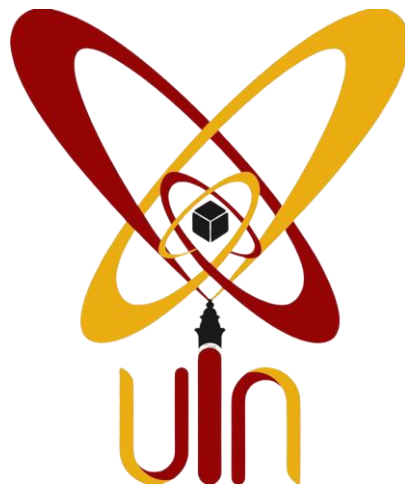


**LAPORAN INDIVIDU KUKERTA**  
**SOSIALISASI MARTIVE: PENGEMBANGAN *PLATFORM***  
***WEB* TERINTEGRASI SEBAGAI *CREATIVE HUB* DAN**  
***DIGITAL COMMERCE* UNTUK Mendukung Ekosistem**  
**KONTEN VISUAL KREATOR DIGITAL**

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:  
Nama : Amar Ferdiansyah  
NIM : 231730051

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**  
**2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Amar Ferdiansyah  
NIM : 231730051  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul Kegiatan : Sosialisasi MARTIVE: Pengembangan *Platform Web*  
: Terintegrasi sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce*  
untuk Mendukung Ekosistem Konten Visual Kreator  
Digital  
Sasaran Kegiatan :Konten Creatator Visual Digital,  
Desain Grafis, Fotografer dan Mahasiswa  
Tempat Kegiatan : Via Online Google Meeting  
Waktu Kegiatan : Rabu, 17 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan hasil pelaksanaan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Tangerang, 26 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

**M. Iman Wahyudi, S.Pd.I., M.Kom.**

NIP. 198507142020121003

**Amar Ferdianyah**

NIM. 231730051

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

**Ahmad Tabrani, M.T.I.**

NIP. 198509172018011002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul *Sosialisasi MARTIVE Platform Web Terintegrasi sebagai Creative Hub dan Digital Commerce* kepada Kreator Konten Visual Digital” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Sosialisasi MARTIVE Platform Web Terintegrasi sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce* kepada Kreator Konten Visual Digital kepada mahasiswa dan kreator konten visual digital. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani, M.T.I. selaku Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan KUKERTA.
2. Christine Cecylia Munthe S.Kom., M.T.I selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan teknis selama kegiatan berlangsung.
3. Seluruh dosen Program Studi Informatika yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
4. Dan juga kepada semua pihak Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serang, 17 Juni 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN .....                        | i   |
| KATA PENGANTAR .....                            | ii  |
| DAFTAR ISI .....                                | iii |
| BAB I .....                                     | 1   |
| PENDAHULUAN .....                               | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                       | 2   |
| 1.3 Tujuan Kegiatan .....                       | 3   |
| a. Bagi Mahasiswa .....                         | 3   |
| b. Bagi Peserta .....                           | 3   |
| c. Bagi Program Studi Informatika .....         | 3   |
| BAB II .....                                    | 4   |
| GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN .....        | 4   |
| 2.1 Gambaran Umum <i>Platform</i> MARTIVE ..... | 4   |
| 2.2 Kebutuhan Pengguna .....                    | 5   |
| 2.3 Sasaran Kegiatan .....                      | 6   |
| BAB III .....                                   | 8   |
| METODE PELAKSANAAN KEGIATAN .....               | 8   |
| 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....          | 8   |
| 3.2 Peserta Kegiatan .....                      | 8   |
| 3.3 Bentuk Kegiatan .....                       | 8   |
| 3.4 Materi Sosialisasi .....                    | 8   |
| 3.5 Tahapan Pelaksanaan .....                   | 9   |
| BAB IV .....                                    | 11  |
| HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN .....            | 11  |
| 4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi .....     | 11  |
| 4.2 Hasil Kegiatan .....                        | 13  |
| 4.3 Kendala dan Solusi .....                    | 14  |
| BAB V .....                                     | 17  |
| PENUTUP .....                                   | 17  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                            | 19  |
| LAMPIRAN .....                                  | 20  |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara fundamental cara manusia dalam memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi karya kreatif. Transformasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga melahirkan struktur ekonomi baru yang dikenal sebagai *creator economy*, yaitu ekosistem ekonomi yang memungkinkan individu untuk menciptakan, mengelola, dan *memonetisasi* konten digital secara mandiri. Secara global, pertumbuhan ekonomi kreator menunjukkan tren yang sangat signifikan, di mana nilai pasar *creator economy* diproyeksikan akan mencapai USD 480 miliar pada tahun 2027 (Goldman Sachs, 2023).

Di Indonesia, sektor ekonomi kreatif berkontribusi sekitar 7,1% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional serta menyerap puluhan juta tenaga kerja (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2023). Dengan estimasi lebih dari 17 juta kreator konten aktif, Indonesia menjadi salah satu negara dengan ekosistem kreator terbesar di Asia Tenggara. Namun demikian, pertumbuhan

jumlah kreator tersebut belum diimbangi dengan kesiapan infrastruktur digital yang terintegrasi dan mendukung seluruh kebutuhan aktivitas kreator.

Kreator konten visual menghadapi berbagai tantangan dalam mengelola aktivitas digitalnya. Mereka masih bergantung pada banyak *platform* yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan yang beragam, seperti pengelolaan portofolio, distribusi karya, interaksi komunitas, serta *monetisasi*. Kondisi ini dikenal sebagai *platform dependency* dan menyebabkan terjadinya fragmentasi ekosistem digital. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 50 kreator digital, ditemukan bahwa 80% kesulitan dalam pengelolaan portofolio, 60% mengalami kendala *monetisasi* karya, dan 88% membutuhkan ruang kolaborasi yang lebih terintegrasi.

Berdasarkan hal tersebut, penulis telah mengembangkan MARTIVE (*Marketplace for Creative Natives*), yaitu *platform Web* terintegrasi yang menggabungkan *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System* dalam satu ekosistem digital yang kohesif. Laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE kepada kreator konten visual digital. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan *platform* MARTIVE yang telah dikembangkan, sehingga *platform* tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam kegiatan KUKERTA ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE kepada kreator konten visual digital?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE?

### 1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE kepada kreator konten visual digital.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat, fitur utama, dan cara penggunaan *platform* MARTIVE sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce*.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

### 1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

#### a. Bagi Mahasiswa

Kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi teknis, serta penerapan hasil pengembangan *platform* MARTIVE kepada pengguna nyata. Mahasiswa juga mendapatkan pengalaman dalam melakukan sosialisasi teknologi secara langsung kepada masyarakat.

#### b. Bagi Peserta

Kegiatan ini dapat membantu peserta memahami cara penggunaan *platform* MARTIVE, termasuk fitur *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System*. Peserta juga mendapatkan wawasan mengenai potensi *platform* terintegrasi dalam mendukung produktivitas dan kemandirian ekonomi kreator digital.

#### c. Bagi Program Studi Informatika

Kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung kepada masyarakat, sekaligus sebagai bukti kontribusi nyata Program Studi Informatika dalam pengembangan ekosistem kreator digital di Indonesia.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

#### 2.1 Gambaran Umum *Platform* MARTIVE

*Platform* yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah MARTIVE (*Marketplace for Creative Natives*), yaitu sebuah *platform Web* terintegrasi yang dirancang untuk menggabungkan *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System* dalam satu ekosistem digital bagi kreator konten visual. *Platform* ini dikembangkan menggunakan *framework Laravel* dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dan metode *Prototype* berbasis *Human-Computer Interaction* (HCI).

MARTIVE dirancang sebagai solusi atas permasalahan fragmentasi *platform* yang dihadapi oleh kreator konten visual digital di Indonesia. Selama ini, kreator harus mengelola berbagai *platform* secara terpisah untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda-beda, seperti menggunakan Behance atau Dribbble untuk portofolio, Patreon atau Ko-fi untuk *monetisasi*, serta Fiverr atau Etsy untuk transaksi. Kondisi ini menyebabkan inefisiensi operasional, inkonsistensi identitas digital, serta tidak optimalnya pengembangan karier kreator secara berkelanjutan.

MARTIVE hadir sebagai solusi komprehensif dengan mengintegrasikan tiga komponen utama dalam satu *platform*, yaitu:

##### 1. *Creative Hub*

*Creative Hub* berfungsi sebagai pusat pengelolaan portofolio kreator. Fitur yang tersedia meliputi upload karya visual, manajemen kategori karya, *showcase* portofolio, statistik engagement karya, dan integrasi metadata karya digital. Melalui fitur ini, kreator dapat menampilkan dan mengelola seluruh karya visual mereka dalam satu tempat yang profesional dan mudah diakses oleh audiens.

##### 2. *Community Space*

*Community Space* merupakan ruang interaksi bagi kreator untuk berbagi karya, berdiskusi, serta membangun kolaborasi dengan pengguna lain. Fitur yang tersedia meliputi interaksi antar kreator, forum diskusi, kolaborasi proyek,



sistem komentar dan apresiasi karya, serta feed aktivitas komunitas. Fitur ini mendukung pertukaran ide dan pengembangan jejaring dalam ekosistem kreatif digital.

### 3. *Digital Commerce*

*Digital Commerce System* memungkinkan kreator untuk memonetisasi karya mereka secara langsung melalui *platform* MARTIVE. Fitur yang tersedia meliputi penjualan aset digital, sistem transaksi digital, manajemen produk kreatif, riwayat transaksi, dan integrasi *payment gateway* API. Kreator dapat menjual berbagai produk digital seperti template, aset desain, dan jasa kreatif kepada pengguna lain.

Selain ketiga komponen utama tersebut, MARTIVE juga menyediakan dashboard kreator yang komprehensif, sehingga kreator dapat memantau performa portofolio, jumlah transaksi, dan engagement komunitas dalam satu tampilan terpadu. Pendekatan data-driven dashboard ini membantu kreator membuat keputusan berbasis data terkait strategi konten dan *monetisasi*.

## 2.2 Kebutuhan Pengguna

Kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE sangat diperlukan karena kreator konten visual digital di Indonesia masih menghadapi tantangan nyata dalam mengelola aktivitas digitalnya secara efisien. Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap 50 kreator digital, ditemukan bahwa 80% mengalami kesulitan dalam pengelolaan karya digital yang terintegrasi, 60% menghadapi kendala dalam memonetisasi karya mereka, dan 88% membutuhkan ruang kolaborasi yang lebih terpusat — sementara selama ini mereka harus bergantung pada lebih dari lima *platform* berbeda untuk memenuhi kebutuhan portofolio, distribusi, komunitas, dan transaksi secara terpisah. Kondisi fragmentasi ini menyebabkan inefisiensi operasional dan ketidakkonsistenan identitas digital kreator, sehingga kegiatan sosialisasi menjadi penting agar para kreator memahami bahwa MARTIVE hadir sebagai solusi terintegrasi yang menyatukan *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System* dalam satu *platform* — dan agar mereka dapat

memanfaatkannya secara tepat dan optimal dalam mendukung produktivitas serta kemandirian ekonomi mereka.

Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan pengguna ditampilkan pada tabel berikut:

| No | Indikator                                                                 | Persentase | Kategori      |
|----|---------------------------------------------------------------------------|------------|---------------|
| 1  | Kebutuhan <i>platform</i> pengelolaan karya digital terintegrasi          | 80%        | Tinggi        |
| 2  | Kebutuhan media portofolio profesional                                    | 90%        | Sangat Tinggi |
| 3  | Kebutuhan ruang kolaborasi kreator                                        | 88%        | Sangat Tinggi |
| 4  | Kesulitan distribusi karya digital                                        | 48%        | Sedang        |
| 5  | Kendala <i>monetisasi</i> karya digital                                   | 60%        | Tinggi        |
| 6  | <i>Platform</i> belum terintegrasi antara komunitas dan perdagangan karya | 58%        | Sedang        |
| 7  | Keterbatasan fitur <i>platform</i> saat ini                               | 62%        | Tinggi        |

Table 1. Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Pengguna  
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

Kondisi ini menunjukkan tingginya kebutuhan kreator terhadap *platform* yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas kreatif dalam satu ekosistem digital. Kebutuhan tersebut menjadi dasar utama dalam pengembangan *platform* MARTIVE sekaligus menjadi landasan pentingnya kegiatan sosialisasi *platform* ini kepada para kreator konten visual digital.

### 2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE adalah para kreator konten visual digital yang meliputi *content creator*, desainer grafis, fotografer, dan mahasiswa yang aktif menggunakan *platform* digital untuk distribusi karya, interaksi komunitas, dan *monetisasi* konten digital. Peserta dipilih karena memiliki

keterkaitan langsung dengan penggunaan *platform* MARTIVE sebagai solusi atas permasalahan yang mereka hadapi dalam ekosistem kreator digital.

| No | Sasaran                | Keterangan                                                                                         |
|----|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <i>Content creator</i> | Kreator yang aktif memproduksi dan mendistribusikan konten digital di berbagai <i>platform</i>     |
| 2  | Desainer Grafis        | Profesional kreatif yang membutuhkan <i>platform</i> portofolio dan <i>monetisasi</i> karya visual |
| 3  | Fotografer             | Fotografer yang membutuhkan <i>platform</i> untuk memamerkan dan menjual karya foto digital        |
| 4  | Mahasiswa              | Mahasiswa yang aktif berkarya digital dan membutuhkan <i>platform</i> kreator terintegrasi         |

Table 2. Sasaran Kegiatan Sosialisasi  
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE dilaksanakan pada Rabu, 17 Juni 2026 bertempat di Google Meet. Kegiatan ini dilakukan secara daring dengan sasaran peserta kreator konten visual digital yang terdiri dari *content creator*, desainer grafis, fotografer, dan mahasiswa yang aktif menggunakan *platform* digital.

#### **3.2 Peserta Kegiatan**

Peserta kegiatan adalah kreator konten visual digital yang terdiri dari *content creator*, desainer grafis, fotografer, dan mahasiswa, dengan jumlah peserta sebanyak 18 orang. Teknik pengambilan peserta menggunakan purposive sampling berdasarkan pengalaman responden dalam menggunakan *platform* digital untuk distribusi karya, interaksi komunitas, dan *monetisasi* konten digital. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan *platform* MARTIVE sebagai solusi atas permasalahan fragmentasi *platform* yang mereka hadapi.

#### **3.3 Bentuk Kegiatan**

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan *platform* MARTIVE. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi latar belakang pengembangan *platform*, penjelasan fitur-fitur utama (*Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System*), demonstrasi langsung penggunaan *platform*, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

#### **3.4 Materi Sosialisasi**

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE meliputi:

1. Latar belakang dan urgensi pengembangan *platform* MARTIVE, termasuk kondisi fragmentasi *platform* yang dihadapi kreator digital di Indonesia.
2. Konsep dan arsitektur *platform* MARTIVE sebagai *platform Web* terintegrasi yang menggabungkan *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System*.

3. Fitur *Creative Hub*: cara upload karya visual, manajemen kategori karya, *showcase* portofolio, dan statistik engagement karya.
4. Fitur *Community Space*: cara berinteraksi dengan kreator lain, forum diskusi, kolaborasi proyek, dan sistem komentar dan apresiasi karya.
5. Fitur *Digital Commerce System*: cara penjualan aset digital, proses checkout dan pembayaran melalui payment gateway, serta manajemen produk dan riwayat transaksi.
6. Dashboard kreator: cara memantau performa portofolio, jumlah transaksi, dan engagement komunitas.
7. Hasil pengujian sistem: hasil *Black Box Testing* (91,67% keberhasilan fungsionalitas) dan hasil evaluasi usability SUS (skor 80,35, kategori Excellent, Grade A).

### 3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi sosialisasi, pengecekan *platform* MARTIVE, pengujian seluruh fitur sistem, dan persiapan dokumentasi.
2. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi latar belakang *platform*, demonstrasi fitur *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System*, serta sesi tanya jawab.
3. Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta terhadap *platform* MARTIVE.
4. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

| No | Waktu/Tanggal                         | Kegiatan                                            | Keterangan                                |
|----|---------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1  | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>08.45 | Persiapan dan pengecekan<br><i>platform</i> MARTIVE | Penyusunan materi dan<br>pengujian sistem |

|   |                                       |                                                      |                                                                      |
|---|---------------------------------------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 2 | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>09.00 | Pembukaan dan pengantar<br>kegiatan sosialisasi      | Pengenalan tujuan dan<br>manfaat <i>platform</i><br>MARTIVE          |
| 3 | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>09.15 | Penyampaian materi latar<br>belakang <i>platform</i> | Penjelasan kondisi<br>fragmentasi <i>platform</i><br>kreator digital |
| 4 | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>09.45 | Demonstrasi Website<br>Mative                        | Demo upload karya,<br>portofolio, dan statistik<br>engagement        |
| 5 | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>10.15 | Sesi tanya jawab dan<br>evaluasi                     | Diskusi dan pencatatan<br>masukan serta<br>tanggapan peserta         |
| 6 | Rabu, 17 Juni<br>2026, Pukul<br>10.30 | Penutup dan dokumentasi<br>kegiatan                  | Foto bersama dan<br>penutupan resmi<br>kegiatan                      |

Table 3. Jadwal Kegiatan Sosialisasi  
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

## BAB IV

### HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

#### 4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan kepada seluruh peserta. Pada tahap pembukaan, penulis memperkenalkan diri, menjelaskan latar belakang pengembangan *platform* MARTIVE, serta menyampaikan agenda kegiatan sosialisasi secara keseluruhan.

Setelah pembukaan, penulis menyampaikan materi mengenai kondisi fragmentasi *platform* yang dihadapi oleh kreator konten visual digital di Indonesia. Penulis menjelaskan bahwa 70% kreator digital menggunakan lebih dari lima layanan berbeda untuk mengelola portofolio, distribusi karya, komunitas, dan *monetisasi*. Kondisi ini menurunkan efisiensi kerja serta konsistensi identitas digital kreator. Materi ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta mengenai urgensi hadirnya *platform* terintegrasi seperti MARTIVE.

Selanjutnya, penulis memperkenalkan konsep dan arsitektur *platform* MARTIVE sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Penulis menjelaskan bahwa MARTIVE merupakan *platform Web* terintegrasi yang dikembangkan menggunakan *framework Laravel* dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dan metode *Prototype* berbasis *Human-Computer Interaction* (HCI), sehingga sistem yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Pada sesi demonstrasi, penulis melakukan peragaan langsung penggunaan seluruh fitur utama *platform* MARTIVE, dimulai dari:

##### a. Demonstrasi Halaman Utama dan Registrasi

Penulis mendemonstrasikan tampilan halaman utama MARTIVE yang menampilkan eksplorasi karya, rekomendasi kreator, serta akses menuju fitur marketplace dan komunitas. Peserta juga diajarkan cara melakukan registrasi akun dan login menggunakan Google. Desain antarmuka yang mengutamakan kemudahan navigasi, konsistensi, dan pengalaman pengguna yang intuitif mendapat respons positif dari peserta.

**b. Demonstrasi Fitur *Creative Hub***

Penulis mendemonstrasikan fitur *Creative Hub* yang menyediakan berbagai aset dan sumber daya kreatif dalam satu *platform* terintegrasi. Peserta diajarkan cara upload karya visual, melakukan manajemen kategori karya, menampilkan *showcase* portofolio, dan melihat statistik engagement karya. Penulis menjelaskan bahwa fitur ini membantu kreator menemukan referensi, mengelola portofolio, dan mendukung proses pembuatan karya digital secara lebih efektif.

**c. Demonstrasi Fitur *Community Space***

Penulis mendemonstrasikan fitur komunitas MARTIVE sebagai ruang interaksi bagi kreator untuk berbagi karya, berdiskusi, serta membangun kolaborasi. Peserta diajarkan cara membuat posting, memberikan like, komentar, serta cara mengikuti kreator lain. Fitur feed aktivitas komunitas juga didemonstrasikan sebagai sarana untuk mengikuti perkembangan aktivitas kreator lain dalam ekosistem MARTIVE.

**d. Demonstrasi Fitur *Digital Commerce System***

Penulis mendemonstrasikan fitur Digital Product sebagai marketplace yang memungkinkan kreator mempublikasikan, memasarkan, dan menjual produk digital seperti template, aset desain, dan jasa kreatif. Proses lengkap mulai dari penambahan produk, proses checkout, hingga pembayaran melalui *payment gateway* API didemonstrasikan secara runtut. Penulis juga mendemonstrasikan fitur tracking pesanan dan pengelolaan produk di dashboard kreator.

**e. Demonstrasi Dashboard Kreator**

Penulis mendemonstrasikan dashboard kreator yang menyediakan analitik komprehensif, memungkinkan kreator memantau performa portofolio, jumlah transaksi, dan engagement komunitas dalam satu tampilan terpadu. Penulis menjelaskan bahwa pendekatan *data-driven* dashboard ini membantu kreator membuat keputusan berbasis data terkait strategi konten dan *monetisasi*.



Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian hasil pengujian sistem. Penulis menjelaskan bahwa *platform* MARTIVE telah diuji menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 50 responden. Kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab yang berlangsung interaktif, di mana peserta mengajukan berbagai pertanyaan mengenai fitur *platform*, teknis pengembangan, serta potensi penggunaan MARTIVE dalam aktivitas kreator mereka.

#### 4.2 Hasil Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE menunjukkan capaian yang positif dan memuaskan. Seluruh peserta yang terdiri dari *content creator*, desainer grafis, fotografer, dan mahasiswa memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai konsep, fitur utama, serta alur penggunaan *platform* MARTIVE sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce* terintegrasi. Peserta juga mendapatkan gambaran nyata mengenai bagaimana MARTIVE dapat menggantikan ketergantungan mereka terhadap banyak *platform* terpisah, serta memahami potensi *monetisasi* karya digital melalui fitur *Digital Commerce System*. Selain itu, sesi tanya jawab yang berlangsung interaktif menghasilkan berbagai masukan konstruktif dari peserta, dan seluruh rangkaian kegiatan telah terdokumentasikan dengan baik sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

| No | Aspek             | Hasil Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pemahaman peserta | Peserta memahami konsep <i>platform</i> MARTIVE secara menyeluruh, termasuk fungsi <i>Creative Hub</i> untuk pengelolaan portofolio, <i>Community Space</i> untuk interaksi dan kolaborasi antar kreator, serta <i>Digital Commerce System</i> untuk <i>monetisasi</i> karya digital. Peserta juga memahami alur penggunaan dari registrasi akun, upload karya, interaksi komunitas, hingga proses transaksi penjualan produk digital. |
| 2  | Tanggapan peserta | Peserta memberikan tanggapan sangat positif; 84–88% menyatakan <i>platform</i> MARTIVE bermanfaat dan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

---

|   |             |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |             | bersedia menggunakannya. Masukan yang diterima antara lain: penambahan fitur notifikasi real-time, peningkatan tampilan mobile-friendly, serta harapan agar fitur penarikan dana ( <i>withdraw fund</i> ) segera dapat diaktifkan secara penuh. |
| 3 | Dokumentasi | Kegiatan terdokumentasikan dalam bentuk foto pelaksanaan sosialisasi, tangkapan layar demonstrasi fitur <i>platform</i> MARTIVE, daftar hadir peserta, serta rekaman sesi tanya jawab sebagai bahan lampiran laporan KUKERTA.                   |

---

Table 4. Hasil Pelaksanaan Kegiatan  
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

### 4.3 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terdapat beberapa kendala yang ditemui beserta solusi yang dilakukan :

#### 1. Kendala Teknis: Fitur Penarikan Dana

Fitur penarikan dana (*withdraw fund*) belum dapat diimplementasikan secara penuh karena keterbatasan integrasi layanan pencairan dana otomatis yang memerlukan verifikasi dan sertifikasi bisnis dari penyedia payment gateway. Solusi yang dilakukan adalah menjelaskan kepada peserta mengenai keterbatasan ini dan rencana pengembangan lanjutan untuk mengintegrasikan layanan pencairan dana secara penuh.

#### 2. Kendala Pemahaman Teknis

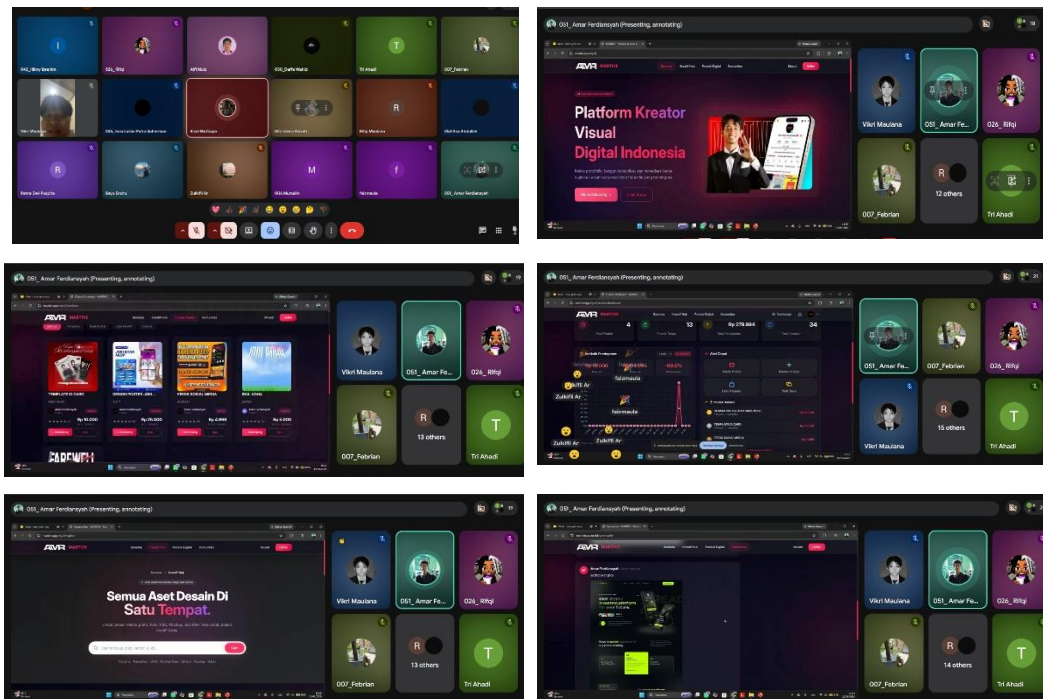
Beberapa peserta yang kurang familiar dengan teknologi *platform* digital mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan fitur *Digital Commerce System*, terutama pada proses checkout dan pembayaran. Solusi yang dilakukan adalah memberikan demonstrasi ulang secara lebih lambat dan terperinci, serta menyediakan panduan penggunaan singkat yang dapat dibawa pulang oleh peserta.

#### 3. Kendala Waktu

Waktu yang tersedia untuk sesi tanya jawab terbatas karena demonstrasi fitur yang cukup banyak membutuhkan waktu lebih panjang dari yang direncanakan. Solusi yang dilakukan adalah memperpanjang waktu sesi tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjajal langsung *platform* MARTIVE secara mandiri.

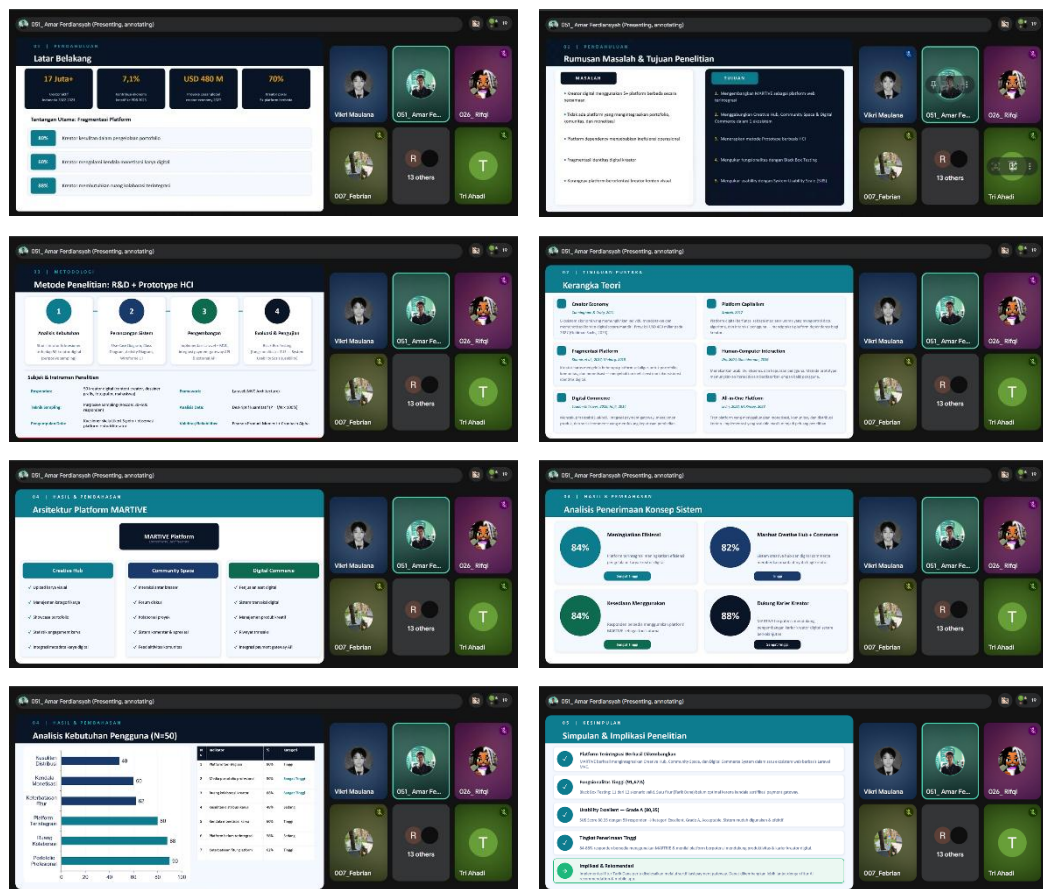
#### 4. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026





Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE (*Marketplace for Creative Natives*), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Peserta yang terdiri dari *content creator*, desainer grafis, fotografer, dan mahasiswa mendapatkan penjelasan lengkap mengenai konsep, fitur utama, dan alur penggunaan *platform* MARTIVE sebagai *platform Web* terintegrasi yang menggabungkan *Creative Hub*, *Community Space*, dan *Digital Commerce System*.
2. Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi mencakup latar belakang pengembangan *platform*, konsep dan arsitektur sistem, demonstrasi fitur *Creative Hub*, *Community Space*, *Digital Commerce System*, dashboard kreator, serta hasil pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Platform* MARTIVE berhasil memperoleh tingkat keberhasilan fungsionalitas sebesar 91,67% pada Black Box Testing, dan skor SUS sebesar 80,35 yang termasuk kategori Excellent dan Grade A.
3. Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta. Sebanyak 84-88% peserta menyatakan bahwa MARTIVE bermanfaat, dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan karya, dan berpotensi mendukung pengembangan karier kreator digital. Dokumentasi kegiatan juga telah disusun sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi *platform* MARTIVE, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

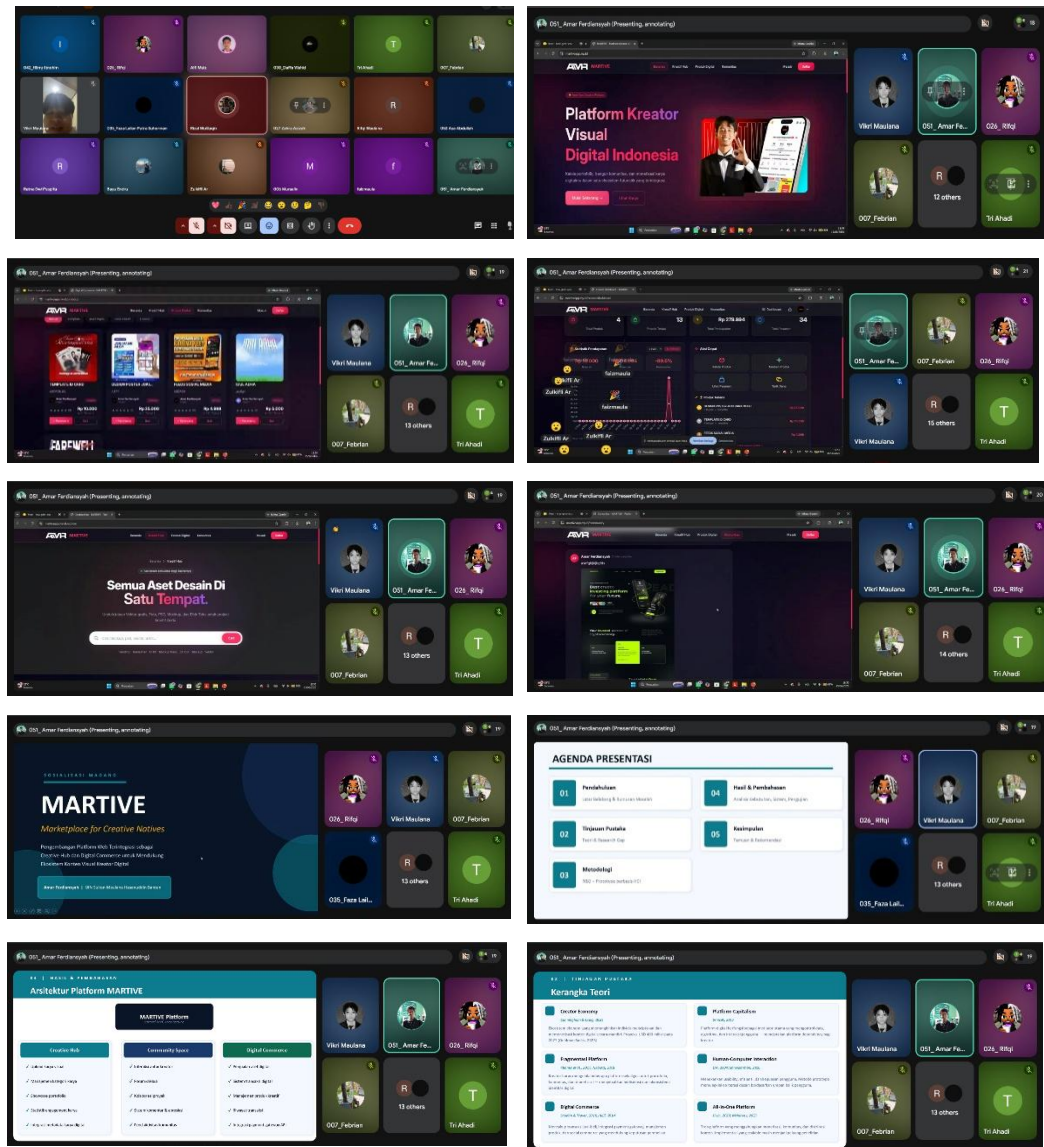
1. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan serupa, disarankan untuk menyiapkan materi sosialisasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta dengan berbagai latar belakang, serta menyediakan lebih banyak waktu untuk sesi praktik langsung penggunaan *platform*.

2. Bagi pengembangan *platform* MARTIVE ke depan, disarankan untuk mengintegrasikan layanan pencairan dana (*withdraw fund*) secara penuh dengan melengkapi proses verifikasi dan sertifikasi bisnis dari penyedia payment gateway, serta mengembangkan fitur-fitur tambahan yang mendukung kebutuhan kreator konten visual, seperti fitur kolaborasi real-time dan sistem rekomendasi karya berbasis AI.
3. Bagi Program Studi Informatika, disarankan untuk menjadikan *platform* MARTIVE sebagai contoh studi kasus pengembangan sistem terintegrasi dalam mata kuliah terkait, serta mendorong lebih banyak mahasiswa untuk mengembangkan solusi teknologi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna nyata.
4. Bagi peserta kegiatan (kreator konten visual digital), disarankan untuk mulai menggunakan *platform* MARTIVE sebagai solusi integrasi aktivitas kreatif digital mereka, serta memberikan masukan konstruktif kepada pengembang untuk penyempurnaan *platform* secara berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026



## Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

### DAFTAR HADIR

**Sosialisasi MARTIVE: Pengembangan *Platform Web* Terintegrasi sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce* untuk Mendukung Ekosistem Konten Visual Kreator Digital**

Hari/tanggal : Rabu, 17 Juni 2026

Waktu : 09.00 – 10.30 WIB

Agenda : Sosialisasi MARTIVE: Pengembangan *Platform Web* Terintegrasi sebagai *Creative Hub* dan *Digital Commerce* untuk Mendukung Ekosistem Konten Visual Kreator Digital

| No | Nama Lengkap      | Jenis Kelamin | Pekerjaan/Profesi      | Hadir/Tidak |
|----|-------------------|---------------|------------------------|-------------|
| 1  | Hilmy Ibrahim     | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 2  | Rifqi Maulana     | Laki-laki     | Desiain Grafis         | Hadir       |
| 3  | Alfi Muiz         | Laki-laki     | Mahasiswa              | Hadir       |
| 4  | Daffa Wahid       | Laki-laki     | Fotografer             | Hadir       |
| 5  | Tri Ahadi         | Laki-laki     | Mahasiswa              | Hadir       |
| 6  | Aab Abdullah      | Laki-laki     | Desiain Grafis         | Tidak       |
| 7  | Febrian           | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 8  | Vikri Maulana     | Laki-laki     | Fotografer             | Hadir       |
| 9  | Faza Lailan       | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 10 | Rizal Muttaqin    | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 11 | Zahra Azizah      | Perempuan     | Mahasiswa              | Hadir       |
| 12 | Alan              | Laki-laki     | Desiain Grafis         | Hadir       |
| 13 | Asa Abdullah      | Laki-laki     | Mahasiswa              | Hadir       |
| 14 | Ratna Dwi Puspita | Perempuan     | Mahasiswa              | Hadir       |
| 15 | Bayu Endru        | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 16 | Zulkifli Ar       | Laki-laki     | Fotografer             | Hadir       |
| 17 | Mursalin Ali      | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 18 | Faiz Maulana      | Laki-laki     | <i>Content creator</i> | Hadir       |
| 19 | Aisyah            | Perempuan     | Mahasiswa              | Tidak       |

Table 5. Daftar Hadir Peserta  
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

### Lampiran 3. Materi Sosialisasi

SOSIALISASI MAGANG

MARTIVE

Marketplace for Creative Natives

Pengembangan Platform Web Terintegrasi sebagai Creative Hub dan Digital Commerce untuk Mendukung Ekosistem Konten Visual Kreator Digital

Amar Ferdiansyah | UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten

01 | PENDAHULUAN

Latar Belakang

17 Juta+

Kreator aktif di Indonesia (RIJ-ICRT)

7,1%

Kontribusi ekonomi kreator ke PDB 2023

USD 480 M

Proyeksi pasar global creator economy 2027

70%

Komisi rata-rata per platform berbasis konten

Tantangan Utama: Fragmentasi Platform

80%

Kreator kesulitan dalam pengalihan portfolio

60%

Kreator mengalami kendala monetisasi karya digital

85%

Kreator membutuhkan ruang kolaborasi terintegrasi

02 | TINJAUAN PUSTAKA

Kerangka Teori

Creato Economy  
Ginsbergen & Deeg, 2022

Eksplorasi ekosistem yang memungkinkan individu menciptakan dan memonetisasi konten digital secara mandiri. Proyeksi USD 480 miliar pada 2027 (Statista, RIJ-ICRT).

Fragmentasi Platform

Kurangnya aksesibilitas hingga platform tunggal untuk portfolio, komunitas, dan monetisasi — menyebabkan ineffisiensi dan mengurangi identitas digital.

Digital Commerce

Rivara & Freese, 2023 (KPI, APPI)

Eksplorasi tren e-commerce digital, integrasi payment gateway, manajemen produk, dan social commerce yang meningkatkan kualitas pembelian.

Platform Capitalism  
Brooke, 2022

Platform digital berfungsi sebagai mediator utama yang mengontrol data, algoritma, dan kontrol jaringan — menciptakan platform-dependency bagi kreator.

Human-Computer Interaction  
Dix, 2004 (Sloanower, 2020)

Menganalisis usability, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Metode prototipe yang melibatkan iterasi berkala dengan pengguna riil.

All-in-One Platform

Fikri, 2024 (KPI, Sloanower, 2020)

Free platform yang menggabungkan monetisasi, komunitas, dan distribusi konten, implementasi yang konsisten sesuai model desain penelitian.

03 | METODOLOGI

Metode Penelitian: R&D + Prototype HCI

1 Analisis Kebutuhan

Briefing Writer & Usercenter terhadap 50 kreator digital (in-person wawancara)

2 Perancangan Sistem

User Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Whiteboard UI

3 Pengembangan

Implementasi Laravel - PHP, Integrated payment gateway API & external API

4 Evaluasi & Pengujian

Black Box Testing (Fungsionalitas - SUS - System Usability Scale (suability))

Subjek & Instrumen Penelitian

Respondent: 10 creator digital (content creator, desainer grafis, fotografer, musisi/writer)

Telebit Sampling: Purposive Sampling (Desizer: 30-500 respondent)

Pengumpulan Data: Customer style sheet & pain + observed platform + studi literatur

Framework: Larian (YUAT Architecture)

Analisis Data: Desain kualitatif (P-RYN + 100%)

Validasi/Kelayakan: Pearson Product Moment & Cronbach's Alpha

AGENDA PRESENTASI

01 Pendahuluan  
Latar belakang & Rumusan Masalah

02 Tinjauan Pustaka  
Teori & Research Gap

03 Metodologi  
R&D + Prototype berbasis HCI

04 Hasil & Pembahasan  
Analisa Kebutuhan, Sistem, Pengujian

05 Kesimpulan  
Temuan & Rekomendasi

01 | PENDAHULUAN

Rumusan Masalah & Tujuan Penelitian

MASALAH

Kreator digital menggunakan platform berbeda secara bersamaan

Tidak ada platform yang mengintegrasikan portfolio, komunitas, dan monetisasi

Platform dependency menyebabkan ineffisiensi operasional

Fragmentasi ekosistem digital kreator

Kurangnya platform berorientasi kreator-konten visual

TUJUAN

Mengembangkan MAHIVE sebagai platform web terintegrasi

Menggabungkan Creative Hub, Community Space & Digital Commerce dalam 1 ekosistem

Menerapkan metode Prototype berbasis HCI

Menguji fungsionalitas dengan black box testing

Menguji usability dengan System Usability Scale (SUS)

02 | TINJAUAN PUSTAKA

Research Gap yang Ditemukan

Keterbatasan Integrasi Sistem

Model on kreatornya bertukar pada aspek terpisah (monetisasi ATAU komunitas ATAU portfolio) — belum ada platform yang mengintegrasikan ketiganya.

Minimnya Implementasi Teknologi

Masih dibatasi pada desain konseptual & analisis tanpa implementasi sistem nyata yang dapat digunakan langsung oleh kreator.

Kurang Fokus pada Kreator Visual

Studi tidak spesifik menyasar profesi desainer grafis, ilustrator, dan fotografer yang punca kebutuhan artistik dalam presentasi karya visual.

Belum Optimal Penerapan HCI

Platform kreator digital sebelumnya belum mengadopsi HCI secara sistematis — aspek usability lebih terfokus secara isolatif.

Kurang Rujukan Technology Stack

Penelitian terdahulu tidak membahas penitiasan teknologi implementasi secara spesifik untuk membangun sistem yang scalable.

04 | HASIL & PEMBAHASAN

Arsitektur Platform MARTIVE

MARTIVE Platform

Website & Aplikasi Mobile

Creative Hub

✓ Upload karya visual

✓ Manajemen kategori karya

✓ Showcase portfolio

✓ Statistik engagement karya

✓ Integrasi marketplace karya digital

Community Space

✓ Interaksi antar kreator

✓ Forum diskusi

✓ Kolaborasi proyek

✓ Sistem monetisasi & sponsor

✓ Feed aktivitas komunitas

Digital Commerce

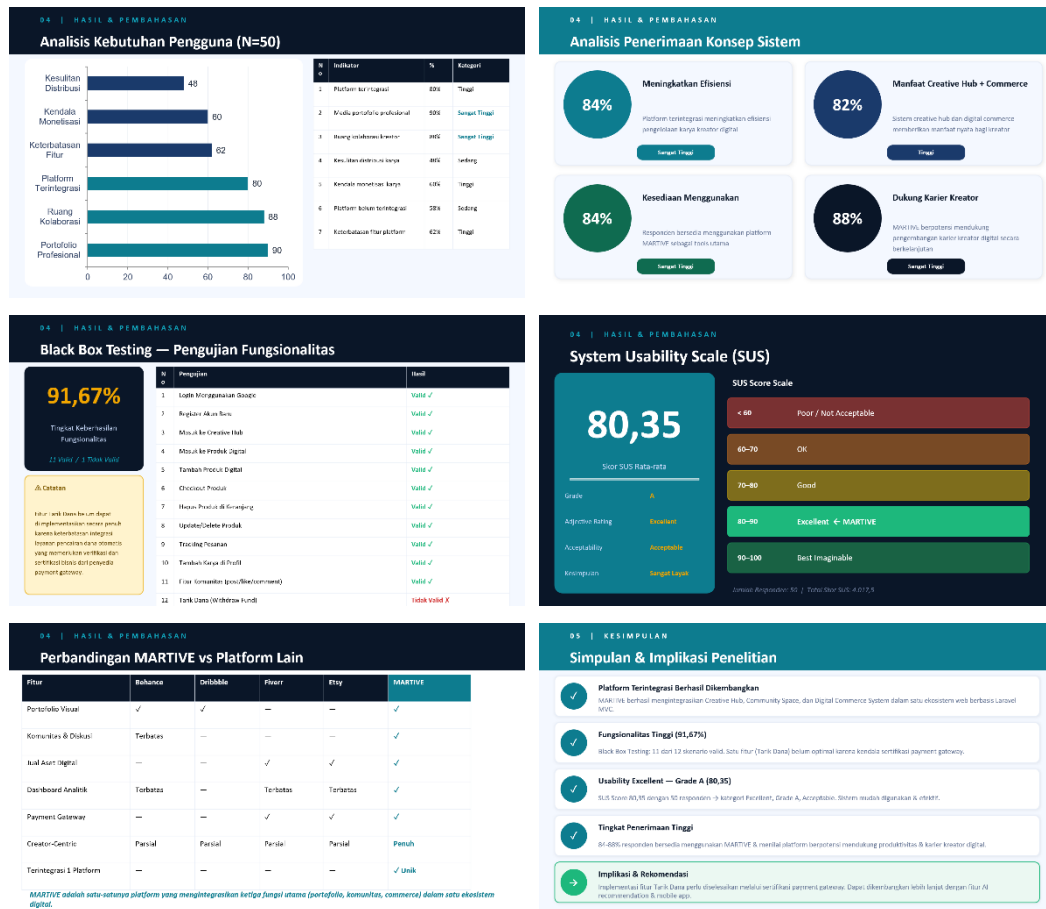
✓ Pengualan aset digital

✓ Sistem transaksi digital

✓ Manajemen produk kreatif

✓ Riwayat transaksi

✓ Integrasi payment gateway API



04 | HASIL & PEMBAHASAN

Black Box Testing — Pengujian Fungsionalitas

91,67%

Tingkat Keberhasilan Fungsionalitas

11 dari 12 / 1 Test case

▲ Catatan

Salah satu test case belum dapat diimplementasikan karena kendala keterbatasan integrasi sistem pembayaran dari sistem yang menggunakan website dan portofolio data dari penyedia payment gateway

| No | Pengujian                        | Hasil   |
|----|----------------------------------|---------|
| 1  | Uji Integrasi Sistem             | Valid ✓ |
| 2  | Regulasi Akun Baru               | Valid ✓ |
| 3  | Masuk ke Creative Hub            | Valid ✓ |
| 4  | Masuk ke Produk Digital          | Valid ✓ |
| 5  | Tambah Produk Digital            | Valid ✓ |
| 6  | Checkout Produk                  | Valid ✓ |
| 7  | Hapus Produk di Samping          | Valid ✓ |
| 8  | Update/Update Produk             | Valid ✓ |
| 9  | Tracking Pesanan                 | Valid ✓ |
| 10 | Tambah Karya di Profil           | Valid ✓ |
| 11 | Fitur (sistem lain) (pembayaran) | Valid ✓ |
| 12 | Link Data (Website Fund)         | Valid ✓ |

04 | HASIL & PEMBAHASAN

System Usability Scale (SUS)

80,35

Skor SUS Rata-rata

Grade: A

Adjective Rating: Excellent

Acceptability: Acceptable

Kepercayaan: Sangat Tinggi

SUS Score Scale

| Score  | Grade                 | Adjective Rating |
|--------|-----------------------|------------------|
| < 60   | Poor / Not Acceptable |                  |
| 60-70  | OK                    |                  |
| 70-80  | Good                  |                  |
| 80-90  | Excellent             | MARTIVE          |
| 90-100 | Best Imaginable       |                  |

04 | HASIL & PEMBAHASAN

Perbandingan MARTIVE vs Platform Lain

| Fitur                   | MARTIVE  | Behance | Dribbble | Flickr   | 500px | MARTIVE |
|-------------------------|----------|---------|----------|----------|-------|---------|
| Portofolio Visual       | ✓        | ✓       | —        | —        | —     | ✓       |
| Komunitas & Diskusi     | Terbatas | —       | —        | —        | —     | ✓       |
| Hub Akun Digital        | —        | —       | ✓        | ✓        | ✓     | ✓       |
| Dashboard Analitik      | Terbatas | —       | Terbatas | Terbatas | —     | ✓       |
| Payment Gateway         | —        | —       | ✓        | ✓        | ✓     | ✓       |
| Creator-Centric         | Parial   | Parial  | Parial   | Parial   | —     | Parial  |
| Terintegrasi & Platform | —        | —       | —        | —        | —     | ✓ Unik  |

MARTIVE adalah satu-satunya platform yang mengintegrasikan ketiga fungsi utama (portofolio, komunitas, commerce) dalam satu ekosistem digital.

05 | KESIMPULAN

Simpulan & Implikasi Penelitian

✓

Platform Terintegrasi Berhasil Dilaksanakan

Sistem ini berhasil mengintegrasikan Creative Hub, Community Space, dan Digital Commerce System dalam satu ekosistem web berbasis Laravel MVC.

✓

Fungsionalitas Tinggi (91,67%)

Black Box Testing: 11 dari 12 skenario valid. Satu fitur (Dark Data) belum optimal karena kendala sertifikasi payment gateway.

✓

Usability Excellent — Grade A (80,35)

SUS Score 80,35 dengan 10 responden → kategori Excellent, Grade A, Acceptable. Sistem mudah digunakan & efektif.

✓

Tingkat Penerimaan Tinggi

80-88% responden bersedia menggunakan MARTIVE & menjadi platform berpartneri mendukung produktivitas & karier kreator digital.

→

Implikasi & Rekomendasi

Implementasi Real Time Data perlu diwujudkan melalui sertifikasi payment gateway. Dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur AI recommendation & mobile app.

Gambar 4. Materi Sosialisasi  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026