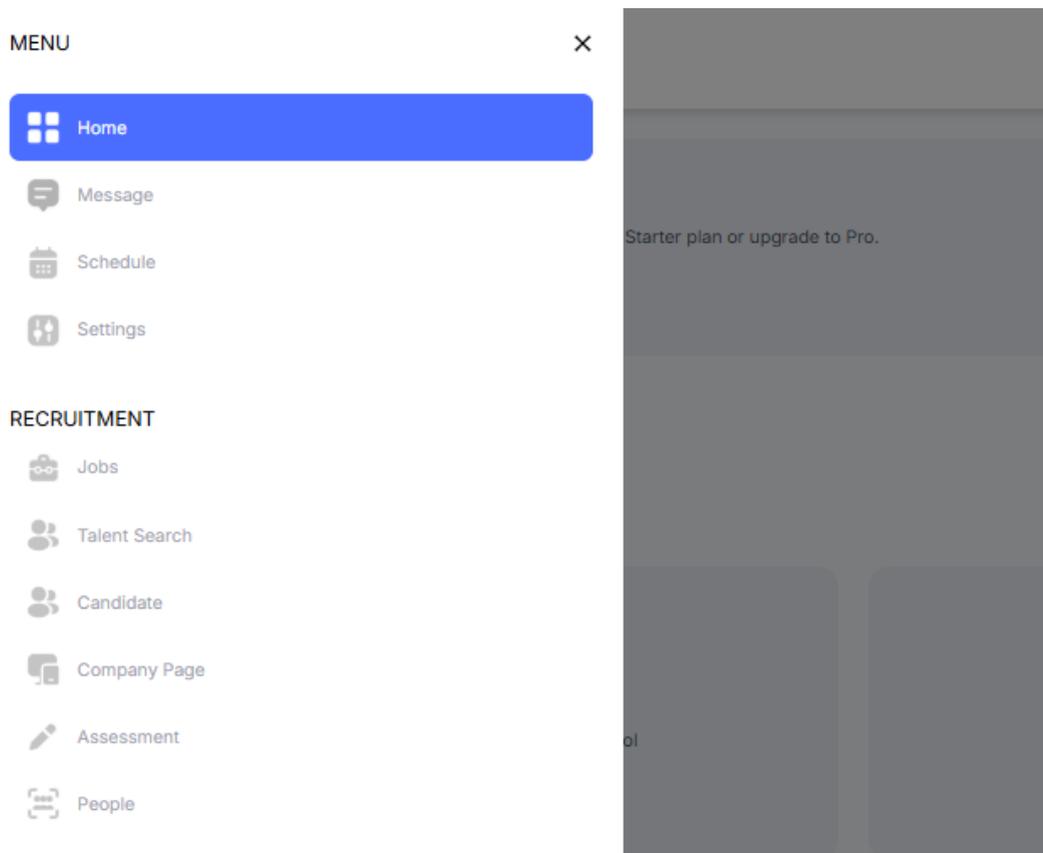


Gambar 3.3. Desain *Message Candidate*

Sebelum diimplementasikan, rancangan awal fitur Message pada website Smplhr sebelum disesuaikan menjadi Gambar 3.3. Tampilan figma menunjukkan kondisi saat pengguna sedang aktif dalam sebuah percakapan, dengan daftar pesan di sisi kiri dan isi obrolan dua arah di sisi kanan. Desain ini juga dilengkapi dengan kolom input untuk mengetik pesan serta elemen navigasi utama seperti menu, pencarian, dan tombol aksi. Desain ini menjadi acuan visual sebelum proses *slicing*.

Tampilan ini memperlihatkan hasil implementasi figma, desain antarmuka fitur *Message* yang digunakan untuk berkomunikasi antara kandidat dan tim rekrutmen. Di bagian kiri, pengguna dapat melihat daftar percakapan beserta waktu terakhir pesan masuk, sedangkan bagian kanan menunjukkan area percakapan yang masih kosong jika belum ada pesan yang dikirimkan.

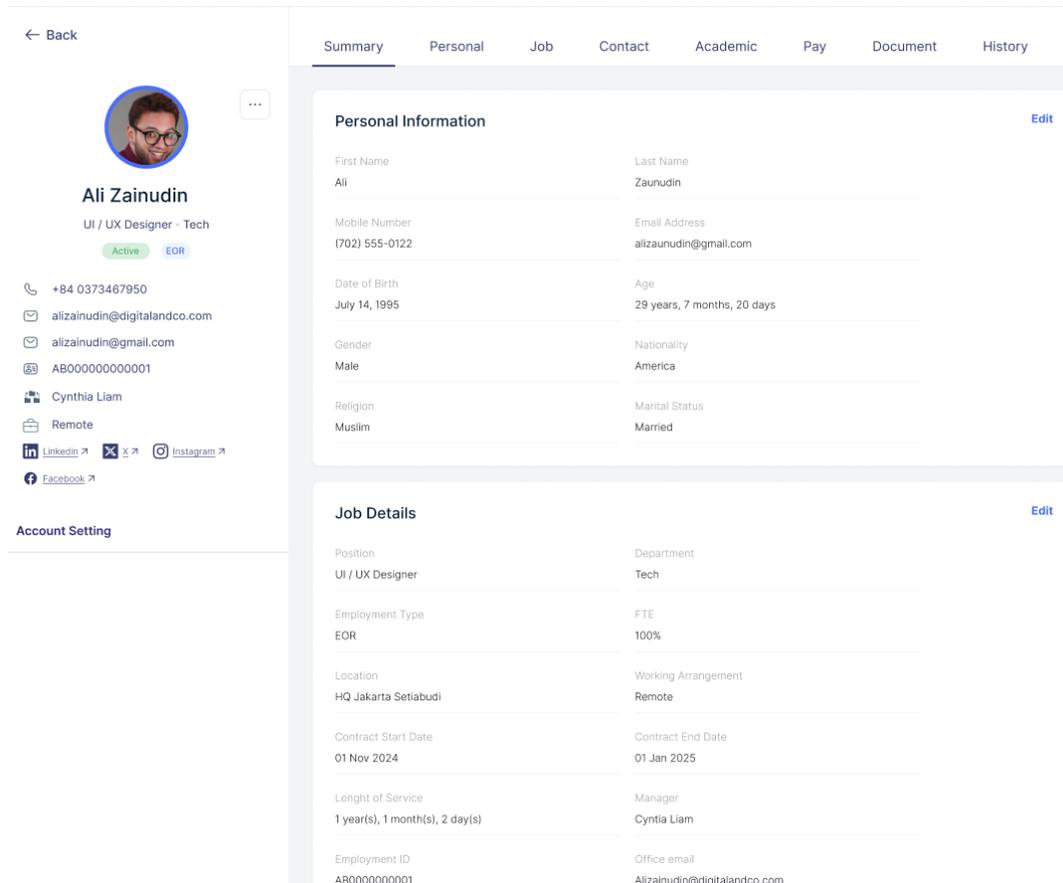
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.4. Desain *sidebar Company*

Sebelum diimplementasikan, elemen-elemen antarmuka ini dirancang terlebih dahulu. Proses *mockup* mencakup pengaturan hierarki visual, ikon, dan label untuk memastikan konsistensi dan kemudahan penggunaan. Setelah rancangan disetujui, komponen visual ini kemudian diimplementasikan menjadi elemen-elemen terpisah (ikon, teks, dan latar) agar dapat diintegrasikan

Gambar 3.4. menunjukkan struktur navigasi utama yang ditampilkan dalam bentuk sidebar di sisi kiri halaman. *Sidebar* ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu *Menu* yang mencakup fitur umum seperti *Home*, *Message*, *Schedule*, dan *Settings*, serta bagian *Recruitment* yang memuat fitur khusus rekrutmen seperti *Jobs*, *Talent Search*, *Candidate*, dan lainnya. Tampilan ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mengakses berbagai fitur yang tersedia secara terstruktur.



Gambar 3.5. Desain *detail summary Candidate*

Gambar 3.5. Menampilkan antarmuka dari sistem manajemen data karyawan yang dirancang dengan tampilan yang rapi dan terstruktur. Gambar pertama berfokus pada ringkasan data pribadi dan detail pekerjaan karyawan, termasuk informasi seperti nomor telepon, email, tanggal lahir, usia, kewarganegaraan, status pernikahan, hingga rincian posisi pekerjaan, jenis kontrak, lokasi kerja, durasi masa kerja, dan nama atasan langsung. Antarmuka ini juga menunjukkan status keaktifan karyawan serta tautan ke media sosial yang terhubung.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### Contact

Edit

Home Address Street Avenue No. 08, Indonesia	NPWP Address Street Avenue No. 08, Indonesia
Current Address Street Avenue No. 08, Indonesia	Emergency Address Street Avenue No. 08, Indonesia
Home Phone +62 878976546	Mobile Phone +62 7987465464
Email Address Male	Office email Alizainudin@digitalandco.com
Emergency Contact (Name) Malika Mail	Relationship Wife
Emergency Contact (Phone) +62 549879879	Emergency Contact (Address) Street Avenue No.78

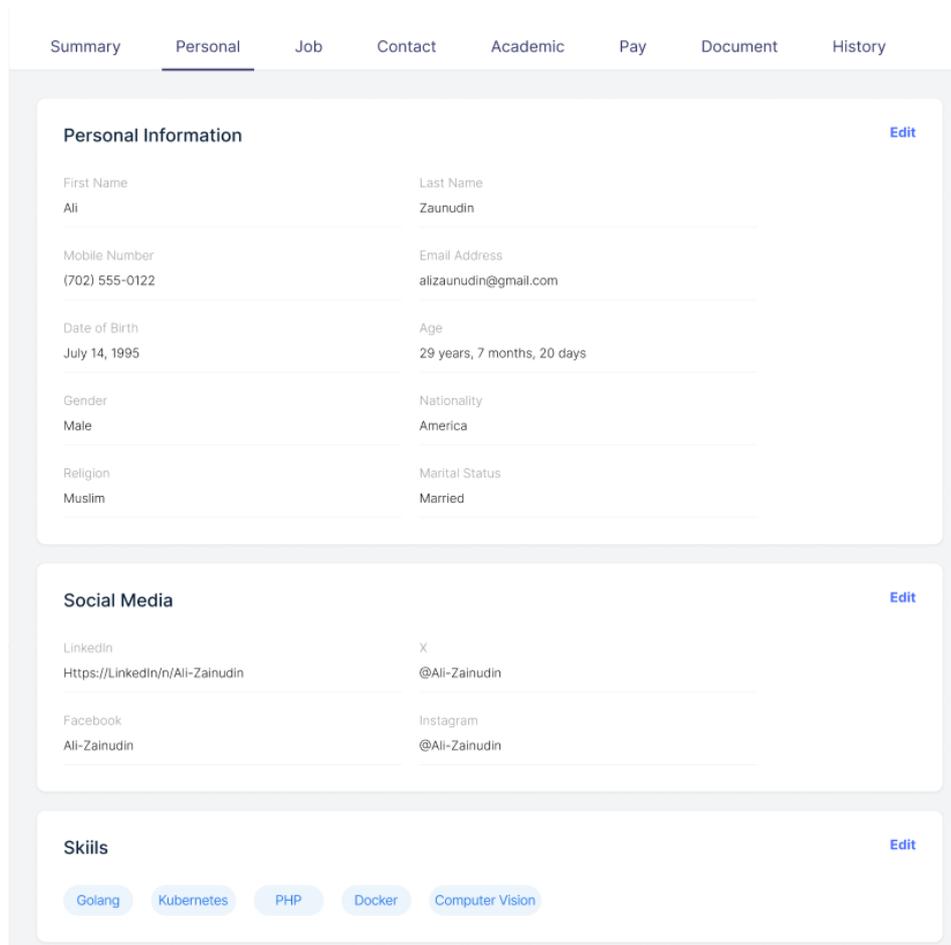
### Bank Information

Edit

Bank Name Raya Bank	Branch Street Central
SWIFT/BIC -	Bank Code 0147
Account Name Ali Zainudin	Account Number 4579879546547

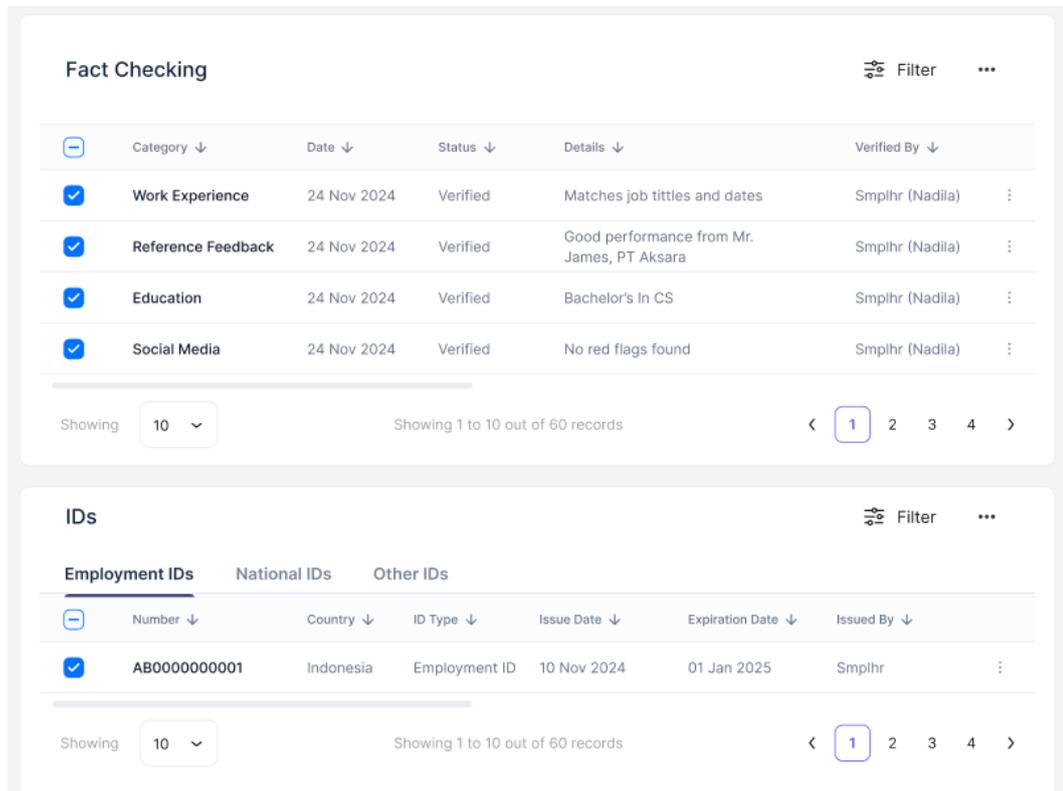
Gambar 3.6. Desain lanjutan *Candidate*

Sementara itu, Gambar 3.6. Menampilkan tampilan halaman lanjutan yang mencakup informasi kontak dan data perbankan. Di bagian kontak, ditampilkan alamat rumah, alamat NPWP, alamat darurat, nomor telepon rumah dan ponsel, serta informasi kontak darurat beserta relasinya. Di bagian bawah, informasi rekening bank juga tersedia, mencakup nama bank, cabang, kode bank, dan nomor rekening. Keseluruhan tampilan halaman terlihat terorganisir, dan memudahkan akses serta pembaruan data melalui tombol "Edit" di setiap bagian.



Gambar 3.7. Desain halaman *personal Candidate*

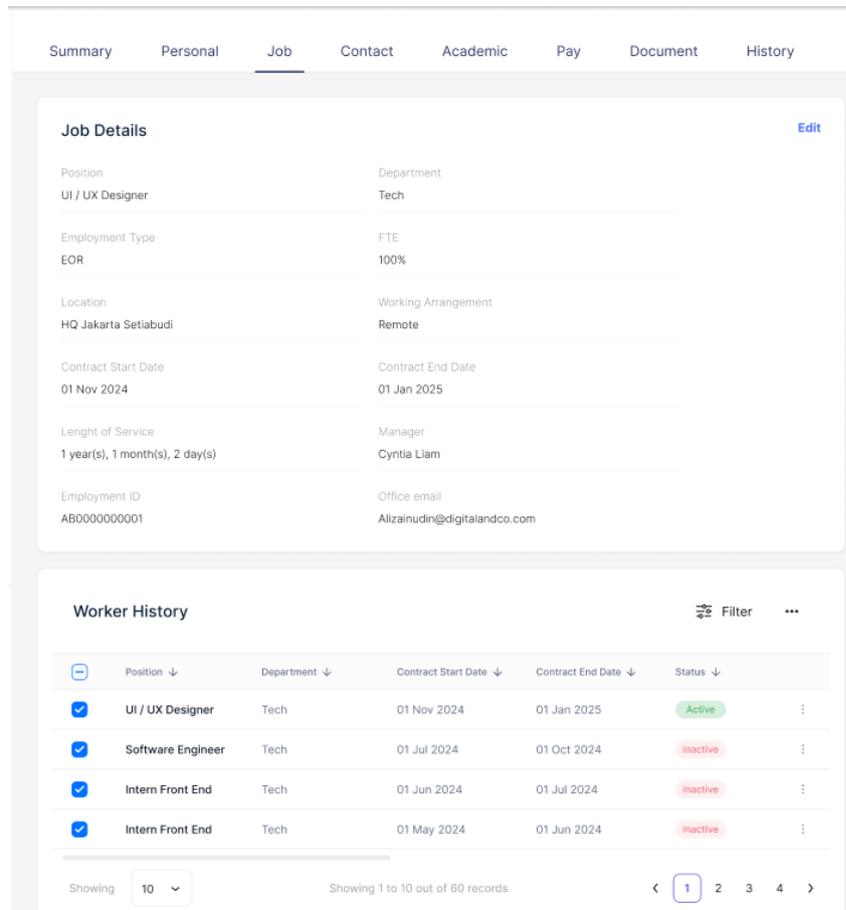
Gambar 3.7. Tampilan halaman *Personal Candidate* yang menampilkan informasi pribadi karyawan secara lengkap dan terstruktur. Bagian *Personal Information* mencakup nama lengkap, nomor telepon, alamat email, tanggal lahir beserta usia, jenis kelamin, kebangsaan, agama, serta status pernikahan. Selanjutnya, ada bagian *Social Media*. Di bagian paling bawah, tersedia daftar *skills* atau keahlian teknis yang dimiliki oleh karyawan, ditampilkan dalam bentuk elemen label untuk memudahkan identifikasi kompetensi.



Gambar 3.8. Desain lanjutan *personal Candidate*

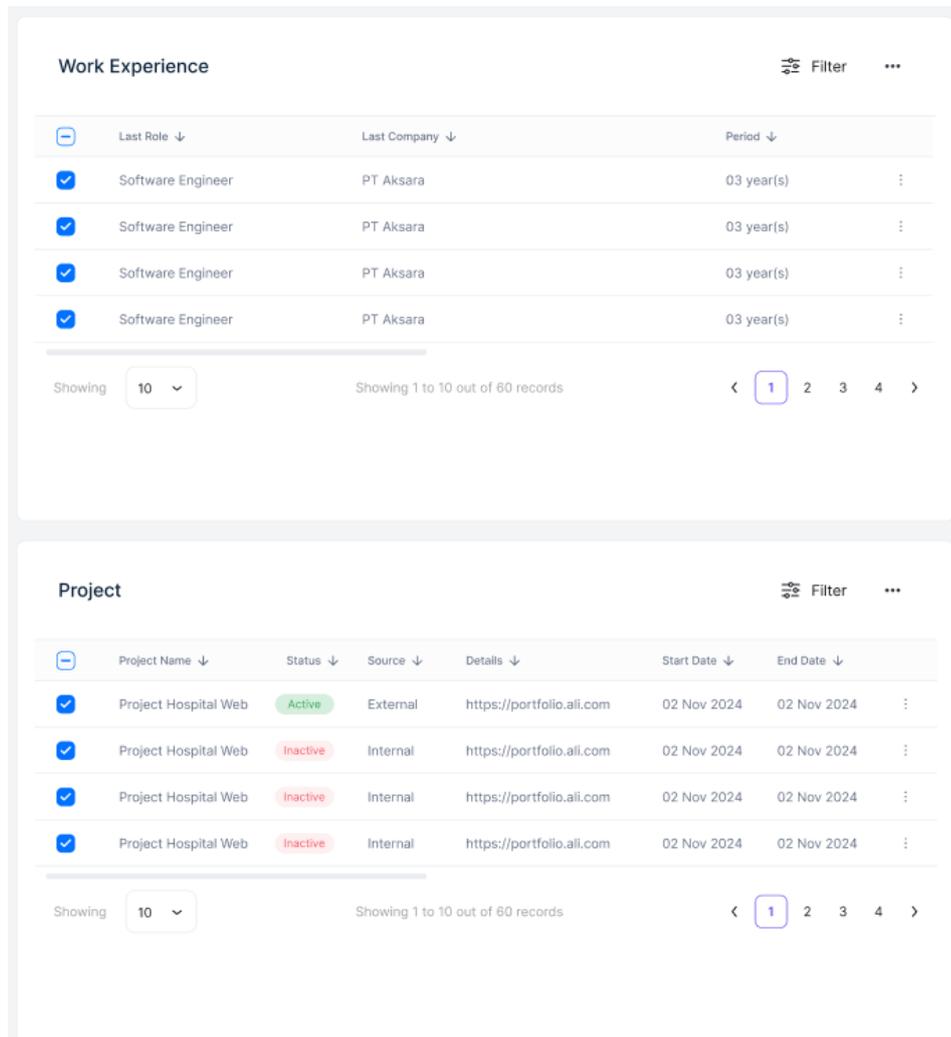
Implementasi Gambar 3.8. Tampilan lanjutan pada halaman *Personal Candidate* yang menampilkan hasil verifikasi data kandidat dalam proses *Fact Checking* serta informasi identitas kepegawaian. Bagian *Fact Checking* mencakup beberapa kategori penting seperti pengalaman kerja, referensi, pendidikan, dan media sosial, yang masing-masing dilengkapi dengan status verifikasi, keterangan hasil validasi, serta nama petugas verifikator. Sementara itu, bagian bawah menampilkan rincian ID kepegawaian yang meliputi nomor identitas, negara penerbit, jenis ID, serta tanggal penerbitan dan kadaluwarsa.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



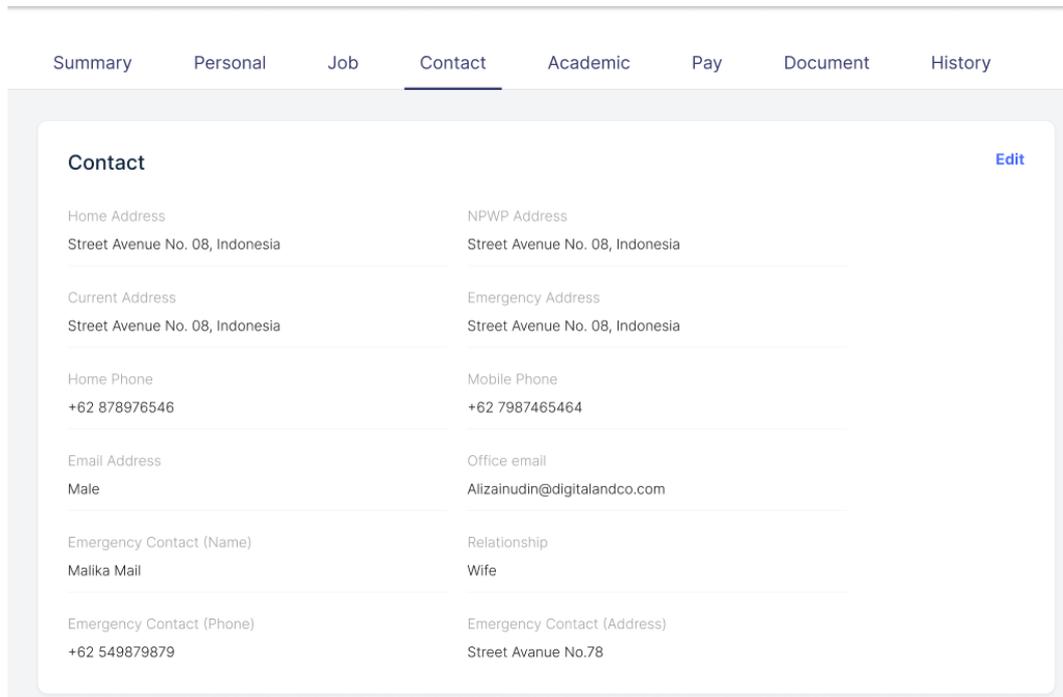
Gambar 3.9. Desain halaman detail *job Candidate*

Implementasi Gambar 3.9. Menampilkan *User Interface* dari halaman page Job. Di bagian atas terdapat informasi lengkap terkait posisi kerja saat ini, seperti jabatan, departemen, jenis kontrak, lokasi kerja, sistem kerja (*remote*), serta durasi kontrak dan masa kerja yang telah dilalui. Informasi tambahan seperti manajer, ID karyawan, dan email kantor juga ditampilkan secara ringkas. Di bawahnya terdapat bagian *Worker History* yang memuat riwayat posisi yang pernah dipegang oleh karyawan tersebut, lengkap dengan tanggal mulai dan berakhirnya kontrak serta status keaktifannya. Tampilan halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai perjalanan karir dan status pekerjaan seseorang dalam perusahaan secara terstruktur dan mudah dibaca.



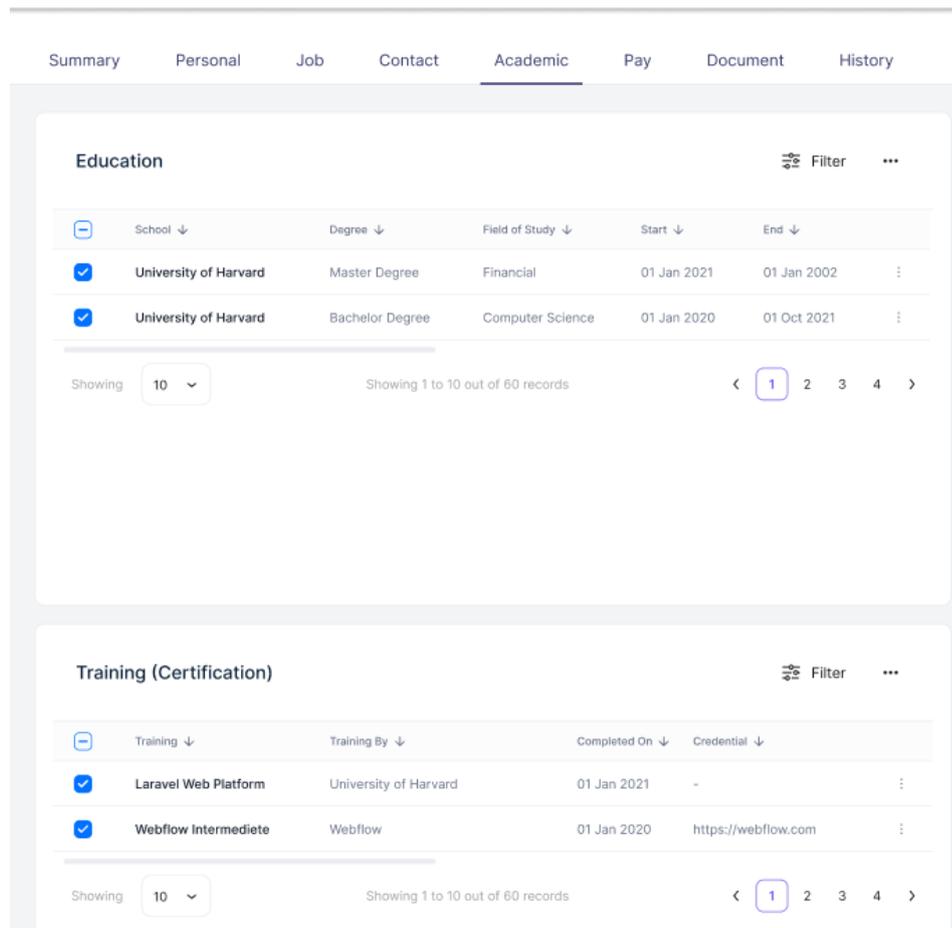
Gambar 3.10. Desain lanjutan *Personal Candidate*

Gambar 3.10. Menampilkan *User Interface* dari sebuah *dashboard* yang berisi dua bagian utama, yaitu *Work Experience* dan *Project*. Pada bagian *Work Experience* ditampilkan daftar riwayat pekerjaan pengguna, termasuk jabatan terakhir, nama perusahaan, dan lama bekerja, dengan fitur pagination dan *filter* untuk memudahkan navigasi data. Sedangkan pada bagian *Project* ditampilkan informasi mengenai proyek-proyek yang pernah atau sedang dikerjakan, mencakup nama proyek, status (aktif atau tidak aktif), sumber proyek (*internal* atau eksternal), tautan detail proyek, serta tanggal mulai dan berakhirnya proyek. Antarmuka ini dirancang untuk memberikan tampilan data yang rapi dan interaktif, memudahkan pengguna dalam mengelola dan meninjau pengalaman kerja serta portofolio proyek secara menyeluruh.



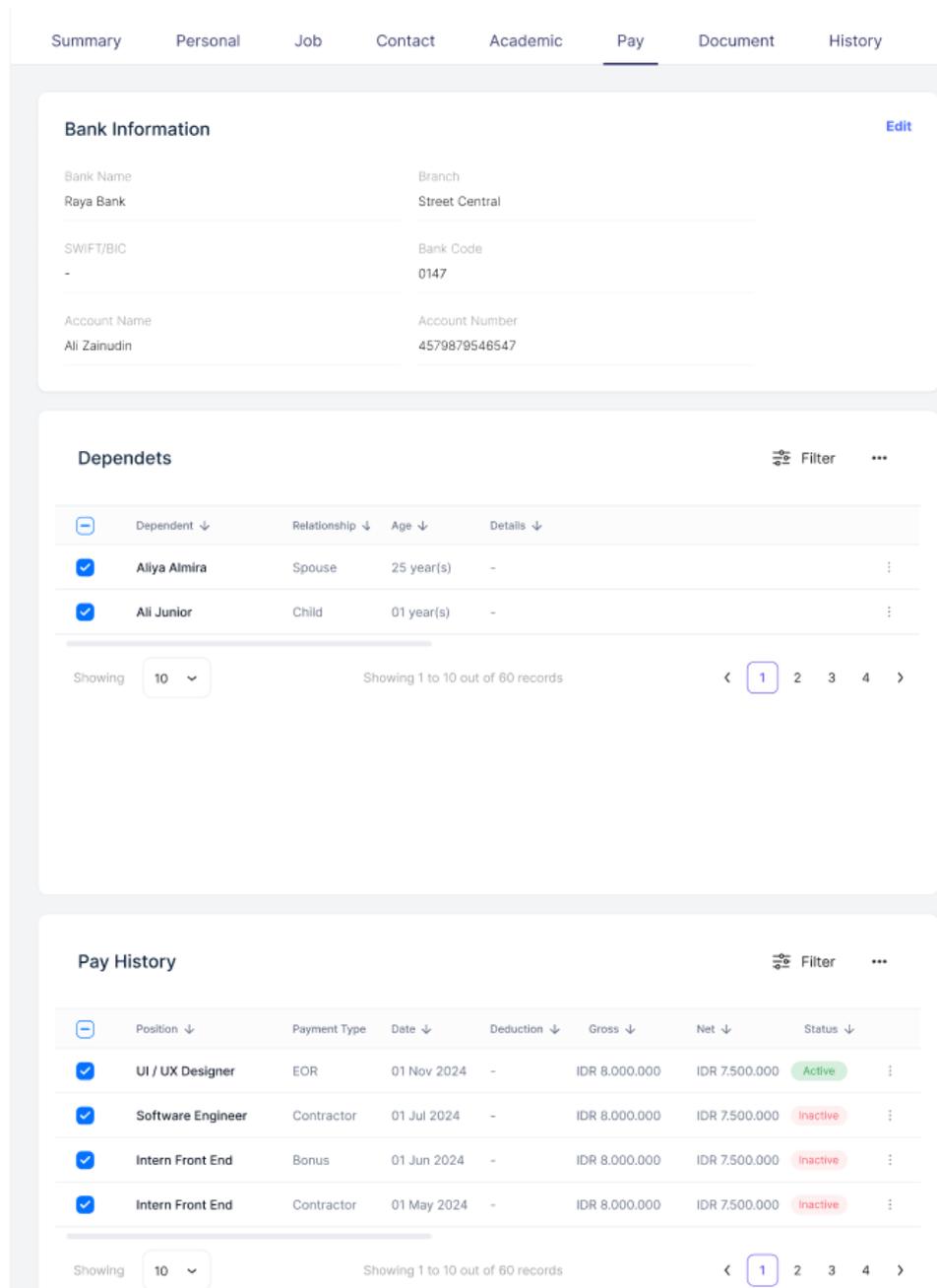
Gambar 3.11. Desain halaman *Contact Candidate*

Gambar 3.11. Tampilan antarmuka halaman *Contact Candidate* dalam sistem informasi karyawan yang dirancang untuk menyajikan informasi kontak secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses. Halaman ini mencakup data alamat rumah, alamat saat ini, alamat NPWP, serta alamat kontak darurat. Selain itu, ditampilkan pula informasi nomor telepon rumah dan seluler, alamat email pribadi dan kantor, serta data kontak darurat seperti nama, hubungan (misalnya istri atau suami), nomor telepon, dan alamat kontak tersebut. Penempatan informasi disusun dalam dua kolom untuk memudahkan pembacaan dan pencocokan data. Keberadaan tombol *Edit* di bagian kanan atas memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk memperbarui data kontak kapan saja dibutuhkan. Dengan format penyajian yang ringkas dan rapi, halaman ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi kontak penting, tetapi juga sebagai dukungan dalam pengambilan keputusan administratif, komunikasi internal, maupun penanganan situasi darurat secara cepat dan akurat.



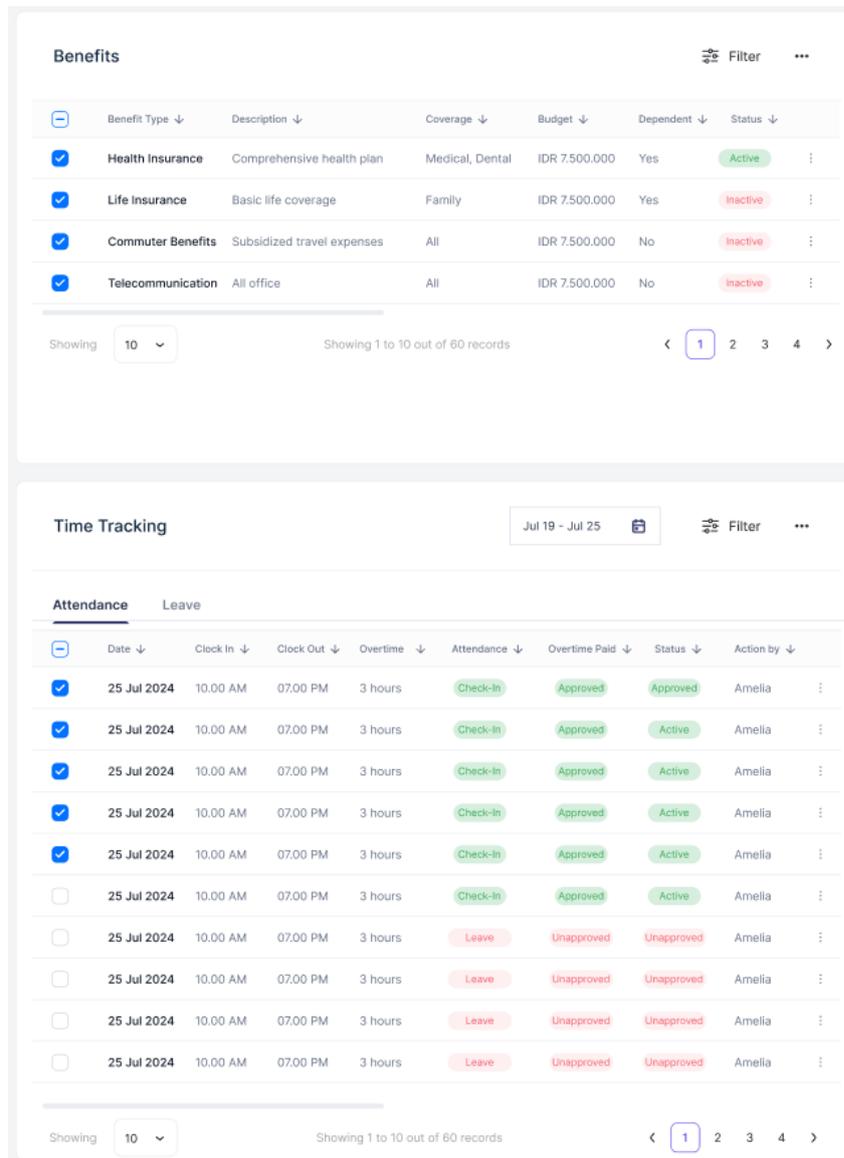
Gambar 3.12. Desain halaman *Academy*

Gambar 3.12. Merupakan hasil implementasi yang menampilkan halaman *Academic* yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu *Education* dan *Training (Certification)*. Pada bagian *Education*, ditampilkan riwayat pendidikan karyawan yang mencakup nama universitas, jenjang pendidikan (*Bachelor* dan *Master*), bidang studi, serta tanggal mulai dan selesai. Sementara itu, bagian *Training* menunjukkan pelatihan atau sertifikasi yang telah diikuti, termasuk nama pelatihan, institusi penyelenggara, tanggal penyelesaian, dan tautan kredensial jika tersedia. Fitur pagination dan *filter* juga tersedia untuk memudahkan navigasi dan pencarian data. Halaman ini berfungsi sebagai dokumentasi riwayat akademik dan pengembangan kompetensi profesional karyawan.



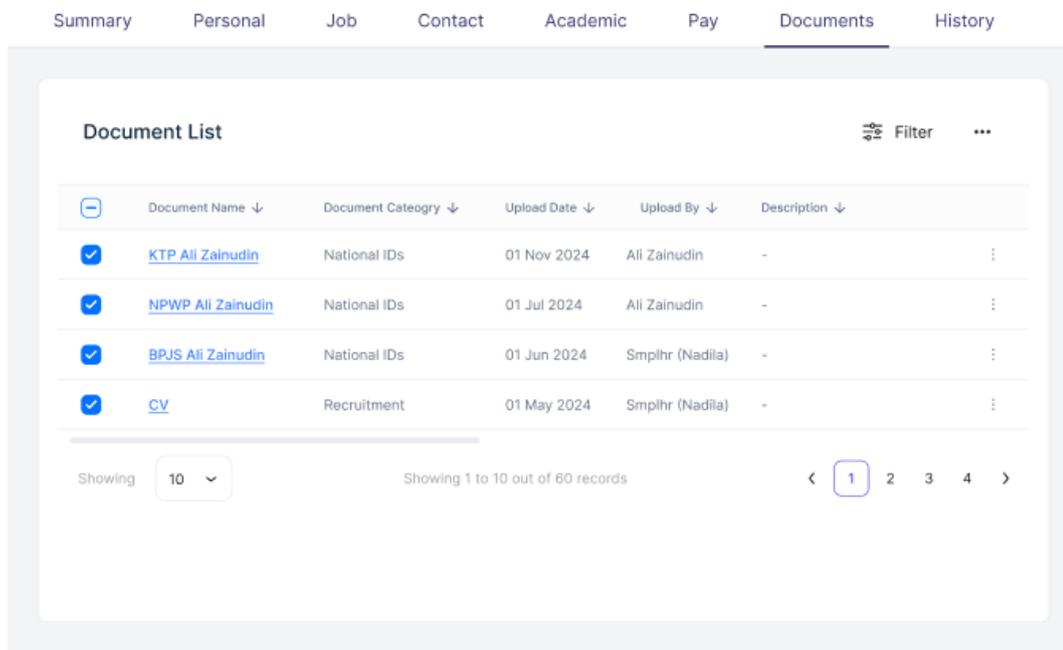
Gambar 3.13. Desain halaman *Payment Candidate*

Gambar 3.13. Menampilkan hasil implementasi halaman *Payment* yang mencakup informasi penting mengenai keuangan dan tanggungan karyawan. Terdapat data rekening bank, termasuk nama bank, cabang, kode bank, nomor rekening, dan nama pemilik rekening. Terdapat daftar *Dependents* atau tanggungan karyawan. Bagian terakhir dari halaman ini adalah *Pay History*, yang mencatat riwayat pembayaran



Gambar 3.14. Desain lanjutan *Payment*

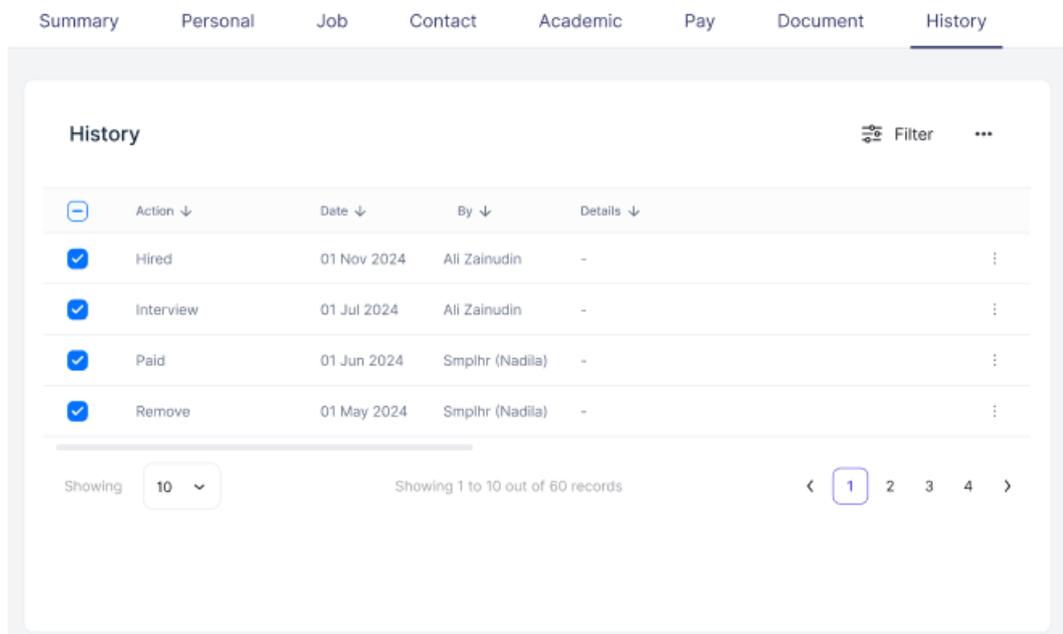
Gambar 3.14. Tampilan hasil implementasi dari halaman lanjutan *Payment* yang terdiri atas dua bagian utama, yaitu *Benefits* dan *Time Tracking*. Bagian *Benefits* menampilkan daftar manfaat yang diberikan kepada karyawan, mencakup jenis benefit, deskripsi cakupan, alokasi anggaran, serta status keaktifannya. Sementara itu, bagian *Time Tracking* menyajikan catatan kehadiran harian yang meliputi tanggal, waktu masuk dan keluar, jumlah jam kerja, kehadiran, lembur, dan status verifikasi. Desain ini membantu memudahkan proses pengelolaan data kompensasi dan monitoring kehadiran secara terstruktur dan efisien.



Gambar 3.15. Desain halaman *Document Candidate*

Gambar 3.15. Tampilan antarmuka Dokumen yang menunjukkan daftar dokumen yang dimiliki oleh kandidat. Setiap dokumen ditampilkan secara sistematis dengan nama dokumen, kategori (KTP, Rekrutmen, dan lainnya), tanggal unggah, pengunggah, dan kolom deskripsi tambahan. Fitur-fitur ini juga dilengkapi dengan fungsi filter untuk membantu pencarian dan pengelolaan dokumen dalam jumlah besar yang meningkatkan efisiensi proses administratif dan penyimpanan catatan secara digital.

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



Gambar 3.16. Desain halaman *History Candidate*

Sebelum halaman *History Candidate* dikembangkan, sistem belum menyediakan fitur khusus untuk merekam dan menampilkan riwayat interaksi atau aktivitas yang dilakukan terhadap kandidat. Tim rekrutmen harus mencatat setiap tindakan secara manual, baik melalui dokumen terpisah maupun komunikasi internal yang tidak terintegrasi langsung dengan sistem. Hal ini menyulitkan proses pelacakan dan evaluasi terhadap status kandidat, terutama ketika terjadi pergantian personel dalam tim rekrutmen atau ketika data historis dibutuhkan untuk pengambilan keputusan.

Gambar 3.16. Ilustrasi tampilan antarmuka halaman *History Candidate* yang berfungsi untuk mencatat dan menampilkan seluruh riwayat aktivitas yang berkaitan dengan seorang kandidat dalam proses rekrutmen. Tampilan ini menyajikan informasi penting seperti jenis aksi yang dilakukan (*Hired*, *Interview*, *Paid*, dan *Remove*), tanggal kejadian, identitas pengguna yang melakukan aksi tersebut, serta kolom detail tambahan yang dapat diisi jika diperlukan. Dengan struktur data yang sistematis dan kronologis, halaman ini mendukung tim rekrutmen dalam melakukan pelacakan serta analisis interaksi yang telah terjadi terhadap kandidat selama proses seleksi berlangsung.

### 3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Dalam pelaksanaan bangun frontend halaman website Smplhr, ditemukan beberapa kendala dan ditemukan solusi untuk kendala tersebut. Berikut merupakan kendala dan juga solusi dari kendala tersebut . Berikut merupakan kendala dan juga solusi yang diterapkan selama proses pengembangan halaman website Smplhr :

1. Kendala dalam pelaksanaan program magang ini muncul karena tidak sebelumnya lebih berpengalaman dengan React, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan *CSS Tailwind* yang digunakan dalam proyek. Perbedaan pendekatan antara gaya penulisan CSS konvensional dan *utility-first* seperti yang diterapkan di *Tailwind* menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan antarmuka.
2. Kendala juga terjadi dalam hal komunikasi antara team intern front end antara team fullstack developer tidak dilakukan secara tatap muka. Karena proses kerja magang dilakukan secara daring (*WFH*), komunikasi antar rekan hanya dilakukan melalui platform Telegram dan seringkali harus menunggu respon yang cukup lama. Dampaknya komunikasi berjalan dengan tidak lancar dan jika mempunyai masalah yang ingin ditanyakan sulit dijelaskan karena tidak adanya pertemuan langsung.

Solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan kendala yang dihadapi antar lain sebagai berikut:

1. Solusi yang diterapkan yaitu melakukan pelatihan terhadap penggunaan *tailwind CSS* dengan melalui pembelajaran melalui video yang diberikan oleh supervisor untuk mengenali lebih dalam *tailwind*.
2. Solusi untuk permasalahan komunikasi adalah dengan menjadwalkan meeting bersama koordinator dan para rekan kerja dari team divisi fullstack developer. Dengan meeting tersebut, para intern dan juga dapat mengkomunikasikan permasalahan yang dilalui serta para koordinator dapat memberikan bantuan dengan secara langsung.