

Perancangan Sistem Manajemen Akun Dan Penerapan Fitur Affiliate Pada Marketplace Pertanian (Studi Kasus: Agri-X)

Brigita Tri Marjono^{*1}, Emmy Wahyuningtyas²

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: ¹ 23.brigitatri@gmail.com, ²emmy@uwks.ac.id

^{*}Penulis Korespondensi

Abstrak

Sektor pertanian Indonesia menghadapi tantangan besar akibat rantai distribusi tradisional yang panjang dan didominasi perantara, menyebabkan nilai tambah terserap di sepanjang rantai distribusi dan harga jual yang tidak menguntungkan bagi petani. Permasalahan utama adalah kesulitan menemukan pembeli yang tepat, distribusi tidak efisien, dan kerugian finansial. Penelitian ini mengusulkan solusi berupa *marketplace B2B Agri-X*, yang keberhasilannya bergantung pada manajemen identitas dan akses pengguna yang kredibel. Tujuan utama penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan modul sistem akun & profil pengguna yang ketat dan terverifikasi, serta penerapan fitur *affiliate* pada sistem marketplace Agri-X. Penelitian ini menggunakan metode *Prototype* dan pemodelan *UML*. Fokus rancangan meliputi sistem autentikasi, manajemen akun dan fitur *affiliate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berhasil mengimplementasikan fitur registrasi, *login*, pemulihan akun, serta modul kontrol admin untuk memonitor dan memblokir akun pengguna yang melanggar ketentuan. Selain itu, fitur *affiliate* berhasil diterapkan melalui mekanisme *tracking* kode *referral* dan pelaporan *performa* secara *real-time* untuk mendukung perluasan jaringan pengguna.

Kata kunci: Afiliasi, *Business to Business*, Kontrol Akses Berbasis Peran, *Marketplace*, *Prototype*.

Abstract

Indonesia's agricultural sector faces significant challenges due to a long, intermediary-dominated traditional distribution chain, which results in value being absorbed along the chain and unfavorable selling prices for farmers. The main issues include difficulty in finding the right buyers, inefficient distribution, and financial losses. This research proposes a solution in the form of the Agri-X B2B marketplace, whose success depends on credible user identity and access management. The primary objective of this research is to design and implement a strict and verified user account & profile system module, as well as the implementation of affiliate features within the Agri-X marketplace system. This research employs the Prototype method and UML modeling. The design focuses on the authentication system, account management, and affiliate features. The results show that the system successfully implemented registration, login, and account recovery features, as well as an admin control module to monitor and block user accounts that violate the terms of service. Additionally, the affiliate feature was successfully implemented through a referral code tracking mechanism and real-time performance reporting to support the expansion of the user network.

Keywords: Affiliate, Business-to-Business, Marketplace, Prototype, Role-Based Access Control.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara agraris di mana sebagian besar penduduknya bekerja di sektor pertanian, namun sebagian besar petani masih mengalami kesulitan dalam menjual hasil panen mereka dengan harga yang layak. Mayoritas petani di Indonesia memasarkan hasil panen dengan cara tradisional. Menurut Jamhari[1], sistem pemasaran tradisional, yang panjang, rumit, dan dipenuhi oleh banyak perantara, telah lama menjadi salah satu penyebab rendahnya pendapatan petani di Indonesia. Dalam sistem ini, nilai tambah dari hasil panen petani banyak diserap sepanjang rantai distribusi, mulai dari tengkulak, pedagang pengumpul, hingga pengecer. Bekerja sama dengan tengkulak beresiko tidak optimalnya skala ekonomi.

Jamhari menegaskan bahwa rantai pemasaran yang panjang menyebabkan *farmer's share*, yaitu bagian pendapatan yang diterima petani dari harga akhir yang dibayarkan konsumen, menjadi sangat kecil, hanya sekitar 20 hingga 40 persen. Kondisi ini menyebabkan masalah besar seperti kesulitan menemukan pembeli yang tepat, harga jual yang tidak menguntungkan, distribusi tidak efisien, dan kekecewaan dan kerugian. Ini adalah beberapa permasalahan utama yang dihadapi petani, khususnya di tingkat kecil dan menengah, saat ini. Rantai pasokan yang panjang antara petani dan konsumen merupakan salah satu alasan

mengapa petani mendapatkan harga rendah dan konsumen membayar harga tinggi. Hal ini juga mempengaruhi seberapa menguntungkan pertanian bagi petani.

Untuk mengatasi hal itu, diperlukan *platform digital* yang dapat menghubungkan petani langsung dengan distributor dan industri pengolahan (pembeli korporasi). *Marketplace* merupakan wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan penjual dan pembeli untuk saling berinteraksi. *Marketplace* berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan penjual dengan pembeli. Penjual tidak memiliki kontrol penuh atas *platform* tersebut[2]. Maka dari itu, peneliti mengusulkan solusi berbasis teknologi melalui Agri-X, yaitu sebuah aplikasi *marketplace digital* yang tidak hanya memotong rantai distribusi, tetapi juga mengutamakan keamanan dan transparansi. Model *Business to Business* yang dipersingkat ini mengubah alur konvensional yakni dari petani ke pembeli korporasi melalui tengkulak dan pedagang besar; menjadi alur langsung, yakni petani sebagai *supplier B2B* yang dapat berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dengan pembeli korporasi (distributor, pabrik pengolahan, atau eksportir). Pemotongan rantai ini memungkinkan *farmer's share* menjadi lebih besar dan efisien.

Salah satu sistem *online shop* yang muncul baru-baru ini adalah sistem *affiliate* yang sedang tren di Indonesia. Adnan Rafiqh menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *affiliate marketing* dapat diartikan sebagai pemasaran afiliasi, yang artinya adalah kita akan memasarkan produk orang lain, kemudian jika berhasil menjual produk tadi, maka kita akan mendapatkan komisi dari si pemilik barang[3]. Menjalankan bisnis *online* dengan sistem ini tidak memerlukan modal sama sekali. Karena penjual (pelaku *affiliate*) tidak menyediakan stok barang. Penjual hanya menawarkan informasi berupa foto, video atau lainnya dan *link* pembeliannya kepada konsumen. Jika konsumen tertarik untuk membeli, maka ia akan mengklik *link* dari *affiliator* tersebut untuk dapat melanjutkan transaksinya, dan barang pun akan dikirim langsung dari pihak suplier atau kontributornya. Meski tidak menyediakan stok barang, dan hanya memasarkannya lewat foto, video dan *link* pembelian, *affiliator* tetap mendapatkan komisi dari pihak ketiga sebab konsumen membelinya melalui *link* tersebut.

Seiring dengan pengembangan sistem, fungsionalitas manajemen akun perlu diperluas untuk mengakomodasi peran pendukung yang vital bagi pertumbuhan *marketplace*. Selain petani, pembeli, dan *admin*, sistem juga akan mengelola peran *affiliator*. Modul ini dirancang untuk memberikan *tracking* yang akurat dan pelaporan *performa* kepada *affiliator*, menjadikan mereka perpanjangan tangan *marketplace* dalam merekrut pengguna baru.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan modul sistem akun & profil pengguna yang ketat dan terverifikasi, sehingga risiko kerugian akibat *user* tidak bertanggung jawab dapat diminimalisir, menciptakan lingkungan transaksi yang aman dan tepercaya bagi semua pihak, dan pada akhirnya meningkatkan harga jual yang layak bagi petani. Selain itu, dengan menambahkan mekanisme *tracking* dan pelaporan *performa*, sistem ini juga berkontribusi pada pertumbuhan jaringan pengguna baru Agri-X.

II. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Metode ini sesuai untuk sistem yang memerlukan banyak perubahan pada fitur-fiturnya. Menurut[4], model *prototype* merupakan sebuah metode pengembang yang dimana metode ini melibatkan hubungan antara pengembang dan pengguna. Metode *Prototype* memiliki keunggulan dengan melibatkan pengguna secara aktif selama proses pengembangan perangkat lunak.

2.1. Analisis Kebutuhan

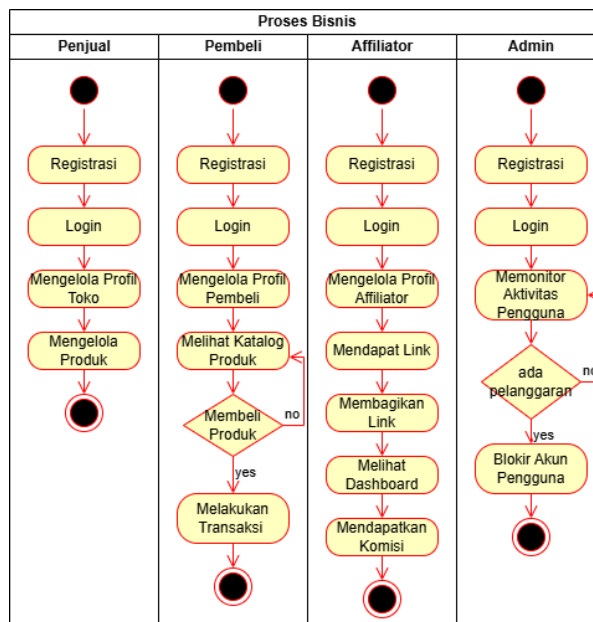
Dalam metode *prototype*, pemahaman terhadap alur kerja dan aktivitas pengguna menjadi tahapan awal yang sangat penting sebelum sistem dirancang dan dikembangkan. Oleh karena itu, pada tahap analisa kebutuhan, penulis melakukan analisis proses bisnis[5] seperti pada Tabel 3.1 dan Gambar 3.2, untuk menggambarkan alur kegiatan yang terjadi di dalam sistem *marketplace*, baik dari sisi admin, penjual, pembeli, maupun *affiliator*. Analisis proses bisnis ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran setiap aktor, interaksi antar aktor, serta permasalahan yang muncul pada proses yang berjalan.

Tabel 1. Tabel Fitur User

User	Proses Bisnis
Penjual	- Registrasi & Login Akun
	- Mengelola Profil Toko
	- Mengelola Produk
Pembeli	- Registrasi & Login Akun

	- Mengelola Profil - Melihat Katalog Produk - Melakukan Proses Pembelian
Affiliator	- Registrasi & Login Akun - Mengelola Profil Afiliasi - Mendapat dan Membagikan <i>Link Referral</i> - Melihat Laporan Kinerja - Mendapatkan Komisi
Admin	- Registrasi & Login Akun - Memonitor Aktivitas Pengguna - Memblokir Akun yang Melanggar

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna secara mendalam dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada sistem *marketplace* Agri-X serta mengumpulkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem. Proses analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kendala yang dialami oleh pengguna, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam perumusan solusi dan pengembangan sistem pada tahap berikutnya. Tahap analisis melibatkan pengguna secara langsung agar perancangan sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Analisis terus dilakukan selama proses perancangan dan pengembangan sistem agar kebutuhan pengguna dapat secepat mungkin diidentifikasi. Jika kebutuhan dianggap belum lengkap, tahap ini akan diulang setelah evaluasi *prototype*.



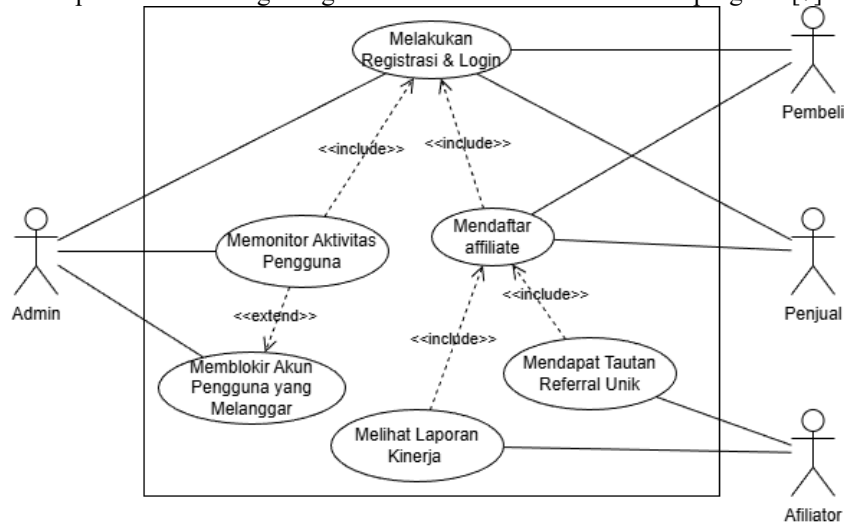
Gambar 1. Diagram Proses Bisnis

2.2. Desain *Prototype*

Kemudian pada tahapan desain *prototype*, dilakukan pembuatan desain dan mengimplementasikan desain *prototype* yang dibuat dengan menggunakan alat pengembangan perangkat lunak yang sesuai. Tahap ini berfokus pada representasi visual dan interaksi yang memungkinkan pengguna memahami konsep dan fungsionalitas sistem.

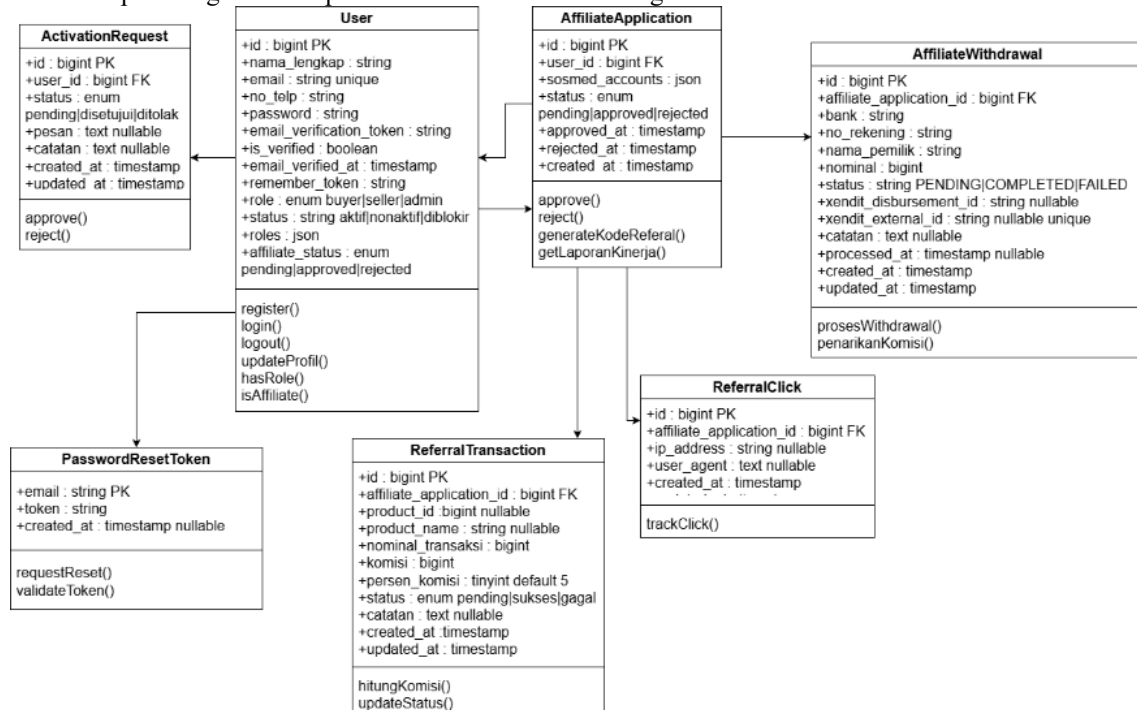
Pada tahap ini pemodelan sistem menggunakan *UML* yaitu *Use Case Diagram* seperti yang terlihat di Gambar 3.2, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* seperti yang terlihat di Gambar 3.3 untuk memodelkan alur proses, struktur data, serta interaksi sistem. *UML (Unified Modelling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *UML* menyediakan serangkaian gambar dan *diagram* yang sangat baik [6]. *Class Diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi dan tingkah laku (*behavior*) yang berkaitan

dengan informasi tersebut. Fungsi dari *class diagram* adalah menjelaskan suatu model data untuk program informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana atau kompleks, selanjutnya fungsi *diagram* akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu program [7].



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem

Selanjutnya pengembang akan membuat model awal tampilan *prototype* sistem yang menggambarkan rancangan model data *RBAC (User, Role, Permission)*, dan desain *wireframe* antarmuka (*UI/UX*) untuk halaman *Login*, *Registrasi*, *Profil*, *Affiliate* dan *Dashboard Kontrol Admin*. *Prototype* yang dibuat pada tahap ini belum merupakan sistem lengkap, tetapi cukup untuk menggambarkan bentuk dan fungsi awal sistem. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual kepada pengguna agar mereka dapat mengevaluasi apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 3. Class Diagram

2.3. Evaluasi Prototype

Prototype yang sudah dibuat kemudian diperlihatkan kepada perwakilan pengguna untuk mendapatkan masukan (*feedback*), koreksi, saran perbaikan, dan penambahan atau pengurangan fitur, serta

pengujian fungsionalitas (*Black-Box*) untuk memvalidasi logika dasar *RBAC* dan validasi data *B2B*. Jika pengguna menilai desain atau logika sistem belum sesuai, maka pengembangan kembali ke tahap analisa kebutuhan dilanjutkan lagi ke desain *prototype* untuk revisi dan perancangan ulang. Siklus ini akan terus berulang hingga *prototype* dianggap memuaskan.

Pengujian fungsionalitas pada tahap ini adalah untuk memastikan bahwa logika sistem dan desain yang baru dirancang sudah benar secara konseptual sebelum memulai *coding* sistem penuh. Hasil yang diharapkan dari pengujian ini adalah *feedback* tentang perubahan desain dan perbaikan logika pada *blueprint* sistem.

2.4. Pembuatan Sistem

Setelah *Prototype* disetujui, pengembang mulai membangun sistem sesuai desain *prototype* final menjadi produk sistem yang lengkap. Pada tahap ini pengembang melakukan *coding* penuh pada *back-end* dan *front-end* untuk semua fungsionalitas yang telah disepakati (*Kontrol Admin*, *Mekanisme Tracking Afiliator*, dll.). *Output* dari tahap ini adalah sistem utuh yang siap diuji.

Pada sisi *front-end*, pengembang merancang antarmuka pengguna dengan memanfaatkan *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* untuk menghasilkan tampilan yang interaktif, responsif, dan mudah dipahami oleh berbagai tipe pengguna (*Petani*, *Pembeli*, maupun *Admin*). Sementara itu, pada sisi *back-end*, implementasi dilakukan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman utama dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data untuk menangani logika bisnis, pengolahan data, autentikasi, otorisasi, serta manajemen data pengguna dan aktivitas sistem.

2.5. Pengujian Sistem

Sistem yang telah dikodekan harus diuji untuk memastikan fungsi berjalan sesuai kebutuhan. pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* (uji fungsi dan *output*), yang menguji fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna tanpa melihat kode internal. Pengujian dengan *black box testing* di tahap ini adalah untuk memvalidasi produk akhir. Memastikan bahwa sistem yang sudah selesai dikodekan (*finished product*) berfungsi 100% tanpa *bug* dan terintegrasi dengan baik.

Pengujian *black box* dilakukan terhadap seluruh modul yang telah dikembangkan, termasuk fitur manajemen akun, kontrol *Admin*, mekanisme *tracking* afiliator, dan proses bisnis utama yang terdapat di dalam sistem. Setiap fungsi diuji satu per satu untuk memastikan kesesuaian antara hasil yang diharapkan dan hasil yang dihasilkan oleh sistem. Hasil dari tahap pengujian ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan bila ditemukan ketidaksesuaian, sehingga sistem dapat mencapai tingkat kualitas yang optimal sebelum masuk ke tahap evaluasi dan implementasi akhir.

2.6. Evaluasi Sistem

Setelah sistem diuji, pengguna kembali dilibatkan untuk mengevaluasi apakah sistem final telah memenuhi semua tujuan penelitian dan spesifikasi awal. Pada tahap ini pengembang melakukan evaluasi kinerja, *usability* akhir, dan membandingkan hasil implementasi dengan kebutuhan awal (Tahap 1). Pengguna diminta mencoba sistem secara langsung, memberikan umpan balik, serta menilai apakah sistem tersebut sudah layak digunakan dan mendukung proses bisnis yang diharapkan.

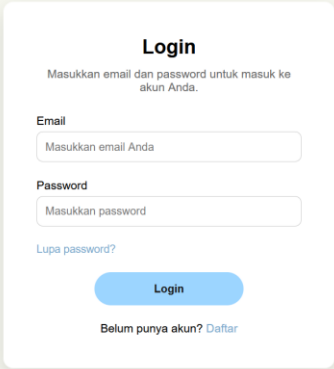
Jika dari hasil evaluasi ditemukan adanya ketidaksesuaian, fitur yang kurang efektif, atau masalah baru yang tidak terdeteksi pada pengujian sebelumnya, maka sistem akan dikembalikan ke tahap pengembangan (implementasi) untuk dilakukan revisi. Perbaikan dapat berupa penyempurnaan proses, penyesuaian antarmuka, optimasi kinerja, ataupun penambahan fungsionalitas. Setelah revisi dilakukan, sistem akan diuji ulang hingga mencapai kondisi yang sesuai dengan ekspektasi pengguna. Jika seluruh indikator evaluasi menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi standar kualitas, kebutuhan pengguna, dan tujuan penelitian, maka sistem dianggap siap untuk diimplementasikan dan digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Implementasi Sistem

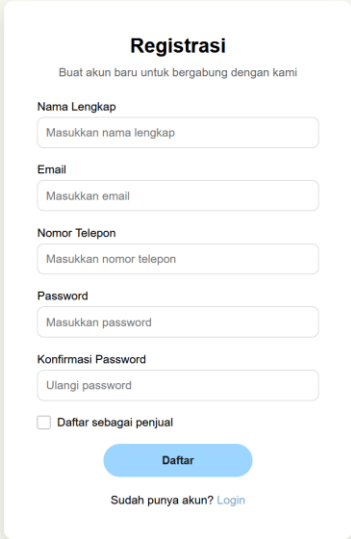
Halaman Login

Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman *login* dari *website* Agri-X. Halaman ini adalah gerbang akses utama bagi pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Pengguna akan memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem. Jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna harus membuat akun terlebih dahulu.



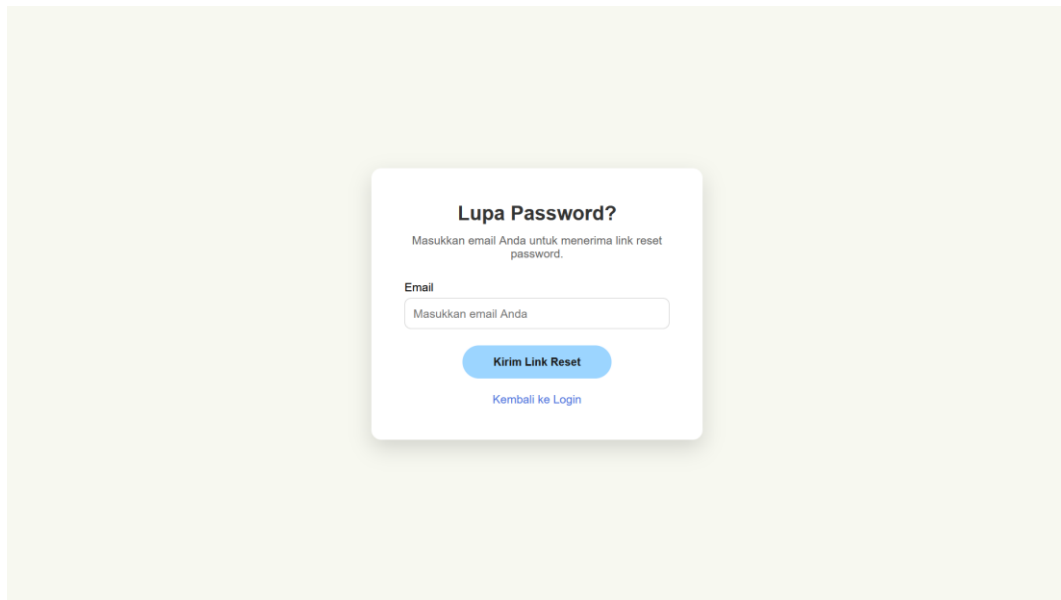
Gambar 4. *Form Login*

Gambar 5 menunjukkan tampilan halaman registrasi pada *website* Agri-X. Halaman ini berfungsi untuk memungkinkan pengguna baru untuk membuat akun dalam sistem. Setelah selesai mengisi *form*, klik daftar, dan akan kembali ke halaman *login* seperti pada gambar 19, lalu masukkan akun yang sudah dibuat.



Gambar 5. *Form Registrasi*

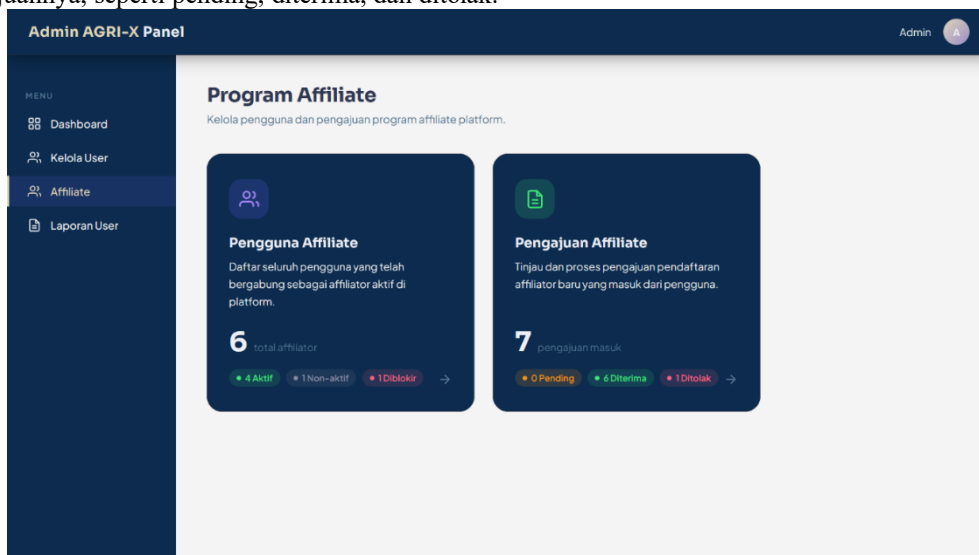
Halaman “Lupa Password” dirancang untuk membantu pengguna yang lupa kata sandi mereka memulihkan akun mereka sendiri. Prosesnya dimulai dengan memasukkan alamat *email* yang terdaftar, yang kemudian diverifikasi oleh sistem untuk mengirimkan tautan *reset* kata sandi otomatis ke *email* pengguna. Pengguna cukup mengklik tautan tersebut untuk diarahkan ke halaman pembaruan kata sandi, memasukkan kata sandi baru, dan masuk kembali ke sistem menggunakan kredensial yang telah diperbarui.



Gambar 6. Form Lupa Password

Halaman Dashboard Admin untuk Program Affiliate

Gambar 7 adalah halaman program *affiliate* yang merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk mengelola seluruh aktivitas yang berkaitan dengan program *affiliate* pada platform. Halaman ini menampilkan dua buah Card utama, yaitu Pengguna *Affiliate* dan Pengajuan *Affiliate*. Card Pengguna *Affiliate* berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai jumlah affiliator yang telah terdaftar pada sistem beserta status akun affiliator, seperti aktif, nonaktif, dan diblokir. Sementara itu, Card Pengajuan *Affiliate* digunakan untuk menampilkan jumlah pengajuan pendaftaran *affiliate* yang masuk serta status pengajuannya, seperti pending, diterima, dan ditolak.



Gambar 7. Halaman Program Affiliate

Gambar 8 adalah tampilan halaman pengguna *affiliate* yang merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk memonitor dan mengelola seluruh pengguna yang telah tergabung dalam program *affiliate*. Pada bagian aksi, admin dapat melakukan pengelolaan terhadap akun *affiliate*, seperti mengaktifkan, menonaktifkan, atau memblokir akun affiliator sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan platform.

NO	NAMA	EMAIL	TANGGAL BERGABUNG	TOTAL KOMISI	STATUS	AKSI
1	Affiliator	affiliate@email.com	08 May 2026	Rp 0	Aktif	Nonaktifkan, Blokir
2	gita	gitatri@gmail.com	17 Apr 2026	Rp 0	Aktif	Nonaktifkan, Blokir
3	lalisa manoban	la@lisa.com	22 Apr 2026	Rp 0	Diblokir	
4	ten	ten@nct.com	09 Apr 2026	Rp 8.500	Aktif	Nonaktifkan, Blokir
5	kezia tuti	tuti@kezia.com	08 Apr 2026	Rp 0	Non-aktif	Aktifkan, Blokir

Gambar 8. Tampilan Pengguna Affiliate

Gambar 9 adalah tampilan halaman pengajuan *affiliate* yang merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk memonitor dan mengelola seluruh pengajuan pendaftaran program *affiliate* yang dilakukan oleh pengguna. Pada bagian aksi, tersedia tombol *detail* yang dapat digunakan admin untuk melihat informasi pengajuan secara lebih lengkap. Melalui halaman *detail* tersebut, admin dapat melakukan proses peninjauan terhadap data pengguna sebelum menerima atau menolak pendaftaran.

NO	NAMA	EMAIL	TANGGAL PENGAJUAN	STATUS	AKSI
1	Pembeli	buyer@email.com	08 May 2026	Ditolak	Detail
2	Affiliator	affiliate@email.com	08 May 2026	Aktif	Detail
3	gita	gitatri@gmail.com	17 Apr 2026	Aktif	Detail
4	lalisa manoban	la@lisa.com	16 Apr 2026	Aktif	Detail
5	ten	ten@nct.com	09 Apr 2026	Aktif	Detail
6	kezia tuti	tuti@kezia.com	07 Apr 2026	Aktif	Detail

Gambar 9. Tampilan Pengajuan Affiliate

Halaman Daftar Affiliate

Gambar 10 adalah tampilan Halaman Daftar *Affiliate* yang merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan pendaftaran ke dalam program *affiliate* pada platform Agri-X. Halaman ini mewajibkan pengguna menginput alamat *email* aktif dan menautkan minimal satu akun media sosial melalui fitur Tambahkan akun sosmed sebagai syarat pendaftaran. Sebelum mengirimkan *formulir*, pengguna harus menyetujui syarat, ketentuan, serta kebijakan privasi program dengan mencentang kotak persetujuan yang tersedia.

Gambar 10. Halaman Daftar *Affiliate*

Halaman *dashboard* admin

Gambar 11 adalah tampilan halaman *dashboard affiliate* yang merupakan halaman utama yang digunakan oleh affiliator untuk memantau performa dan aktivitas *affiliate* secara *real-time*. *Dashboard* menampilkan beberapa informasi utama, seperti total klik *link referral*, jumlah transaksi yang berhasil dilakukan melalui *link affiliate*, serta total komisi yang telah terkumpul. halaman ini juga menampilkan informasi saldo komisi yang tersedia dan dapat ditarik oleh affiliator. Pada bagian bawah *dashboard*, tersedia *link referral* milik affiliator yang dapat digunakan untuk mempromosikan produk.

Gambar 11. *Dashboard Affiliate*

Gambar 12 adalah tampilan modul yang muncul saat pengguna *affiliate* akan melakukan penarikan komisi. Pengguna akan mengisi informasi rekening, lalu memilih nominal yang akan ditarik.

Gambar 12. Proses Penarikan Komisi

Halaman Kelola user

Gambar 13 menunjukkan halaman kelola user, dimana admin bisa mengelola pengguna yang terdaftar di marketplace Agri-X. admin mempunyai hak akses untuk melakukan tindakan terhadap akun pengguna, seperti menonaktifkan maupun memblokir akun pengguna yang terbukti melanggar ketentuan atau kebijakan *platform*.

NO	NAMA	EMAIL / NO TELP	ROLE	STATUS	TANGGAL DAFTAR	AKSI
1	AD Alwin Devano	windev@gmail.com / 010010010010	Penjual	Aktif	09 May 2026	Detail, Nonaktifkan, Blokir
2	NN Nabil Nabila	bilas@gmail.com / 111111111111	Pembeli	Aktif	09 May 2026	Detail, Nonaktifkan, Blokir
3	KC Kevin Christian	ckevin@gmail.com / 0101010101	Afiliator	Aktif	09 May 2026	Detail, Nonaktifkan, Blokir
4	DA Diana Ayu	ayudiana@gmail.com / 001001001001	Penjual	Aktif	09 May 2026	Detail, Nonaktifkan, Blokir
5	KD Khanza	KDewi@gmail.com / 000000000000	Pembeli	Aktif	09 May 2026	Detail, Nonaktifkan, Blokir

Gambar 13. Halaman Kelola User

3.2. Hasil Pengujian Sistem

No	Fitur yang Diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
1.	Registrasi Akun	Menginput data lengkap pada form registrasi.	Data tersimpan di <i>database</i> dan pengguna diarahkan ke halaman <i>login</i> .	Valid
2.	Login Sistem	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar pada halaman <i>login</i> .	Pengguna berhasil masuk ke <i>dashboard</i> sesuai dengan role masing-masing.	Valid
3.	Lupa Password	Menginput <i>email</i> terdaftar untuk meminta tautan <i>reset</i> .	Sistem mengirimkan tautan <i>reset password</i> otomatis ke <i>email</i> pengguna.	Valid
4.	Pendaftaran Afiliasi	Mengisi form pendaftaran, menautkan sosmed, dan menyetujui S&K.	Data pendaftaran terkirim dan menunggu peninjauan admin.	Valid
5.	Dashboard Afiliator	Membuka <i>dashboard</i> untuk melihat <i>performa</i> real-time.	Menampilkan total klik, jumlah transaksi, komisi, dan link referral.	Valid

6.	Penarikan Komisi	Melakukan penarikan saldo melalui modal tarik komisi.	Form penarikan memValidasi nominal dan memproses data pendaftaran penarikan.	Valid
7.	Kelola Pengguna	Melakukan aksi nonaktifkan atau blokir akun pada tabel user.	Status akun berubah di database dan akses pengguna dibatasi secara otomatis.	Valid
8.	Peninjauan Afiliasi	Admin melihat detail pendaftaran afiliator baru.	Admin dapat menerima atau menolak pendaftaran berdasarkan data peninjauan.	Valid
9.	Monitoring Program	Memantau ringkasan statistik melalui card program affiliate.	Menampilkan jumlah total affiliator dan status pengajuan secara akurat.	Valid

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rancang bangun dan pengujian pada sistem marketplace Agri-X, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama yakni sistem berhasil mengimplementasikan fitur registrasi, login, dan pemulihan akun (*Lupa Password*) dan menerapkan control akses berbasis peran, admin juga memiliki kontrol penuh terhadap pengguna yang mendaftar melalui halaman *dashboard* admin khususnya pada halaman kelola user, serta fitur *affiliate* yang berhasil diterapkan. Semua fitur utama marketplace telah dinyatakan *valid* melalui pengujian Black-Box.

REFERENSI

- [1] Jamhari, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Pemasaran pertanian sebagai akselerator pengembangan agribisnis dan peningkatan kesejahteraan petani [Video pidato pengukuhan]*, (2025).
- [2] A. Sitanini, D. Alfianika, S. Nasiroh, M. D. Renovriska, and I. Maulita, "Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Marketplace untuk meningkatkan pemasaran produk UMKM di Desa Meri Kabupaten Purbalingga," *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, vol. 5, no. 1, pp. 97–104, Apr. 2025, doi: 10.20895/ijcosin.v5i1.1659.
- [3] Adnan Rafiqih, "Sistem *Affiliate* Dalam Marketplace Shopee Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif Di Indonesia," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022.
- [4] E. B. Pratama, A. Hendini, and A. Fristian, "Pendekatan Metode Prototype Pada Aplikasi Presensi Berbasis Mobile (Studi Kasus: Kantor Desa Mekar Jaya)," *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 33, no. 1, pp. 2721–7523, Mar. 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/justian>
- [5] R. Setiawan, Z. Romadhon, and A. Rainaldy Hakim, "Penerapan Metode Prototype dalam Pengembangan Sistem Informasi Kuesioner untuk Layanan Survei Terintegrasi," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, no. 2, Feb. 2025, [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [6] A. Ramadhanu and R. Gusrianto, "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Rubeola Pada Anak Menggunakan Metode Forward Chaining Dengan Bahasa Pempograman PHP & Database MySQL," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 254–258, Jan. 2021, doi: 10.47233/jteksis.v3i1.216.
- [7] K. Nistrina and T. A. Lestari, "Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma," *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, no. 1, Jun. 2024.