

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet telah mendorong perubahan besar dalam pola belanja masyarakat. Salah satu tren yang berkembang adalah meningkatnya minat terhadap aplikasi jual beli barang bekas. Menurut Setiawan & Santoso (2024), Barang bekas Adalah barang yang sudah tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan digunakan lagi. Biasanya alasan orang untuk tidak menggunakannya lagi Adalah sudah bosan, atau ingin sesuatu yang baru kerena manusia cenderung memiliki rasa tidak puas dan ingin berkembang. Namun banyak manusia yang mencari barang bekas karena barang tersebut masih bisa digunakan dan harganya lebih murah. Kehadiran aplikasi jual beli barang bekas memberi solusi praktis bagi masyarakat untuk mendapatkan barang dengan harga yang lebih terjangkau sekaligus memperpanjang masa pemakaian barang tersebut. Meskipun potensi pasar sangat besar, aplikasi jual beli barang bekas masih menghadapi kendala serius, terutama pada aspek pemasaran dan promosi. Terbatasnya jangkauan promosi membuat aplikasi kurang dikenal luas, sehingga transaksi tidak berkembang secara optimal.

Dari sisi perusahaan, promosi dengan cara biasa seperti iklan berbayar membutuhkan biaya yang cukup besar, tetapi belum tentu menarik banyak pengguna secara maksimal. Untuk menjawab tantangan tersebut, sistem *affiliate marketing* atau pemasaran afiliasi menjadi salah satu solusi yang sangat relevan dalam pengembangan aplikasi jual beli barang bekas. Menurut Sukma, dkk (2024), *affiliate marketing* merupakan salah satu bentuk pemasaran secara *online* yang digunakan oleh perusahaan untuk menjual produk melalui *link* khusus kepada pihak ketiga yaitu pemilik produk, *affiliator*, konsumen. Jika *affiliator* berhasil mempromosikan suatu produk, maka akan menerima komisi dari penjualan. sistem ini memungkinkan pengguna atau pihak ketiga untuk mempromosikan produk melalui tautan khusus yang dapat di bagikan di berbagai *platform* media sosial maupun media digital lainnya. Setiap transaksi yang berhasil melalui tautan tersebut

akan memberikan komisi kepada *affiliator*, sehingga mereka memiliki tambahan penghasilan dari mempromosikan barang tanpa harus menanggung biaya promosi sendiri.

Keunggulan fitur affiliate ini adalah mampu memperluas jaringan promosi dengan biaya yang efisien di bandingkan iklan konvensional. Dengan memanfaatkan kekuatan pengguna sebagai agen pemasaran, aplikasi jual beli barang bekas dapat menjangkau lebih banyak pembeli yang sebelumnya sulit dijangkau oleh metode promosi biasa. Selain itu, program afiliasi juga memberikan peluang penghasilan tambahan bagi pengguna yang aktif berpartisipasi, sehingga menciptakan ekosistem yang saling menguntungkan.

Untuk mewujudkan solusi tersebut, diperlukan perancangan fitur *affiliate marketing* yang matang agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, pengembangan fitur dilakukan menggunakan metode Design Sprint, yang terdiri dari tahapan *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate*. Metode ini dipilih karena mampu menyelesaikan permasalahan secara cepat, sistematis, dan berbasis pada pengalaman pengguna. Dengan adanya pengembangan fitur *affiliate marketing* berbasis *Design Sprint*, aplikasi jual beli barang bekas diharapkan memiliki jangkauan promosi yang lebih luas, efisien, serta memberikan nilai tambah baik bagi perusahaan maupun pengguna.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Permasalahan utama yang dihadapi aplikasi jual beli barang bekas adalah belum tersedianya fitur *affiliate marketing* yang dapat mendukung perluasan jangkauan promosi. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran serta menarik lebih banyak pengguna melalui sistem afiliasi. Fitur *affiliate marketing* dirancang agar setiap pengguna dapat berperan sebagai agen promosi dengan membagikan tautan produk pada berbagai *platform* digital, khususnya media sosial. Setiap transaksi yang berasal dari tautan tersebut akan memberikan komisi kepada pengguna (*affiliator*), sehingga selain meningkatkan efisiensi biaya promosi bagi perusahaan, sistem ini juga memberikan peluang

ekonomi baru bagi pengguna. Proses perancangan dan pengembangan fitur dilakukan dengan metode *Design Sprint*, yang mencakup lima tahap utama, yaitu:

a. Understand (memahami)

Pada tahap awal, fokus pada pemahaman masalah yg di alami pengguna dan kebutuhan bisnis dalam pengembangan fitur *affiliate*. Pemahaman ini diperoleh dari arahan langsung mentor perusahaan, yang menjelaskan tujuan utama pengembangan program afiliasi, yaitu untuk memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan transaksi pada aplikasi jual beli barang bekas. penulis juga mempelajari aplikasi lain untuk melihat bagaimana cara mereka bekerja, tampilannya, dan strategi yang digunakan.

b. Diverge (Mencari Solusi)

Tahap ini berfokus pada pencarian solusi dari permasalahan tersebut dengan wawancara yang dilakukan kepada mentor untuk menggali berbagai ide dalam pengembangan fitur *affiliate*. Serta melakukan presentasi di setiap progres pembuatan pembuatan project. Dari hasil diskusi tersebut, dirumuskan beberapa komponen utama yang perlu ditampilkan dalam rancangan antarmuka fitur *affiliate*.

c. Decide (Putuskan)

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan ide-ide terbaik dari hasil diskusi sebelumnya. Dalam proses ini, penulis mempertimbangkan referensi dari aplikasi sejenis, serta aspek teknis yang memungkinkan ide tersebut untuk diwujudkan. Penulis mengevaluasi beberapa pilihan, seperti rancangan tampilan halaman *affiliate*, alur pembagian tautan produk, serta sistem pelaporan komisi yang mudah dipahami. Setelah menganalisis kelebihan dan kekurangan masing-masing ide, penulis menetapkan satu solusi utama yang dinilai paling efektif. Solusi inilah yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam pembuatan desain awal atau *prototipe*.

d. Prototype (Membuat Prototipe)

Setelah menentukan solusi utama, selanjutnya membuat desain awal dan prototipe dari fitur affiliate yang dirancang. *Prototipe* ini dibuat dengan menggunakan tools desain seperti *Figma*, yang memungkinkan penulis membuat tampilan antarmuka (*UI*) secara visual dan interaktif. Dalam proses ini, penulis merancang beberapa halaman penting, seperti halaman utama affiliate, halaman daftar produk yang dapat dipromosikan, tampilan komisi yang diperoleh, serta tombol untuk membagikan tautan ke media sosial.

e. Validate (Validasi)

Setelah *prototipe* selesai dibuat, dilakukan tahap validasi untuk menguji apakah desain dan fungsi dari fitur affiliate sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Validasi dilakukan dengan cara menunjukkan *prototipe* kepada beberapa calon pengguna dan meminta mereka mencoba alur penggunaan fitur, mulai dari melihat daftar produk, serta membagikan tautan. Evaluasi tingkat kemudahan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan magang di Seven Inc adalah untuk menambah pengalaman dan keterampilan dalam dunia kerja, khususnya di bidang perancangan dan pengembangan aplikasi. Selama magang, penulis berfokus pada pengembangan fitur *affiliate marketing* pada aplikasi jual beli barang bekas. Adapun tujuan yang ingin dicapai selama kegiatan magang ini antara lain.

1. Membuat dan mengembangkan program *affiliate marketing* pada aplikasi jual beli barang bekas menggunakan metode *Design Sprint*.
2. Mengembangkan keterampilan teknis dalam membuat *prototipe interaktif* menggunakan tools desain seperti *Figma*.
3. Mengimplementasikan sistem affiliate marketing dalam aplikasi untuk memperluas jangkauan promosi.
4. Mengevaluasi Tingkat kemudaha pengguna fitur affiliate dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*

5. Memberikan kontribusi nyata bagi Perusahaan melalui pengembangan fitur yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna

Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, penulis diharapkan mampu mengembangkan kemampuan praktis yang bermanfaat untuk mendukung karier di bidang teknologi dan desain produk digital.

1.4 Manfaat

Magang di Seven Inc jogja telah memberikan banyak manfaat yang berharga bagi diri saya dalam mengembangkan desain *UI/UX*, meningkatkan kedisiplinan, menambah wawasan, dan menanamkan rasa tanggung jawab. Selain itu manfaat yang saya peroleh setelah menyelesaikan magang di Seven Inc Jogja antara lain :

1. Pengalaman praktis di dunia kerja

Mendapatkan pengalaman langsung merancang dan mengembangkan fitur affiliate marketing menggunakan metode Design Sprint, mulai dari tahap *Understand, Diverge, Decide, Prototype, hingga Validate*.

2. Pengembangan keterampilan teknis

Meningkatkan kemampuan dalam merancang antarmuka (*UI*), membuat *prototipe* interaktif, serta memahami alur kerja fitur *affiliate* yang efektif untuk pengguna.

3. Evaluasi dan pemahaman usability

Memperoleh pengalaman dalam mengukur tingkat kemudahan penggunaan fitur menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, sehingga hasil pengembangan dapat dinilai secara kuantitatif dan diperbaiki sesuai kebutuhan pengguna.