

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
MONETISASI KARYA DESAIN DIGITAL BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI**

LAPORAN NON-REGULER

ONLINE DIGITAL ARTIST FREELANCER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

WAHYU SETYANINGTYAS

22.11.4582

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
MONETISASI KARYA DESAIN DIGITAL BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI**

LAPORAN NON-REGULER

ONLINE DIGITAL ARTIST FREELANCER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

WAHYU SETYANINGTYAS

22.11.4582

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
MONETISASI KARYA DESAIN DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI**

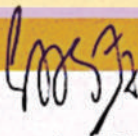
yang disusun dan diajukan oleh

Wahyu Setyaningtyas

22.11.4582

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 26 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Dr. Emigawaty, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302226

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
MONETISASI KARYA DESAIN DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Wahyu Setyaningtyas
22.11.4582

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Dr. Emigawaty, M.Kom
NIK. 190302226



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wahyu Setyaningtyas

NIM : 22.11.4582

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Pemanfaatan Platform Displate Sebagai Sarana Monetisasi Karya Desain Digital Berbasis Teknologi Informasi

Dosen Pembimbing : Dr. Emigawaty, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Februari 2026

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow and red revenue stamp. The stamp is a 10,000 Rupiah 'Meterai Tempel' (adhesive stamp) with the serial number 3D12FANX245812244. The signature is written in a cursive style across the stamp.

Wahyu Setyaningtyas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, laporan ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi selama proses perkuliahan dan pelaksanaan kegiatan *freelance*.
2. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam penyusunan laporan ini.
3. Universitas Amikom Yogyakarta khususnya Program Studi Informatika yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas pembelajaran hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Diri sendiri yang telah berusaha, berproses, dan konsisten dalam mengembangkan karya desain digital serta menjalankan kegiatan *freelance* selama masa studi.
5. Rekan-rekan yang telah membantu dan mendukung secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan ini.
6. Karol Banaszkiwicz, Jacek Świgost, dan Edward Ruszczyk selaku pendiri platform Displate karena telah menyediakan platform sebagai sarana monetisasi karya desain digital sehingga dapat dibuat laporan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan berjudul “Pemanfaatan Platform Displate sebagai Sarana Monetisasi Karya Desain Digital Berbasis Teknologi Informasi” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan melalui jalur non reguler pada Program Studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Laporan ini membahas pemanfaatan platform Displate sebagai sarana monetisasi karya desain digital melalui kegiatan *freelance* berbasis teknologi informasi, yang mencakup proses produksi desain, strategi publikasi, serta analisis performa penjualan dan pendapatan selama periode pelaksanaan kegiatan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak Program Studi Informatika, serta keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 23 Februari 2026

Penulis

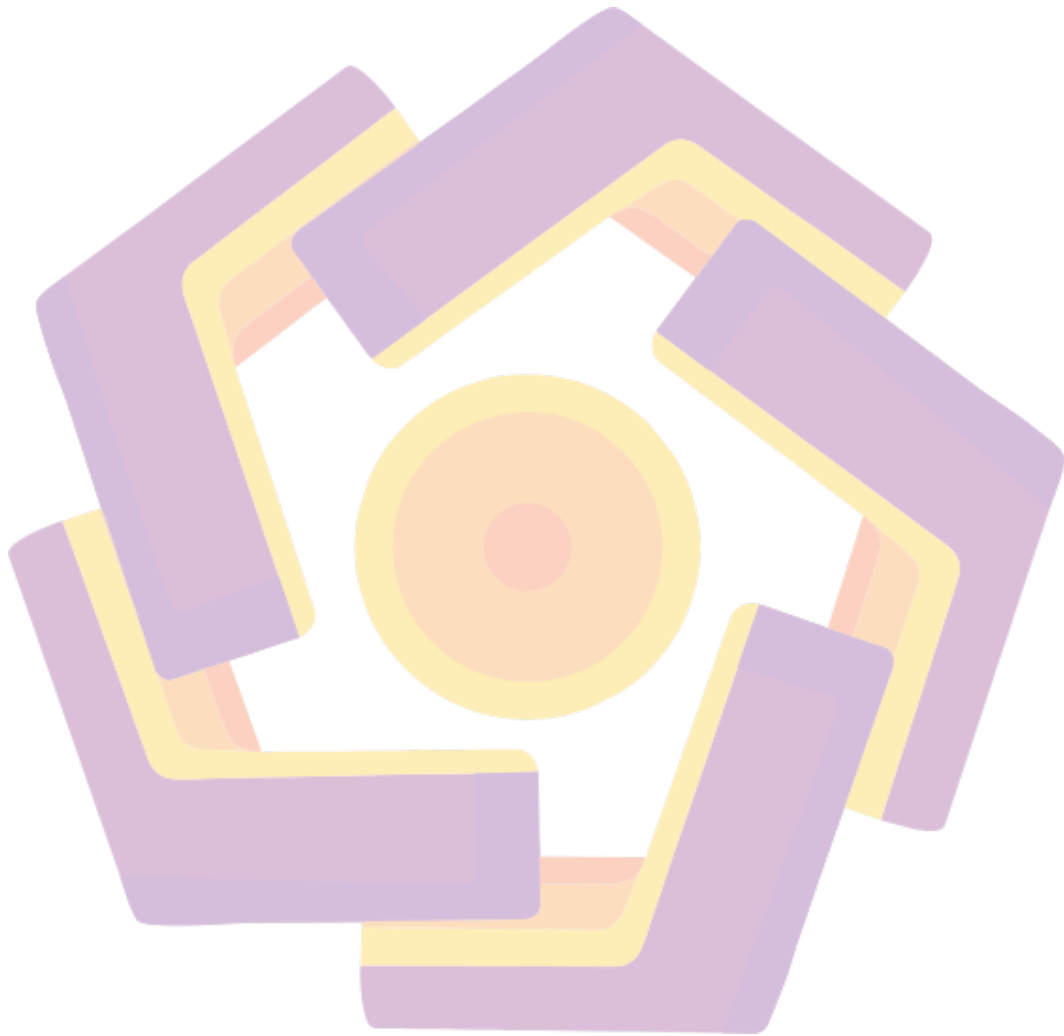
DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iii
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xii
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xiii
Daftar Istilah.....	xiv
Intisari	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
Bab II Teori dan METODE.....	4
2.1. Teori	4
2.1.1. <i>Freelance</i> dalam Bidang Desain Digital.....	4
2.1.2. Teknologi Informasi dalam Bisnis Kreatif Digital.....	4
2.1.3. Platform Displate sebagai Media Monetisasi Karya Digital.....	5
2.1.4. <i>Print on demand</i> (PoD)	5
2.1.5. Desain Grafis.....	6
2.1.6. Adobe Photoshop	6
2.1.7. Adobe Illustrator	6
2.1.8. Procreate.....	7

2.2.	Analisis.....	8
2.2.1.	Diagram Alur	8
2.2.2.	Strategi	9
2.2.3.	Proses Produksi	13
BAB III Hasil dan Pembahasan		27
3.1.	Hasil	27
3.2.	Tahap Review dan Pendapatan <i>Artist</i>	36
3.3.	Data Kinerja Akun	41
3.4.	Penjualan Desain Terbanyak.....	43
3.5.	Evaluasi	45
3.6.	Penghasilan	49
BAB IV Kesimpulan.....		51
4.1.	Kesimpulan	51
4.2.	Saran.....	51
Referensi		53
Curriculum Vitae		54
Lampiran dan Bukti Pendukung.....		55

DAFTAR TABEL

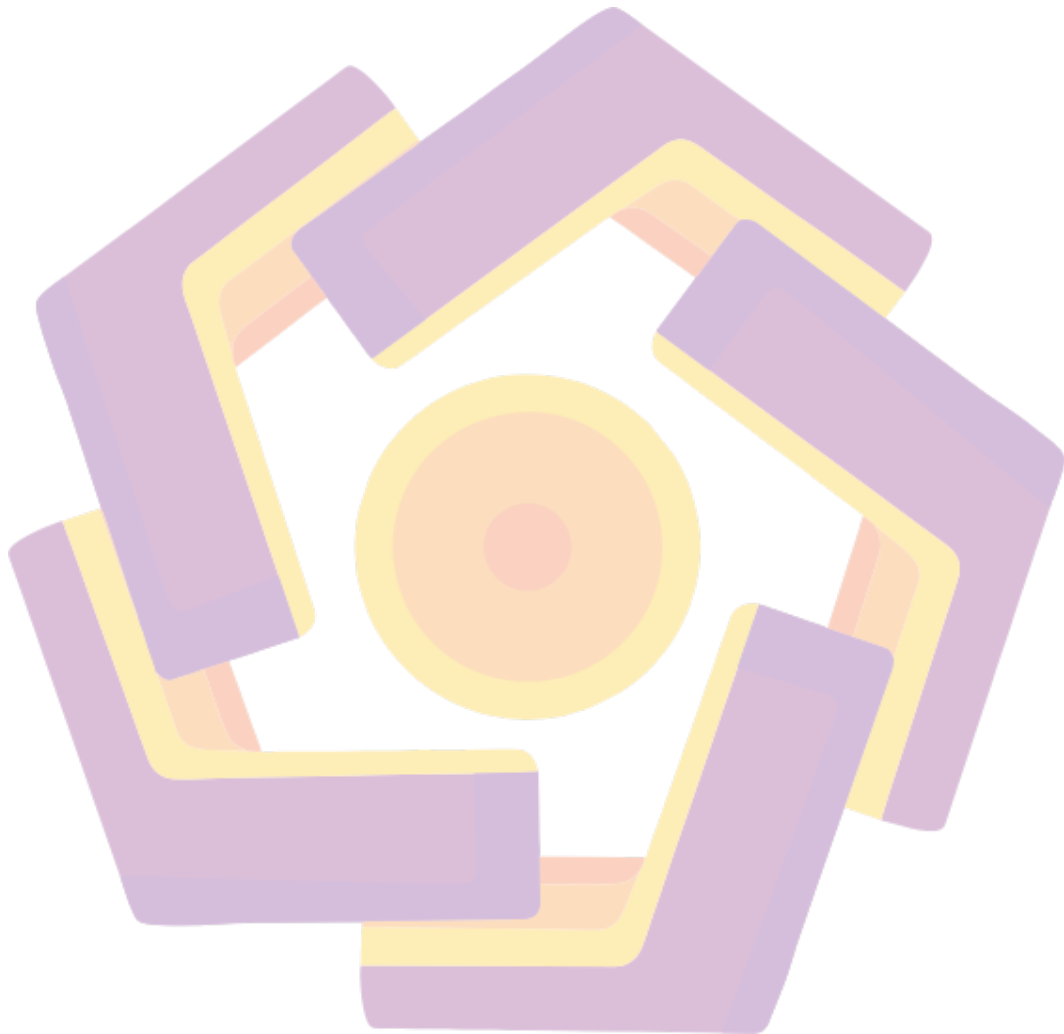
Tabel 3.1 Detail harga dan komisi	39
Tabel 3.2 Hasil kurasi positif	41
Tabel 3.3 Bukti penghasilan.....	49



DAFTAR GAMBAR

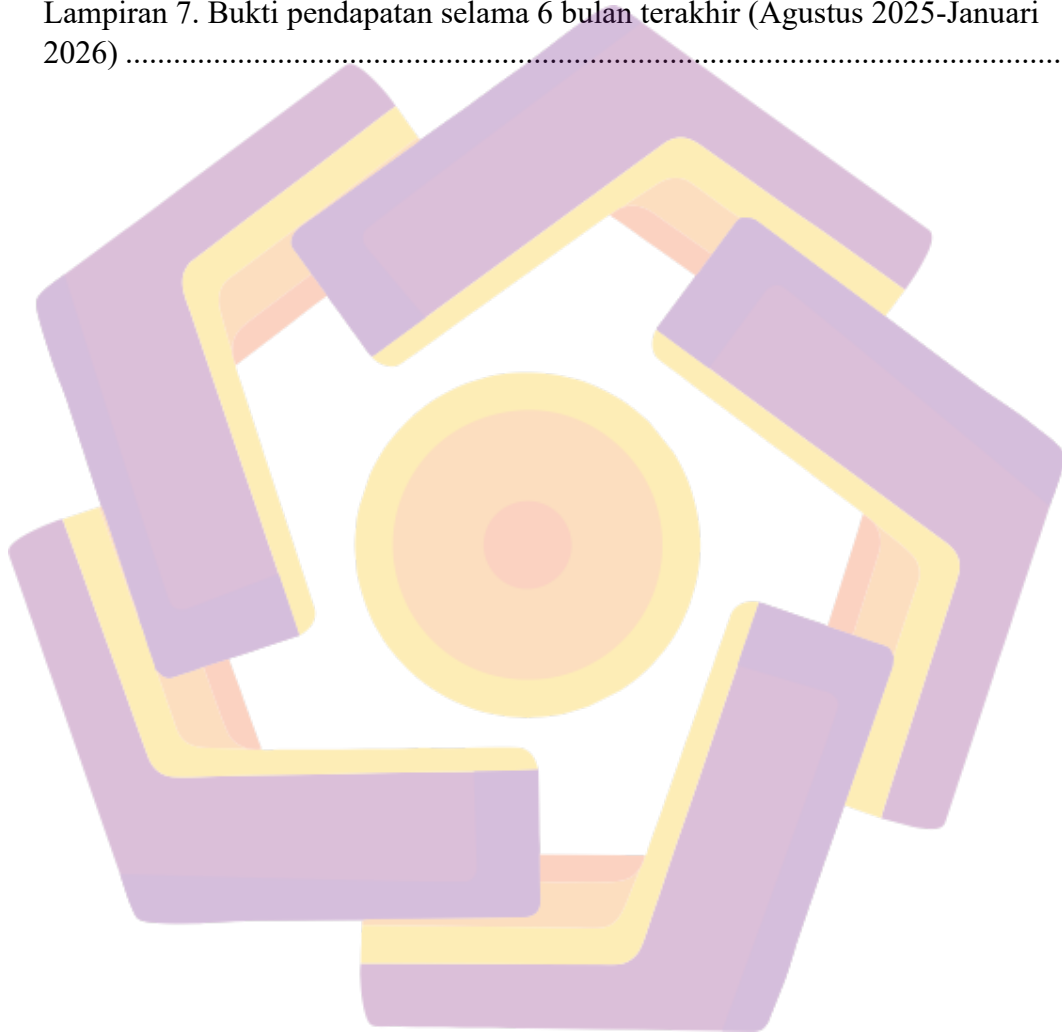
Gambar 2.1 Diagram Alur.....	9
Gambar 2.2 Halaman Kategori Musik Displate.....	10
Gambar 2.3 Platform IMDb <i>Top Movies</i>	11
Gambar 2.4 Platform Displate halaman tampilan desain.....	12
Gambar 2.5 Diskon 44% pada periode <i>Black friday</i>	13
Gambar 2.6 <i>Website</i> Freepik untuk mendapatkan elemen desain.....	14
Gambar 2.7 <i>Website</i> Unsplash untuk mengunduh gambar resolusi tinggi.....	15
Gambar 2.8 Google Font untuk mengunduh variasi font.....	15
Gambar 2.9 Pembuatan kanvas di Adobe Photoshop	16
Gambar 2.10 Proses <i>editing</i> di Adobe Photoshop.....	17
Gambar 2.11 Penambahan tekstur.....	18
Gambar 2.12 Pembuatan sketsa awal di Procreate.....	19
Gambar 2.13 Proses pewarnaan dan <i>finishing</i>	20
Gambar 2.14 Proses ekspor di Adobe Photoshop.....	21
Gambar 2.15 Proses ekspor di Procreate	22
Gambar 2.16 Halaman unggah karya Displate	23
Gambar 2.17 Pengisian <i>metadata</i> karya.....	24
Gambar 2.18 Pengisian <i>tag</i> karya	25
Gambar 2.19 Menentukan kategori dan koleksi	26
Gambar 3.1 <i>Interstellar Movie poster</i>	27
Gambar 3.2 Billie Eilish kolase <i>Pop art</i>	28
Gambar 3.3 Arthur Morgan <i>in the Snow</i>	29
Gambar 3.4 The Weeknd <i>Popular Idol</i>	30
Gambar 3.5 Ariana Grande <i>Eternal Shunsine</i>	31
Gambar 3.6 Kanye West kolase <i>Pop art</i>	32
Gambar 3.7 NFL <i>Illustration</i>	33
Gambar 3.8 Liam Gallagher retro	34
Gambar 3.9 <i>Interstellar Movie poster</i>	35
Gambar 3.10 <i>Terrifier Movie poster</i>	36
Gambar 3.11 Desain yang <i>terpublikasi</i>	37
Gambar 3.12 Desain yang <i>ditolak platform</i>	37
Gambar 3.13 Desain yang <i>dinonaktifkan platform</i>	38
Gambar 3.14 Perhitungan komisi Displate	39
Gambar 3.15 Saldo minimum untuk penarikan	40
Gambar 3.16 Total penjualan akun 1 (Matcha Latte)	42
Gambar 3.17 Total penjualan akun 2 (Orangy Cat).....	42
Gambar 3.18 Total penjualan akun 3 (Hynn).....	43
Gambar 3.19 Penjualan desain terbanyak akun 1 (Matcha Latte)	43
Gambar 3.20 Penjualan desain terbanyak akun 2 (Orangy Cat)	44
Gambar 3.21 Penjualan desain terbanyak akun 3 (Hynn).....	44
Gambar 3.22 Bukti total dan jumlah penjualan akun 1 (Matcha Latte).....	45

Gambar 3.23 Bukti total dan jumlah penjualan akun 2 (Orangy Cat)	46
Gambar 3.24 Bukti total dan jumlah penjualan akun 3 (Hynn)	46
Gambar 3.25 Profil akun 1	47
Gambar 3.26 Profil akun 2	47
Gambar 3.27 Profil akun 3	48
Gambar 3.28 Bukti desain ditolak.....	48
Gambar 3.29 Bukti desain diterima	49



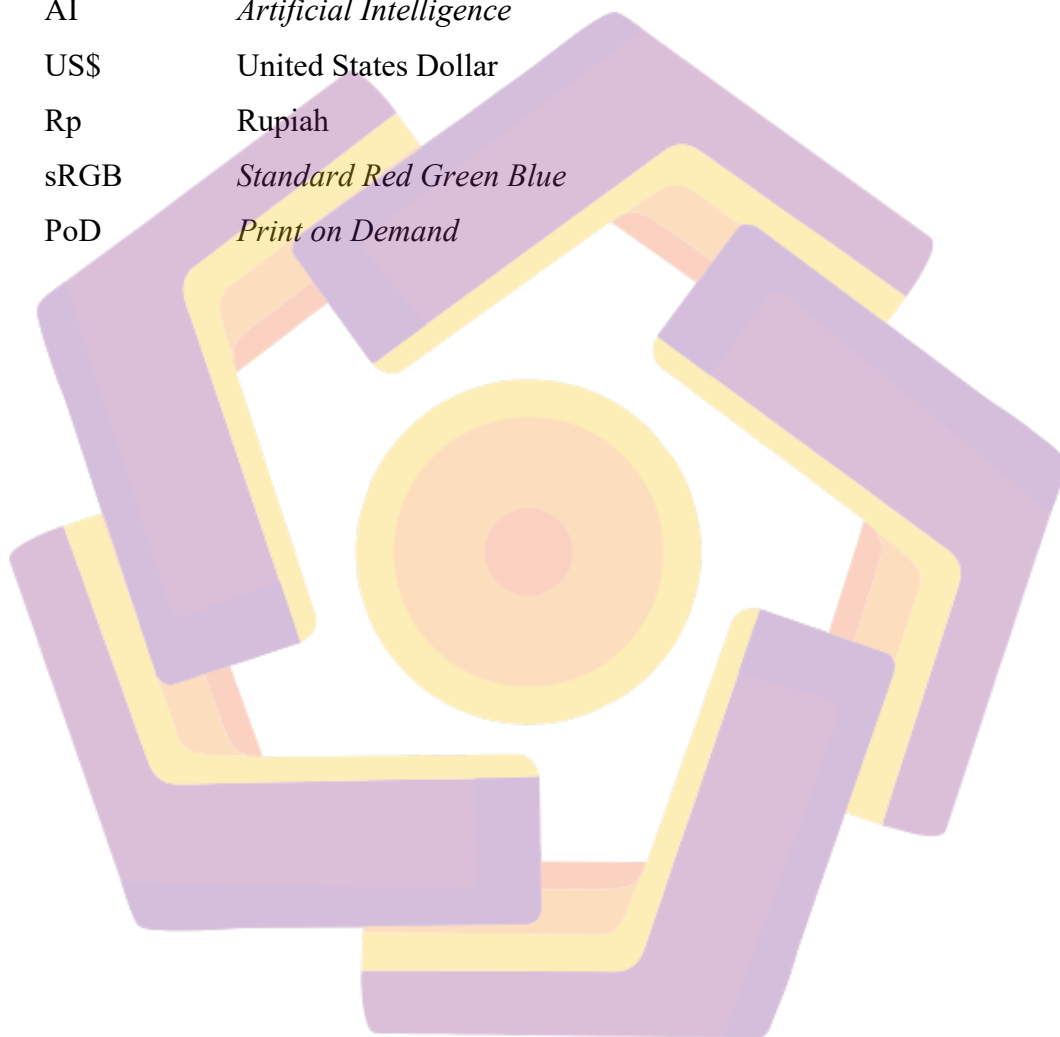
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Screenshot dashboard penghasilan akun 1	55
Lampiran 2. Screenshot dashboard penghasilan akun 2	55
Lampiran 3. Screenshot dashboard penghasilan akun 3	56
Lampiran 4. Bukti kepemilikan akun 1	56
Lampiran 5. Bukti kepemilikan akun 2	57
Lampiran 6. Bukti kepemilikan akun 3	57
Lampiran 7. Bukti pendapatan selama 6 bulan terakhir (Agustus 2025-Januari 2026)	58



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

HKI	Hak Kekayaan Intelektual
DPI	<i>Dots Per Inch</i>
PNG	<i>Portable Network Graphics</i>
AI	<i>Artificial Intelligence</i>
US\$	United States Dollar
Rp	Rupiah
sRGB	<i>Standard Red Green Blue</i>
PoD	<i>Print on Demand</i>



DAFTAR ISTILAH



Desain Digital	Karya visual yang dibuat menggunakan perangkat lunak berbasis komputer atau perangkat grafis digital.
Platform Digital	Sistem berbasis teknologi informasi yang memfasilitasi interaksi, distribusi, dan transaksi secara daring.
<i>Freelance</i>	Model kerja mandiri tanpa ikatan kontrak tetap dengan satu perusahaan.
Monetisasi	Proses mengubah karya atau aktivitas digital menjadi sumber pendapatan.
Kurasi	Proses seleksi dan penilaian karya sebelum dipublikasikan pada platform.
<i>Metadata</i>	Informasi pendukung karya seperti judul, deskripsi, dan kata kunci.
<i>Tag</i>	Kata kunci yang disematkan pada karya untuk membantu pencarian dan pengelompokan.
<i>Collection</i>	Fitur pengelompokan karya berdasarkan tema atau konsep tertentu.
Resolusi	Tingkat ketajaman gambar digital yang ditentukan oleh jumlah piksel.
DPI (<i>Dots Per Inch</i>)	Satuan kepadatan piksel per inci yang digunakan sebagai standar kualitas cetak.
<i>Print on demand</i>	Sistem produksi cetak yang dilakukan hanya ketika ada pesanan dari konsumen.
Aset Desain	Elemen visual pendukung seperti gambar, tekstur, ilustrasi, atau font.



Lisensi	Izin resmi penggunaan suatu karya atau aset digital.
HKI (Hak Kekayaan Intelektual)	Hak hukum atas hasil karya intelektual yang memiliki nilai ekonomi.
Royalti	Imbalan finansial yang diterima pemilik karya atas penggunaan atau penjualan karyanya.
<i>Published</i>	Status karya yang telah disetujui dan ditampilkan untuk dijual di platform.
<i>Not approved</i>	Status karya yang tidak lolos proses kurasi platform.
<i>Deactivated</i>	Status karya yang dinonaktifkan sehingga tidak lagi tersedia di platform.
<i>Niche</i>	Segmen atau kategori pasar yang memiliki minat khusus.
<i>Color Profile</i>	Pengaturan sistem warna pada file digital yang memengaruhi tampilan warna pada layar dan cetak.
<i>Visual Hierarchy</i>	Pengaturan elemen visual untuk menunjukkan tingkat fokus dan prioritas dalam desain.

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru bagi desainer digital untuk memonetisasi karya melalui platform berbasis daring. Namun, banyak desainer *freelance* masih menghadapi kendala dalam distribusi karya, pengelolaan produksi, serta akses pasar global. Tanpa dukungan sistem digital yang terintegrasi, proses penjualan karya desain menjadi kurang efisien dan sulit berkembang secara berkelanjutan. Pemanfaatan platform digital yang mampu mengintegrasikan proses publikasi, produksi, hingga distribusi menjadi solusi yang relevan dalam industri kreatif modern.

Laporan non-reguler ini bertujuan menganalisis pemanfaatan platform Displate sebagai sarana monetisasi karya desain digital berbasis teknologi informasi. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif berdasarkan pengalaman praktik *freelance*, pengamatan alur kerja platform, serta studi terhadap proses produksi desain, sistem unggah karya, mekanisme komisi, dan distribusi produk melalui model *Print on demand*. Pendekatan ini menggambarkan bagaimana teknologi informasi mendukung integrasi sistem kreatif dan komersial dalam satu ekosistem platform digital.

Hasil menunjukkan bahwa Displate mempermudah desainer dalam memasarkan karya ke pasar internasional tanpa harus menangani proses produksi dan pengiriman. Platform ini berperan sebagai perantara teknologi yang menghubungkan kreator dengan konsumen global secara efisien. Pemanfaatan Displate terbukti menjadi strategi yang efektif dalam monetisasi karya desain digital serta menunjukkan penerapan kompetensi Informatika dalam pengelolaan aset digital, distribusi berbasis sistem daring, dan model bisnis kreatif berbasis teknologi.

Kata kunci: Displate, *freelance* desain, monetisasi karya, desain digital, teknologi informasi.

ABSTRACT

The development of information technology has opened new opportunities for digital designers to monetize their work through online-based platforms. However, many freelance designers still face challenges in distributing their work, managing production, and accessing global markets. Without the support of an integrated digital system, the process of selling design works becomes less efficient and difficult to develop sustainably. The use of digital platforms that integrate publication, production, and distribution processes has become a relevant solution in the modern creative industry.

This non-regular report aims to analyze the use of the Displate platform as a medium for monetizing digital design works based on information technology. The method used is descriptive analysis based on freelance practical experience, observation of the platform's workflow, and study of the design production process, artwork upload system, commission mechanisms, and product distribution through the Print on demand model. This approach illustrates how information technology supports the integration of creative and commercial systems within a single digital platform ecosystem.

The results show that Displate enables designers to market their works to international markets without having to handle production and shipping processes. The platform acts as a technological intermediary that efficiently connects creators with global consumers. The use of Displate has proven to be an effective strategy for monetizing digital design works and demonstrates the application of Informatics competencies in digital asset management, online system-based distribution, and technology-driven creative business models.

Keyword: *Displate, freelance design, work monetization, digital design, information technology*