

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX FITUR AFFILIATE PADA APLIKASI
JUAL BELI BARANG BEKAS MENGGUNAKAN METODE
DESIGN SPRINT**



KRISTIANA MEYLA

NIM : 225610014

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX FITUR AFFILIATE PADA APLIKASI
JUAL BELI BARANG BEKAS MENGGUNAKAN METODE
DESIGN SPRINT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh
KRISTIANA MEYLA
NIM : 225610014**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan UI/UX Fitur Affiliate Pada Aplikasi Jual
Beli Barang Bekas Menggunakan Metode Design Sprint
Nama : Kristiana Meyla
NIM : 225610014
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0003037901

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX FITUR AFFILIATE PADA APLIKASI JUAL BELI BARANG BEKAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 28 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Dr. Bambang Purnomosidi D.P., S.E., Ak., S.Kom., MMSI.	0525087201	
2. Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.	0003037901	
3. Robby Cokro Buwono, S.Kom., M.Kom.	0529128201	

Mengetahui

Ketua Program Studi Program Studi


Debora Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Oktober 2025



Kristiana Meyla
NIM: 225610014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa cinta, tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Stepanus Ores dan Mamak Siska Maria Iwin, yang telah memberikan pengorbanan, dukungan, serta doa yang tiada henti kepada penulis. Berkat kasih dan semangat yang mereka tanamkan, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh semangat. Gelar ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta dan penghormatan untuk Bapak dan Mamak.
2. Adik saya tersayang, Aselia Aga Vena Putri, yang selalu memberikan semangat, doa, serta dukungan di setiap langkah penulis. Kehadiran dan perhatianmu menjadi sumber motivasi yang tak ternilai selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Ibu Dosen Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah membimbing dan mendukung saya sehingga saya bisa mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman seperjuangan penulis, yaitu Mifcha Ayu Nur Rofikoh, Ica Fauziyyah Fithin, Lorensia, Adeleida Airin Koroh, dan Diana terima kasih atas kehadiran, dukungan, semangat, serta bantuan yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih telah menjadi sahabat dan saudara selama di perantauan. Kebersamaan bersama kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan ini dan sangat berarti bagi penulis.
5. Kepada teman-teman Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi, terima kasih telah menjadi rumah dan keluarga bagi penulis. Terima kasih pula karena telah menjadi wadah pembelajaran yang berharga dalam memahami arti tanggung jawab, kepemimpinan, serta berbagai ilmu yang tidak diperoleh di ruang kelas.

6. Untuk diri saya sendiri, Kristiana Meyla. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, melewati setiap tantangan dan rasa lelah yang tak jarang datang menghampiri. Terima kasih telah terus berjuang, tetap percaya, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Kamu layak untuk bangga.
7. Kepada calon pasangan hidup penulis, terima kasih atas segala dukungan, doa, dan semangat yang telah diberikan. Terima kasih telah menjadi tempat bersandar di saat penulis merasa lelah, serta menjadi penyemangat di tengah proses yang penuh tantangan ini.

PRAKATA

Segala puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, dan karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi (SI).

Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan selesai dengan lancar. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Dr. L. N. Harnaningrum, S.Si., M.T. selaku Wakil Rektor I Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Dr. Bambang Purnomosidi DP, S.E. Akt., S.Kom., MMSI. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. selaku ketua Program Studi Sistem Informasi (SI) Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Orang tua tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis.
7. Kepada teman seperjuangan penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan di setiap langkah.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

INTISARI

Di era digital ini, aplikasi jual beli barang bekas cukup diminati masyarakat karena menjadi solusi praktis untuk mendapatkan barang dengan harga lebih terjangkau. Namun, aplikasi ini masih menghadapi berbagai tantangan, terutama keterbatasan jangkauan pemasaran dan promosi. Hal tersebut membuat aplikasi kurang dikenal banyak orang, sehingga jumlah transaksi tidak berkembang secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah belum adanya sistem promosi yang melibatkan partisipasi aktif pengguna. Oleh karena itu diperlukan strategi pemasaran yang lebih efektif dengan peran aktif pengguna dalam mempromosikan produk yang dijual.

Dari permasalahan tersebut, penerapan sistem *program Affiliate* menjadi salah satu solusi efektif. Pengguna maupun pihak ketiga dapat mempromosikan produk melalui tautan khusus di media sosial. Setiap transaksi yang berasal dari tautan tersebut akan memberikan komisi kepada affiliator tanpa perlu modal atau stok barang. Pengembangan fitur ini dilakukan menggunakan metode *Design Sprint*, yang mencakup tahap *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate* untuk memastikan desain sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil yang diperoleh yaitu telah dibuat *program affiliate* pada aplikasi jual beli barang bekas dengan menggunakan metode *Design Sprint*. Program yang dikembangkan kemudian dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 5 responden, dan diperoleh skor 76 yang menunjukkan bahwa program *affiliate* tersebut berada pada kategori Baik. Hal ini membuktikan bahwa sistem yang dibangun layak digunakan serta menjadi solusi dalam memperluas jangkauan promosi dan memberikan peluang ekonomi bagi affiliator.

Kata kunci: *Design Sprint*, *Marketplace*, *Program Affiliate*, *System Usability Scale (SUS)*, Aplikasi jual beli barang bekas.

ABSTRACT

In this digital era, secondhand goods buying and selling apps are quite popular because they offer a practical solution for obtaining goods at more affordable prices. However, these apps still face various challenges, particularly limited marketing reach and promotion. This has resulted in the app being less widely known, resulting in a less than optimal transaction volume. One reason is the lack of a promotional system that involves active user participation. Therefore, a more effective marketing strategy is needed, with users actively participating in promoting the products being sold.

To address this issue, implementing an affiliate program is an effective solution. Users and third parties can promote products through special links on social media. Each transaction generated from these links generates a commission to the affiliate, without the need for capital or inventory. This feature was developed using the Design Sprint method, which includes the Understand, Diverge, Decide, Prototype, and Validate stages to ensure the design meets user needs.

The results showed that an affiliate program was created for the secondhand goods buying and selling app using the Design Sprint method. The developed program was then evaluated using the System Usability Scale (SUS) on five respondents, resulting in a score of 76, indicating the affiliate program is in the Good category. This proves that the system developed is feasible and provides a solution for expanding promotional reach and providing economic opportunities for affiliates.

Keywords: Design Sprint, Marketplace, Affiliate Program, System Usability Scale (SUS), Used Goods Buying and Selling App.

DAFTAR ISI

Hal

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR ..	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan	2
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	5
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG	6
2.1 Sejarah singkat perusahaan.....	6
2.2 Visi dan Misi	8
2.2 Struktur Organisasi Seven Inc	8
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	12
3.1 Persoalan.....	12
3.2 Deskripsi Produk	12
3.3 Analisis dan Rancangan.....	13
3.4 Jadwal Kerja	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil.....	19
4.2 Uji coba	27
4.3 Pembahasan	29
BAB V PENUTUP	31
5.1 Simpulan.....	31

5.2	Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA		34
LAMPIRAN.....		35

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Logo Perusahaan Seven Inc	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Seven Inc.....	8
Gambar 3. 1 Tahapan Design Sprint.....	13
Gambar 3. 2 Notulensi Hasil wawancara Kebutuhan Fitur Affiliate	14
Gambar 3. 3 Wireframe	15
Gambar 3. 4 User flow	16
Gambar 3. 5 Prototype	17
 Gambar 4.1 Halaman Login.....	 19
Gambar 4.2 Dashboard	20
Gambar 4.3 Marketplace.....	21
Gambar 4.4 Affiliate	22
Gambar 4.5 Transaksi	23
Gambar 4.6 Referrals	24
Gambar 4.7 Pengaturan.....	25
Gambar 4.8 Bantuan	26
Gambar 4.9 Skor SUS.....	29

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner	27
Tabel 4.2 Responden SUS	27
Tabel 4.3 Hasil Skor SUS	28