



## RaiseMeUp: Inovasi Platform Donasi C2C untuk Kreator Independen di Era Ekonomi Digital

Febryan Dwi Siswanto<sup>1</sup>, Yanwari Rahmad Mujianto<sup>2\*</sup>, Faiq Fajar Satritama<sup>3</sup>,  
Gunawan Prasetya Jati<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Bhayangkara No.55, Tipes, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi penulis: [yanwari.asd@email.com](mailto:yanwari.asd@email.com)\*

**Abstract.** *The development of the digital economy has created a new ecosystem for independent creators to obtain more independent and sustainable sources of income. Amid the increasing need for direct support from fans, the RaiseMeUp platform was developed as a Consumer-to-Consumer (C2C) donation solution that enables seamless interaction between creators and their supporters. This research aims to design and build a digital donation platform that is user-friendly, secure, and able to increase creator engagement and independence in managing profiles, content, and income transparently. The system development method used in this research is the Waterfall method, which consists of five main stages: system requirements analysis, software design, implementation, testing, and evaluation. In system development, Laravel technology is used as a backend framework, MySQL as a database management system, and Tailwind CSS to design an intuitive and responsive user interface. Key features implemented include OTP verification for security, a user role system (admin, creator, and supporter), and integration with the Midtrans payment gateway for fast and secure donation transactions. Test results show that the RaiseMeUp platform functions optimally in supporting creators in receiving direct donations, managing interactions, and providing control over their content and profiles. Evaluations were also conducted to assess functionality and user satisfaction, which showed positive results and validated the system's design and implementation. This research provides a significant contribution to the development of donation-based digital platforms in Indonesia and opens up opportunities for further development, such as analytics features, real-time notifications, and content personalization to increase user engagement in the future.*

**Keywords:** C2C donation, Creator economy, Laravel platform, Midtrans integration, Supporter engagement

**Abstrak.** Perkembangan ekonomi digital telah menciptakan ekosistem baru bagi kreator independen untuk memperoleh sumber pendapatan yang lebih mandiri dan berkelanjutan. Di tengah meningkatnya kebutuhan akan dukungan langsung dari penggemar, platform RaiseMeUp dikembangkan sebagai solusi donasi berbasis Consumer to Consumer (C2C) yang memungkinkan interaksi tanpa perantara antara kreator dan pendukungnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun platform donasi digital yang ramah pengguna, aman, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta kemandirian kreator dalam mengelola profil, konten, dan pendapatan secara transparan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Dalam pengembangan sistem, digunakan teknologi Laravel sebagai framework backend, MySQL sebagai sistem manajemen basis data, dan Tailwind CSS untuk merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif. Fitur-fitur utama yang diimplementasikan meliputi verifikasi OTP untuk keamanan, sistem peran pengguna (admin, kreator, dan supporter), serta integrasi dengan payment gateway Midtrans untuk proses transaksi donasi yang cepat dan aman. Hasil pengujian menunjukkan bahwa platform RaiseMeUp berfungsi secara optimal dalam mendukung kreator menerima donasi langsung, mengelola interaksi, serta menyediakan kontrol atas konten dan profil mereka. Evaluasi juga dilakukan untuk menilai fungsionalitas dan kepuasan pengguna, yang menunjukkan hasil positif dan memberikan validasi terhadap desain dan implementasi sistem. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan platform digital berbasis donasi di Indonesia, serta membuka peluang pengembangan lebih lanjut, seperti fitur analitik, notifikasi real-time, dan personalisasi konten untuk meningkatkan keterlibatan pengguna di masa depan.

**Kata kunci:** Donasi C2C, Ekonomi kreator, Platform Laravel, Integrasi Midtrans, Keterlibatan supporter.

## 1. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi banyak dimanfaatkan untuk mengolah dan menganalisis data agar bisa menghasilkan informasi yang relevan dan mudah dipahami secara cepat dan akurat (Ahadiyah, 2024). Kemajuan teknologi serta hadirnya platform digital seperti YouTube, Spotify dan sejenisnya telah menciptakan ruang baru bagi individu untuk terlibat aktif dalam ekosistem ekonomi digital (Amu & Isima, 2024). Hal ini dibuktikan dengan AI yang telah digunakan secara luas dalam kegiatan sehari-hari, seperti pengolahan data, pengenalan suara, otomatisasi desain grafis untuk konten visual dan kreasi (Alkhalifi et al, 2025). Para kreator independen seperti ilustrator, musisi, penulis, dan konten kreator kini dapat berkarya dan membangun komunitas secara daring tanpa bergantung pada pihak ketiga seperti agensi atau penerbit.

Industri hiburan digital telah membentuk cara baru dalam memperoleh pendapatan dan memengaruhi bagaimana kreator mengatur pemasukan mereka secara mandiri (Palete, 2024). Namun, di sisi lain, banyak kreator yang masih menghadapi tantangan dalam memperoleh pendapatan yang stabil dan berkelanjutan. Ketergantungan pada sponsor, monetisasi platform, atau algoritma pihak ketiga sering kali membatasi potensi penghasilan serta kebebasan kreator dalam berkarya.

Salah satu solusi yang berkembang pesat adalah model donasi langsung berbasis *Consumer-to-Consumer* (C2C), di mana penggemar dapat memberikan dukungan finansial secara langsung kepada kreator tanpa perantara. Model ini memberi peluang bagi kreator untuk mendapatkan pendapatan yang lebih adil, serta memperkuat hubungan emosional antara penggemar dan kreator. Namun, beberapa platform donasi yang ada masih memiliki keterbatasan dari sisi transparansi, kemudahan penggunaan, hingga personalisasi interaksi. Pemahaman terhadap lima perilaku utama dalam model Consumer to Consumer yaitu mengakses, terlibat, terhubung, menyesuaikan, dan berkolaborasi merupakan kunci dalam mendorong interaksi serta pengalaman digital pelanggan (Suryanatha, 2023).

RaiseMeUp hadir sebagai solusi inovatif dengan pendekatan C2C dalam membangun platform donasi yang inklusif, aman, dan user-friendly. Platform ini dirancang untuk menjembatani kreator dan supporter melalui fitur donasi langsung, manajemen profil, serta sistem notifikasi dan verifikasi yang intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem RaiseMeUp secara menyeluruh, dari tahap perancangan hingga pengujian, serta mengevaluasi fungsionalitas dan kesiapan sistem untuk digunakan secara nyata.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Model bisnis *Consumer-to-Consumer* (C2C) merupakan bagian dari e-commerce yang memungkinkan transaksi langsung antar individu, tanpa keterlibatan institusi sebagai perantara utama. Model bisnis C2C merujuk pada transaksi antar konsumen, sedangkan marketplace berperan sebagai media. Kombinasi keduanya membentuk C2C marketplace sebagai platform untuk interaksi konsumen langsung (Pratama et al., 2022). Dalam konteks ekonomi kreatif, model ini menjadi landasan bagi sistem donasi digital yang mendukung kreator independen dalam memperoleh pendapatan secara langsung dari penggemar. Penelitian oleh Hamzah & Mulyani (2021) menunjukkan bahwa platform C2C memiliki potensi besar dalam membangun ekosistem ekonomi yang berkelanjutan bagi pelaku kreatif.

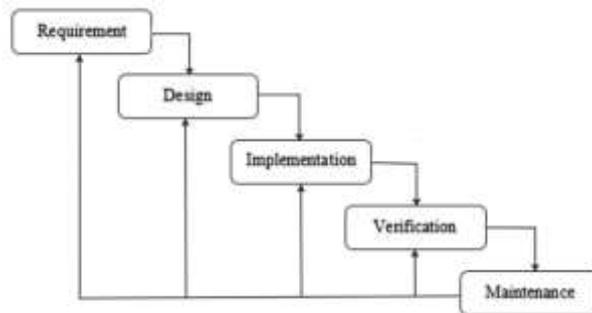
Teori interaksi sosial digital juga menjadi landasan penting dalam pengembangan platform seperti RaiseMeUp. Menurut teori ini, hubungan yang dibangun melalui interaksi personal antara pengguna—dalam hal ini kreator dan supporter—dapat memperkuat loyalitas dan menciptakan komunitas yang kohesif (Nasution, 2019). Oleh karena itu, fitur seperti pesan dukungan, sistem notifikasi, dan personalisasi profil menjadi aspek penting dalam desain sistem.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji platform donasi seperti Patreon dan Karyakarsa. Namun, sebagian besar platform tersebut belum mengadopsi pendekatan teknis berbasis framework modern seperti Laravel, atau belum mengimplementasikan integrasi langsung dengan layanan pembayaran lokal seperti Midtrans. Penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan merancang dan mengimplementasikan sistem yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan pengguna, serta kemudahan integrasi dengan infrastruktur pembayaran lokal.

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan metode Waterfall, yang mencakup lima tahap inti seperti analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga evaluasi sistem. Metode Waterfall dinilai mampu menyajikan alur yang terstruktur dengan baik dalam proses perancangan maupun implementasi sistem (Maulana, 2025). Model pengembangan ini mengikuti alur yang linear, dimulai dari tahap perencanaan sebagai langkah awal hingga tahap pemeliharaan sebagai tahap akhir dalam proses pengembangan sistem (Wahid, 2020).

Setiap tahapan dalam metode Waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dan prosesnya tidak memungkinkan untuk kembali ke tahap sebelumnya. Ilustrasi tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.:



**Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall**

Sumber: Wahid, 2020.

### **1. Requirement (Analisis Kebutuhan)**

Pada tahap ini, sistem dikembangkan dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan kebutuhan berdasarkan permintaan pengguna (Yusron & Huda, 2021). Proses pengumpulan data biasanya dilakukan dengan cara melakukan wawancara tatap muka kepada stakeholder terkait. Fase ini menghasilkan dokumentasi atau data tentang kebutuhan pengguna untuk membangun sistem (Wijaya & Prawira, 2022).

### **2. Design (Perancangan Sistem)**

Tahap ini menekankan peran aktif dari user dalam mencapai tujuan, terutama saat proses desain dilakukan dan perbaikan diberikan apabila terdapat ketidaksesuaian antara desain yang diinginkan user dan analisis sistem (Priscilla, 2021).

### **3. Implementation (Implementasi)**

Tahapan implementasi merupakan proses penggabungan dan penerapan sistem yang sebelumnya telah dirancang, lalu dijalankan secara bertahap hingga membentuk satu kesatuan sistem yang utuh (Nurseptaji & Ramdhani, 2021).

### **4. Verification (Pengujian)**

Setelah tahap implementasi selesai, sistem harus diuji. Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji (Jayanti & Hendini, 2021).

### **5. Maintenance (Evaluasi)**

Tahap akhir dalam metode Waterfall adalah pemeliharaan terhadap sistem yang telah melewati proses pengujian (Rahayu et al., 2024). Melakukan perbaikan atas bug yang teridentifikasi, mengembangkan dan menambahkan fitur-fitur baru sesuai permintaan pengguna, serta menjalankan pemeliharaan sistem secara rutin.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a) Analisis Kebutuhan

Tahap ini berfokus pada pendefinisian dan analisis kebutuhan sistem, guna merumuskan persyaratan yang harus dipenuhi dalam proses pengembangan (Ramadona et al., 2020). Platform ini dirancang untuk menjembatani komunikasi serta dukungan finansial antara kreator independen dan pendukung mereka melalui model donasi C2C. Berdasarkan hasil analisis, sistem ini melibatkan tiga jenis pengguna utama, yaitu **Admin**, **Kreator**, dan **Supporter**, dengan kebutuhan dan peran yang berbeda.

#### 1. Admin

Admin membutuhkan akses untuk memantau aktivitas pengguna, mengelola data kreator dan supporter, serta memverifikasi transaksi donasi dan penarikan. Admin juga perlu melihat statistik penggunaan sistem dan mengatur peran pengguna.

#### 2. Kreator

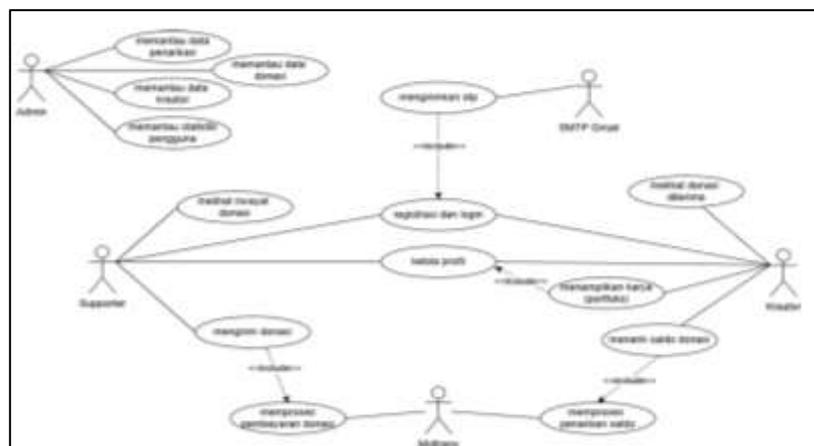
Kreator membutuhkan fitur untuk registrasi, kelola profil, unggah portofolio, menerima notifikasi donasi, melihat riwayat dukungan, dan melakukan penarikan dana secara langsung.

#### 3. Supporter

Supporter membutuhkan fitur pencarian kreator, sistem donasi yang aman dan mudah, penyisipan pesan dukungan, riwayat donasi, serta pengelolaan akun pribadi.

### b) Desain

#### 1. Use Case



Gambar 2. Use Case



## c) Implementasi

### 1. Form Login

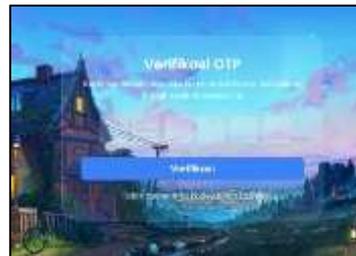
Pengguna mengakses platform dengan mengisi email dan password sesuai role masing-masing. Jika login berhasil, sistem mengarahkan ke halaman sesuai peran (admin, kreator, atau supporter).



**Gambar 6. Login Page**

### 2. Form Registrasi & OTP

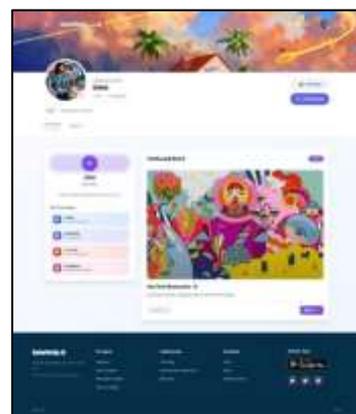
Registrasi dilakukan dengan memilih role dan mengisi data awal. Sistem akan mengirim OTP ke email yang digunakan. Setelah OTP diverifikasi, akun akan aktif dan diarahkan ke halaman pengisian profil.



**Gambar 7. Verif OTP**

### 3. Halaman Profil Pengguna

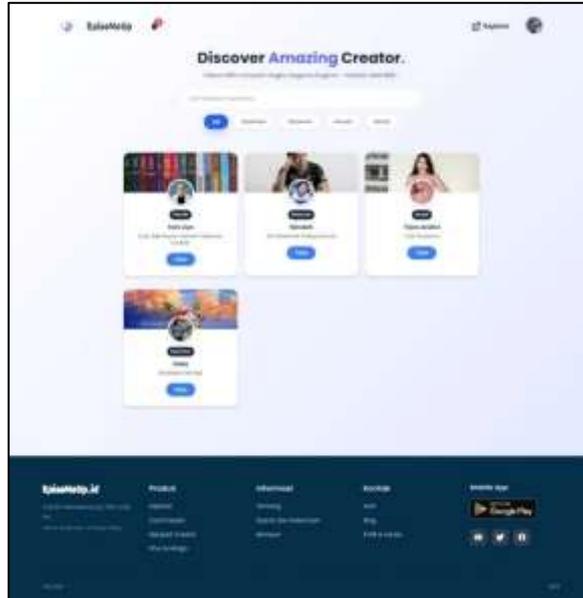
Baik kreator maupun supporter dapat mengelola profilnya, termasuk foto, bio, dan preferensi. Khusus kreator, tersedia fitur untuk menambahkan portofolio karya.



**Gambar 8. Profile Pengguna**

#### 4. Halaman Explorer

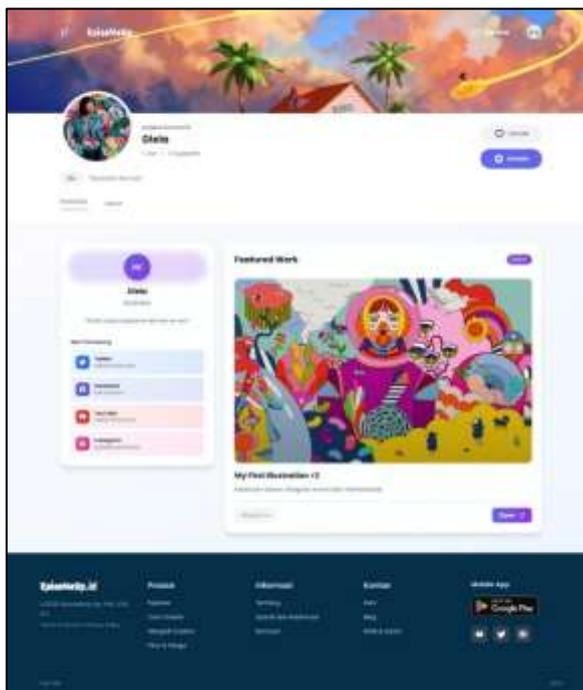
Menampilkan daftar kreator yang tergabung dalam platform. Pengguna dapat mencari dan memfilter kreator berdasarkan bidang seperti ilustrasi, musik, atau penulisan.



Gambar 9. Explorer

#### 5. Halaman View Kreator

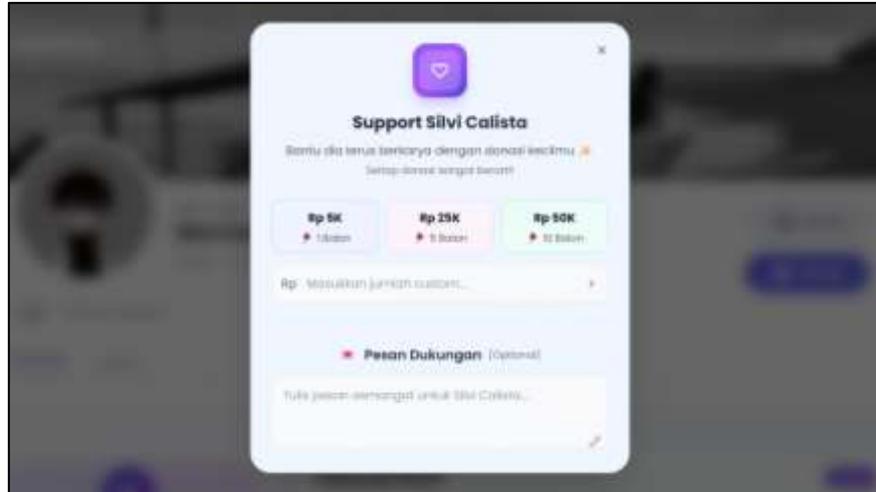
Menampilkan detail profil kreator dan karya portofolio. Supporter dapat memberikan dukungan berupa donasi dan pesan singkat melalui halaman ini.



Gambar 10. View Kreator

## 6. Form Donasi

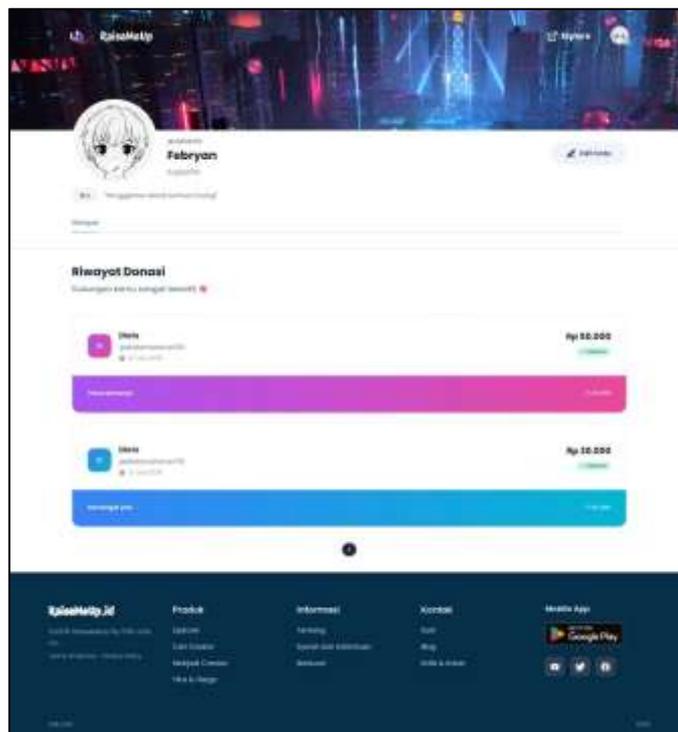
Supporter dapat memilih jumlah donasi dan metode pembayaran. Transaksi diproses melalui Midtrans, dan sistem akan mengirim notifikasi ke kreator jika donasi berhasil.



Gambar 11. Form Donasi

## 7. Halaman Riwayat Transaksi

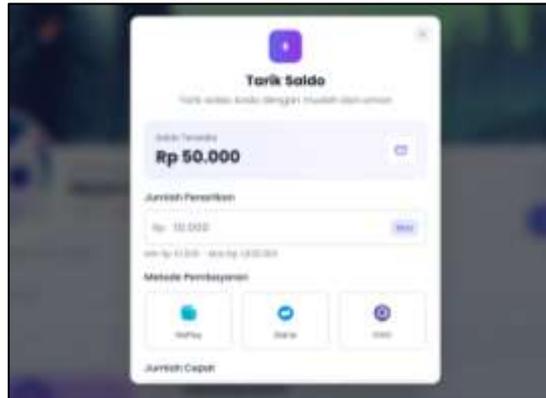
Menampilkan riwayat donasi bagi supporter dan riwayat donasi masuk serta penarikan dana bagi kreator. Informasi disajikan dalam tabel terstruktur.



Gambar 12. Riwayat Transaksi

## 8. Form Penarikan Dana

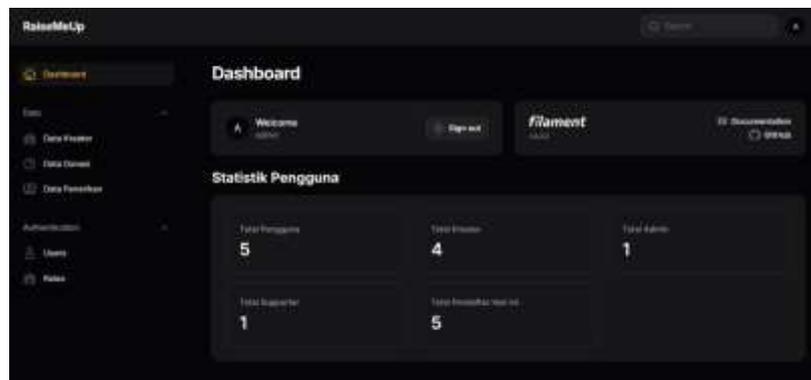
Kreator dapat menarik saldo donasi melalui halaman khusus. Permintaan penarikan akan otomatis tercatat dan diverifikasi oleh admin.



Gambar 13. Withdrawl

## 9. Form Dashboard Admin

Admin dapat memantau statistik pengguna, data donasi, dan penarikan dana. Juga tersedia fitur pengelolaan user dan kontrol akses berdasarkan peran.



Gambar 14. Dashboard Admin

### d) Pengujian

#### 1. Kreator

Tabel 1. Pengujian Fitur Kreator

Fitur	Skenario	Hasil	Status
Pencarian & Filter	Kreator mencari atau memfilter kreator lain di halaman explorer	Kreator muncul sesuai filter	Valid
Profil & Portofolio	Kreator mengubah profil dan menambahkan portofolio karya	Profil dan karya tampil dengan baik	Valid
Donasi Masuk	Kreator menerima donasi dan notifikasi otomatis	Notifikasi tampil, data tercatat	Valid
Penarikan Saldo	Kreator menarik saldo donasi ke rekening	Saldo berhasil ditarik, riwayat tersimpan	Valid
Reset Password	Kreator lupa password dan melakukan reset via email	Password berhasil diubah	Valid

## 2. Supporter

**Tabel 2. Pengujian Fitur Supporter**

Fitur	Skenario	Hasil	Status
Pencarian & Filter	Supporter mencari dan memfilter kreator di halaman explorer	Kreator muncul sesuai pencarian/filter	Valid
Akses Profil Kreator	Supporter membuka halaman profil kreator secara publik	Profil tampil dengan baik	Valid
Donasi & Like	Supporter memberikan like atau donasi ke kreator melalui tombol di profil	Interaksi berhasil, data tercatat	Valid
Ubah Profil	Supporter mengubah informasi profil sendiri	Data profil berhasil diperbarui	Valid
Riwayat Donasi	Supporter melihat riwayat donasi yang telah dilakukan	Riwayat tampil di halaman profil	Valid

## 3. Admin

**Tabel 3. Pengujian Fitur Admin**

Fitur	Skenario	Hasil	Status
Statistik Aplikasi	Admin mengakses statistik jumlah pengguna dan peran	Statistik tampil sesuai data sistem	Valid
Data Kreator	Admin melihat data kreator yang terdaftar	Data kreator ditampilkan dengan benar	Valid
Data Pengguna	Admin melihat keseluruhan data pengguna sistem	Seluruh data user dapat diakses	Valid
Data Donasi	Admin memantau riwayat donasi dari supporter ke kreator	Riwayat donasi muncul dengan lengkap	Valid
Data Penarikan	Admin mengakses riwayat penarikan dana dari kreator	Data penarikan tampil dengan akurat	Valid

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian aplikasi RaiseMeUp, dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah berhasil memenuhi kebutuhan fungsional yang dirancang sejak awal, khususnya dalam menjembatani interaksi antara kreator independen dan supporter melalui sistem donasi C2C. Seluruh fitur inti, seperti registrasi pengguna, pengelolaan profil, eksplorasi kreator, pemberian donasi, serta penarikan dana oleh kreator telah diimplementasikan dan berjalan sesuai harapan. Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik dan valid sesuai dengan skenario yang telah dirancang, sehingga platform ini siap untuk diuji coba dalam skala lebih luas.

Namun, masih terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan ke depannya. Pengembangan fitur keamanan seperti penambahan reCAPTCHA dan sistem otentikasi yang lebih fleksibel menjadi hal yang penting untuk melindungi akun pengguna. Selain itu, peningkatan pengalaman pengguna melalui fitur live preview saat mengedit profil, tutorial onboarding, serta integrasi sistem komentar dan pesan pribadi dapat membantu membangun interaksi komunitas yang lebih kuat. Dari sisi admin, diperlukan sistem verifikasi identitas

kreator dan fitur moderasi untuk mendeteksi transaksi mencurigakan serta laporan konten. Ke depan, strategi monetisasi melalui sistem komisi dinamis dan langganan bulanan juga menjadi potensi untuk mendukung keberlanjutan platform.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup pengujian, yang belum melibatkan pengguna eksternal secara langsung. Oleh karena itu, uji coba lanjutan berbasis pengguna nyata sangat direkomendasikan untuk mendapatkan umpan balik dan penyempurnaan sistem secara lebih komprehensif di masa mendatang.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahadiyah, F. N. (2024). Perkembangan teknologi informasi terhadap peningkatan bisnis online. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.5>
- Alkhalifi, Y., Rizal, K., & Alam, N. (2025). Menjadi kreator digital dengan AI: Inovasi pelatihan konten stock bagi komunitas KOPIA Mampang Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 3(3), 569–557. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i3.2320>
- Amu, M. R., & Isima, N. (2024). Menjembatani teknologi dan syariah: Tinjauan hukum Islam atas monetisasi YouTube AdSense. *Al-'Aqdu: Journal of Islamic Economics Law*, 4(1), 54–72.
- Jayanti, W. E., & Hendini, A. (2021). Pengembangan perangkat lunak pengujian kendaraan bermotor (Tanjidor) dengan model waterfall pada Dinas Perhubungan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(1).
- Maulana, M. R. (2025). Evaluasi metodologi waterfall dan agile: Studi literatur pada sistem perpustakaan. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5900>
- Nurseptaji, A., & Ramdhani, Y. (2021). Sistem informasi perpustakaan dengan implementasi model waterfall. *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 13(1), 61–79. <https://doi.org/10.37424/informasi.v13i1.68>
- Palete, S. (2024). Potensi pendapatan dalam industri hiburan digital: Studi kasus pada platform konten kreator sosial media. *Accounting, Accountability, and Organization System (AAOS) Journal*, 5(2), 20–34.
- Pratama, Y. A., Lawi, L., & Jusin, J. (2022). Pengembangan website pencarian dan pemesanan jasa guru les privat berdasarkan model C2C marketplace. *Journal Information System Development (ISD)*, 7(2), 122–131. <https://doi.org/10.19166/isd.v7i2.565>
- Pricillia, T. (2021). Perbandingan metode pengembangan perangkat lunak (waterfall, prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>

- Rahayu, Y. S., Saputra, Y., & Irawan, D. (2024). Implementasi metode waterfall pada pengembangan sistem informasi mobile E-Disarpus. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(2), 523–534. <https://doi.org/10.31849/zn.v6i2.20538>
- Ramadona, A., Hartati, M., Nurainun, T., & Permata, E. G. (2020). Analisis PIECES dan pengaruh perancangan website Fikri Karya Gemilang terhadap sistem promosi menggunakan model waterfall. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Industri*, 7(1), 57–66. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i1.380>
- Suryanatha, I. B. (2023). Studi kasus TikTok affiliate sebagai wajah baru consumer to consumer (C2C) dalam ranah ekonomi digital. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 374–385.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informasi dan Manajemen STMIK*, 1(1), 1–5.
- Wijaya, F. W., & Prawira, B. (2022). Penerapan metode waterfall pada sistem informasi kas kecil. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 4(4), 335–340. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.1985>
- Yusron, R. D. R., & Huda, M. M. (2021). Analisis perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan model waterfall dalam peningkatan inovasi teknologi. *Journal Automation Computer Information System*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i1.4>