

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Barkas merupakan sebuah aplikasi marketplace digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kegiatan jual beli, penyewaan, lelang, dan titip jual. Aplikasi ini menghadirkan peran bagi penggunanya sebagai pembeli, serta didukung oleh sistem administrasi internal yang memantau aktivitas pengguna dan transaksi. Barkas juga mengintegrasikan fitur loyalitas seperti Barkas Point dan program afiliasi sebagai bentuk insentif pengguna, serta menyesuaikan desain antarmuka agar tetap responsif, ramah pengguna, dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong kemunculan berbagai platform jual beli daring, termasuk yang berfokus pada barang bekas. Salah satu platform yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah Barkas, sebuah aplikasi marketplace yang memungkinkan pengguna untuk membeli, menyewa, dan melelang barang bekas dalam satu sistem terintegrasi. Barkas menghadirkan pengalaman pengguna tidak hanya sebagai pembeli, tetapi juga menyediakan peran sebagai penjual.

Tujuan utama dari pengembangan fitur afiliasi pada aplikasi Barkas adalah untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang memudahkan pengguna dalam menggunakan fitur tersebut. Melalui pendekatan Design Thinking, proses pengembangan dilakukan dengan memahami kebutuhan pengguna, merancang tampilan yang jelas, dan menyusun alur interaksi yang praktis serta mudah dimengerti. Dengan adanya fitur afiliasi yang dirancang secara optimal dari sisi tampilan dan pengalaman, pengguna diharapkan dapat lebih aktif mempromosikan produk, sementara Barkas dapat memperluas jangkauan pasarnya secara lebih efektif melalui kontribusi pengguna.

Namun demikian, dalam pengimplementasiannya, masih ditemukan beberapa kekurangan dari sisi tampilan visual dan fitur pendukung yang dapat memengaruhi kenyamanan serta loyalitas pengguna. Tampilan antarmuka yang belum sepenuhnya konsisten dalam penggunaan warna dan elemen visual berpotensi menurunkan kesan profesional dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. Selain itu, belum adanya fitur loyalitas seperti sistem poin atau program afiliasi juga menjadi kelemahan dalam mempertahankan engagement pengguna dalam jangka panjang.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dilakukan pendekatan Design Thinking sebagai metode yang berfokus pada empati terhadap pengguna, eksplorasi kebutuhan, dan penciptaan solusi berbasis iterasi. Melalui pendekatan ini, dilakukan penyempurnaan terhadap tampilan visual Barkas dan penambahan dua fitur utama: Barkas Point, yang berfungsi sebagai sistem penghargaan berbasis aktivitas, serta afiliasi, yang memungkinkan pengguna mendapatkan komisi melalui tautan referensi. Kedua fitur ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta nilai kompetitif aplikasi Barkas di tengah pasar digital yang semakin padat.

Dengan desain antarmuka yang ramah pengguna, fitur afiliasi pada aplikasi Barkas dikembangkan untuk memudahkan pembeli dalam membagikan produk serta memperoleh komisi dari transaksi yang terjadi melalui tautan yang mereka sebar. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang intuitif, efisien, dan dapat mendorong partisipasi aktif pengguna tanpa membutuhkan proses yang rumit.

Dengan mengedepankan kemudahan akses dan pengalaman pengguna yang nyaman, Barkas menghadirkan fitur afiliasi sebagai solusi digital yang mendorong partisipasi aktif pengguna dalam mempromosikan produk, sekaligus memberikan peluang pendapatan tambahan melalui sistem komisi yang mudah dipahami dan diakses.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama menjalani kegiatan magang di Seven.inc, penulis berfokus pada proses pengembangan dan evaluasi aplikasi Barkas, sebuah platform digital berbasis mobile yang memfasilitasi transaksi barang bekas melalui fitur jual-beli, sewa, dan lelang. Barkas didesain untuk pengguna dengan peran berbeda—customer dan admin—dengan aplikasi mobile sebagai antarmuka utama serta dashboard web untuk pengelolaan oleh admin. Secara khusus, penulis bertanggung jawab dalam perancangan dan pengembangan fitur afiliasi, yang memungkinkan pengguna mendapatkan komisi dari promosi produk atau layanan di Barkas. Pengerjaan ini meliputi:

1.2.1 Identifikasi Kebutuhan Fitur Afiliasi

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis untuk memahami kebutuhan pengguna terkait sistem afiliasi dalam aplikasi Barkas. Proses identifikasi dilakukan melalui observasi perilaku pengguna, diskusi dengan tim pengembang, serta studi terhadap referensi aplikasi lain yang telah menerapkan sistem serupa. Tujuan utamanya adalah merancang sistem afiliasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung pertumbuhan ekosistem Barkas. Beberapa kebutuhan utama yang berhasil diidentifikasi antara lain:

- a. Pendaftaran Program Afiliasi: Pengguna membutuhkan akses yang mudah untuk mendaftar sebagai anggota afiliasi langsung melalui aplikasi.
- b. Pembuatan dan Distribusi Link Referral: Sistem harus mampu menghasilkan tautan unik untuk setiap pengguna afiliasi guna mempromosikan produk atau layanan.
- c. Pelacakan Aktivitas Afiliasi: Pengguna perlu memantau performa afiliasi mereka, termasuk jumlah klik, transaksi yang berhasil, dan komisi yang diperoleh.

- d. Riwayat dan Status Komisi: Diperlukan tampilan riwayat komisi serta status pembayaran yang transparan dan mudah dipahami.
- e. Validasi dan Keamanan: Sistem perlu memastikan bahwa setiap transaksi yang tercatat benar-benar sah dan bukan hasil manipulasi tautan.

1.2.2 Perancangan Prototipe Fitur Afiliasi pada Barkas

Setelah kebutuhan pengguna berhasil diidentifikasi, penulis melanjutkan ke tahap perancangan prototipe sebagai dasar visual dan fungsional sebelum pengembangan dilakukan. Prototipe dirancang menggunakan tools desain antarmuka yaitu Figma dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Beberapa elemen yang dirancang dalam prototipe antara lain:

- a. Halaman Pendaftaran Afiliasi: Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mendaftar sebagai bagian dari program afiliasi Barkas. Pengguna cukup mendaftar dengan email dan memilih platform promosi yang digunakan, seperti media sosial atau blog pribadi.
- b. Halaman Dashboard Afiliasi: Ini adalah halaman utama afiliasi yang menampilkan statistik performa, seperti jumlah klik pada link referral, jumlah transaksi yang berhasil melalui link tersebut, dan total komisi yang diperoleh. Tujuannya adalah memberi gambaran umum tentang kinerja pengguna dalam program afiliasi.
- c. Halaman Riwayat dan Status Komisi: Halaman ini menampilkan daftar transaksi yang menghasilkan komisi, beserta detailnya: tanggal, produk, nominal komisi, dan status (misalnya: semua, diproses, dibayar, gagal). Ini membantu pengguna melihat penghasilan mereka dengan jelas.
- d. Tampilan Link Referral yang Dapat Disalin atau Dibagikan: Pengguna dapat melihat dan menyalin link afiliasi mereka yang unik. Sistem juga

menyediakan tombol berbagi cepat ke media sosial, chat, atau email agar pengguna lebih mudah mempromosikan produk Barkas.

1.2.3 Pengujian dan Evaluasi Kegunaan (SUS) untuk Afiliasi Pembeli

Pengujian terhadap prototipe fitur afiliasi dilakukan dengan pendekatan *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan alur interaksi, dan kenyamanan pengalaman pengguna saat mengakses fitur afiliasi sebagai pembeli. Dalam pelaksanaannya, partisipan diminta untuk menjalankan sejumlah skenario penggunaan pada prototipe yang telah dirancang, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner SUS dan umpan balik kualitatif. Hasil dari evaluasi ini dijadikan acuan untuk menyempurnakan desain, guna memastikan fitur afiliasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna Barkas.

1.2.4 Memantau Kinerja Dashboard Aplikasi

Penulis bertanggungjawab dalam memantau dan mengevaluasi prototipe fitur afiliasi pada aplikasi Barkas, meliputi pemeriksaan alur kerja, kemudahan penggunaan, dan konsistensi tampilan antarmuka. Semua kegiatan ini dilakukan untuk memastikan desain fitur sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menjadi acuan pengembangan selanjutnya.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain antarmuka fitur afiliasi pada aplikasi Barkas versi mobile yang diperuntukkan bagi pengguna dengan peran sebagai pembeli. Melalui pendekatan *Design Thinking*, rancangan ini difokuskan pada kemudahan akses, kejelasan informasi, dan pengalaman pengguna yang intuitif. Tujuan akhir dari perancangan ini adalah untuk memfasilitasi pengguna dalam mengikuti program afiliasi, membagikan tautan produk, serta memantau performa dan komisi secara mandiri, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif pembeli dalam mempromosikan produk Barkas secara

berkelanjutan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi langsung bagi penulis dalam merancang dan mengembangkan antarmuka fitur afiliasi yang ditujukan khusus untuk pembeli pada aplikasi Barkas, dengan mengedepankan kemudahan akses, kejelasan informasi, dan kenyamanan penggunaan.
- b. Membantu pengguna dengan peran sebagai pembeli dalam memahami cara kerja program afiliasi secara lebih mudah melalui tampilan antarmuka yang sederhana, intuitif, dan fungsional, sehingga mendorong pengguna untuk aktif dalam membagikan tautan produk.
- c. Menjadi panduan praktis bagi tim pengembang Barkas dalam membangun fitur afiliasi yang responsif terhadap kebutuhan pembeli, serta menjaga konsistensi desain dan alur pengalaman pengguna di seluruh platform aplikasi.
- d. Memberikan dasar dan referensi bagi pengembang aplikasi mobile marketplace lainnya dalam mengembangkan fitur afiliasi dengan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan metode evaluasi kegunaan (System Usability Testing) yang sistematis.
- e. Mendukung pengembangan fitur afiliasi yang lebih efektif melalui evaluasi kegunaan dan masukan dari pengguna, sehingga fitur tersebut dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan, efisien, dan bernilai bagi pembeli.