

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan terkait proses pelaksanaan magang maupun substansi pekerjaan yang dilakukan selama magang, sebagai berikut:

1. Pengalaman Praktis di Dunia Kerja

Magang memberikan pengalaman langsung dalam lingkungan kerja profesional, khususnya dalam perancangan antarmuka pengguna (*UI/UX design*). Peserta magang terlibat aktif dalam pengembangan fitur affiliate pada aplikasi jual beli barang bekas

2. Perancangan Fitur Affiliate Marketing

Kegiatan magang memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam merancang serta mengembangkan *program affiliate marketing* pada aplikasi jual beli barang bekas dengan menerapkan metode Design Sprint, yang meliputi tahapan *Understand, Diverge, Decide, Prototype*, hingga *Validate*.

3. Pengembangan Desain Antarmuka

Desain yang telah ada sebelumnya dikembangkan lebih lanjut dengan merancang berbagai halaman, seperti *Marketplace, Affiliate, Transaksi, Referrals, Pengaturan Akun, dan Bantuan*. Selain itu, dilakukan penyempurnaan pada tampilan halaman login agar lebih efisien.

4. Pemanfaatan Tools Desain Digital

Proses perancangan antarmuka dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Figma, yang memfasilitasi pembuatan desain secara terstruktur, profesional, sekaligus memungkinkan pembuatan prototipe interaktif untuk simulasi alur penggunaan serta mendukung *usability testing*. Pemanfaatan tools ini juga membantu memastikan desain fitur affiliate lebih efektif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

5. Uji Kemudahan Penggunaan

Fitur affiliate yang berhasil dirancang kemudian diuji dengan metode *System Usability Scale (SUS)* kepada pengguna, dan diperoleh skor 76. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang baik, sehingga fitur dinilai layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Kontribusi dan Relevansi Akademik

Kegiatan magang ini memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan melalui pengembangan fitur affiliate marketing. Dari sisi akademik, pengalaman tersebut relevan dengan bidang keilmuan yang dipelajari, khususnya penerapan desain, teknologi digital, dan metode pengembangan berbasis kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat penulis sampaikan kepada instansi mitra berdasarkan pengalaman selama mengikuti program magang serta keterlibatan langsung dalam proyek pengembangan fitur affiliate pada aplikasi Barkas:

1. Ketersediaan Referensi Proyek bagi Pemagang

Diharapkan pihak instansi dapat menyediakan referensi fitur yang lebih lengkap, terutama untuk proyek yang dikerjakan secara berkelanjutan oleh beberapa pemagang. Dengan adanya dokumentasi tersebut, pemagang baru akan lebih mudah memahami konteks pekerjaan yang sedang dilanjutkan tanpa harus melakukan penelusuran dari awal.

2. Pelibatan Pengguna dalam Proses Desain

Melibatkan pengguna dalam tahap awal pengembangan fitur akan memberikan wawasan yang lebih akurat terkait kebutuhan dan preferensi mereka, sehingga hasil akhir menjadi lebih relevan.

3. Responsivitas Tampilan pada Berbagai Ukuran Layar

Meskipun fitur masih dalam bentuk desktop, disarankan agar desain antarmuka tetap mengakomodasi berbagai ukuran layar monitor. Penyesuaian tata letak elemen *UI* pada resolusi berbeda akan meningkatkan kenyamanan pengguna.

4. Perencanaan Awal untuk Versi Mobile

Meskipun pengembangan awal fitur affiliate dilakukan dalam bentuk desktop, sangat disarankan agar desain juga mulai dirancang dengan mempertimbangkan adaptasi ke versi mobil