

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Kesiediaan Pembimbing

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Salsa Dwi Nur Hidayah  
NIM : 20090118  
Program Studi : D IV Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
Status : Dosen  
NIDN : 0626059001  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I

Pada hari ini jumat tanggal 15 Maret 2024 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 2 minggu sekali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

Tegal, 15 Maret 2024

Pihak Pertama



Salsa Dwi Nur Hidayah

Pihak Kedua



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng

Mengetahui  
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriliani, S.T., M.Kom.,  
NIPY. 09.015.225

## SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Salsa Dwi Nur Hidayah  
NIM : 20090118  
Program Studi : D IV Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.  
Status : Dosen  
NIDN : 0605049004  
Jabatan Fungsional : -  
Pangkat/Golongan : -

Pada hari ini Kamis tanggal 15 Maret 2024 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 1 minggu 1 kali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

Tegal, 15 Maret 2024

Pihak Pertama



Salsa Dwi Nur Hidayah

Pihak Kedua



Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui  
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Anriliani, S.T., M.Kom.,  
NIPY. 09.015.225

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**  
The True Vocational Campus

Sarjana Terapan Teknik Informatika

Nomor : 41.03/TI.PHB/V/2024  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi  
Kepada :  
Yth. : **Museum Affandi**  
di Yogyakarta

Dengan hormat, mahasiswa dengan identitas berikut ini:

nama : Salsa Dwi Nur Hidayah  
NIM : 20090118  
prodi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Skripsi dengan judul **"WEBSITE GALERI SENI NUSANTARA SEBAGAI WADAH SENIMAN DAN MASYARAKAT DALAM MEMAMERKAN KARYA SENI LUKIS SECARA TERPUSAT"**. Kami memohon Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan agar memperoleh data, keterangan, dan bahan yang diperlukan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Tegal, 27 Mei 2024  
Ka. Prodi S.Tr. Teknik Informatika,

**Dyah Apriyanti, S.T., M.Kom**  
NIPY : 09.015.225

Jl. Mataram No. 9 Kota Tegal 52143, Jawa Tengah, Indonesia.  
(0283)352000

informatika@poltektegal.ac.id  
poltektegal.ac.id

### Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

#### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta :

1. Nama : Salsa Dwi Nur Hidayah  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Dukuhwaru RT 02 RW 10, Kecamatan Dukuhwaru  
Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah
2. Nama : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Dukuhwaru RT 02 RW 10, Kecamatan Dukuhwaru  
Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah
3. Nama : Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Griya Santika blok J no. 11, Pengabean, Kecamatan Dukuhturi,  
Kabupaten Tegal, Jawa Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:  
Berupa : Program Komputer  
Berjudul : Website Galeri Seni Nusantara Sebagai Wadah Seniman Dan Masyarakat Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis Secara Terpusat
  - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
  - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
  - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
  - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
  - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
  - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
  - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
  - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
  - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 04 Juli 2023



Salsa Dwi Nur Hidayah  
Pemegang Hak Cipta\*

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Slamet Wiyono'.

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
Pemegang Hak Cipta\*

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Mirza Alim Mutasodirin'.

Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.  
Pemegang Hak Cipta\*

Pemegang Hak Cipta\*

\* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

## Lampiran 4. Surat Pengalihan HKI

### SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Salsa Dwi Nur Hidayah  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Dukuhwaru RT 02 RW 10, Kecamatan Dukuhwaru  
Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah
2. Nama : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Perumahan Mutiara Vantavin 1 Pacul, Kabupaten Tegal,  
Provinsi Jawa Tengah, 52193.
3. Nama : Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Griya Santika blok J no. 11, Pengabean, Kecamatan Dukuhturi,  
Kabupaten Tegal, Jawa Tengah

Adalah Pihak I selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

Nama : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)  
Politeknik Harapan Bersama  
Alamat : Jl. Mataram No. 9 Pesurungan Lor Kota Tegal

Adalah Pihak II selaku Pemegang Hak Cipta berupa Program Komputer dengan judul “Website Galeri Seni Nusantara Sebagai Wadah Seniman Dan Masyarakat Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis Secara Terpusat” untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pemegang Hak Cipta  
Ketua P3M



(Dr. Aldi Budi Riyanta S.Si, M.T.)

Tegal, 8 Juli 2024

Pencipta



(Salsa Dwi Nur Hidayah)



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
Pemegang Hak Cipta\*



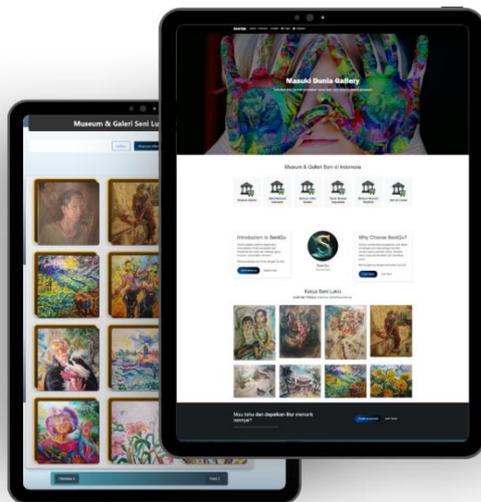
(Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.)

## Lampiran 5. Syarat Pengajuan HKI

### Dokumen Technical

#### Website Galeri Seni Lukis Nusantara Sebagai Wadah Seniman Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis Secara Terpusat

(Studi Kasus : Museum dan Galeri Seni Lukis di Yogyakarta)



Salsa Dwi Nur Hidayah

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.

## 1. Profil

Website Galeri Seni Nusantara (SeniQu) adalah sebuah platform digital inovatif yang menghubungkan karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri dalam satu tempat. SeniQu menyediakan tiga sisi akses: web admin untuk seniman (museum/galeri) mengelola karya seni, web user untuk masyarakat dan web admin developer. Melalui platform ini, seniman dapat berkolaborasi dengan pengembang untuk memamerkan karyanya.

## 2. Latar Belakang

Seni lukis adalah bentuk ekspresi seni atau budaya yang memiliki nilai estetika tinggi dan ciptaan karya kreatif dalam sejarah manusia. Melalui seni lukis, seniman dapat menyampaikan pesan, emosi, dan pandangan mereka terhadap dunia. Seni lukis memiliki peran penting dalam merefleksikan dan mengabadikan budaya serta peristiwa sejarah, sehingga menjadi bagian fundamental dari identitas bangsa Indonesia. Sebagai warisan budaya yang unik dan kaya, seni lukis Nusantara mencerminkan keberagaman dan kekayaan budaya lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Penguatan Pusat Seni dan Budaya perlu terus dikembangkan untuk bersaing dalam menghadapi kemajuan zaman demi pelestarian seni dan budaya lokal di Nusantara [1].

Namun, terdapat beberapa masalah yang menghambat pengenalan, apresiasi, dan akses masyarakat terhadap karya seni lukis di Indonesia. Masyarakat kesulitan menjangkau pameran seni secara *offline*, sehingga banyak karya seni tidak mendapatkan eksposur yang cukup. Hal ini terutama berlaku bagi masyarakat yang tinggal di luar kota besar atau daerah terpencil yang tidak memiliki akses mudah ke museum dan galeri seni. Mengutip dari jurnal *Digital Art*, kunci agar berhasil dalam berkesenian di era milenial adalah bagaimana kita dapat beradaptasi dalam teknologi digital yang berbasis komputer dan internet [2].

Karya seni tersebar di berbagai tempat seperti museum, galeri, dan koleksi pribadi, membuatnya sulit dijangkau dan dinikmati oleh masyarakat luas. Kurangnya pusat terintegrasi untuk memamerkan karya seni menyebabkan masyarakat kesulitan melihat keseluruhan koleksi yang ada. Masyarakat sering

kali kurang memahami karya seni lukis karena minimnya akses informasi dan edukasi tentang seni. Hal ini mengakibatkan rendahnya apresiasi terhadap karya seni dan seni lukis secara umum. Apresiasi terhadap seni yang dimaksud di sini yaitu sikap yang mendahulukan pemahaman dan pengertian sebelum melakukan penilaian, melalui proses penginderaan, pengamatan, dan penanggapan [3].

Berdasarkan kunjungan yang dilakukan oleh penulis ke Museum Affandi dan Jogja Gallery, ditemukan bahwa kedua tempat ini memiliki koleksi seni yang luar biasa, namun banyak pengunjung masih terbatas yang bisa hadir secara fisik. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memusatkan dan mendigitalisasi akses ke karya seni agar lebih banyak orang bisa menikmati dan mengapresiasi seni lukis tanpa batasan geografis.

Untuk menjawab tantangan ini, penulis mengembangkan aplikasi bernama SeniQu, aplikasi dirancang sebagai *platform digital* yang inovatif dan interaktif, menghubungkan karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri dalam satu tempat. Melalui *platform* ini, diharapkan dapat memperluas jangkauan karya seni, memberikan ruang bagi seniman untuk memamerkan karyanya, serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis.

### **3. Manfaat**

Manfaat dari pengembangan aplikasi adalah masyarakat dapat mengakses dan menikmati karya seni lukis di manapun berada, masyarakat dapat menjangkau lebih banyak karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri di satu *platform*, masyarakat memahami lebih dalam tentang karya seni lukis dan menghargai nilai serta konteks budaya di balik setiap karya.

### **4. Spesifikasi Teknik**

Spesifikasi teknis meliputi

- Source Code

Berikut uraian spesifikasi untuk pembangunan aplikasi:

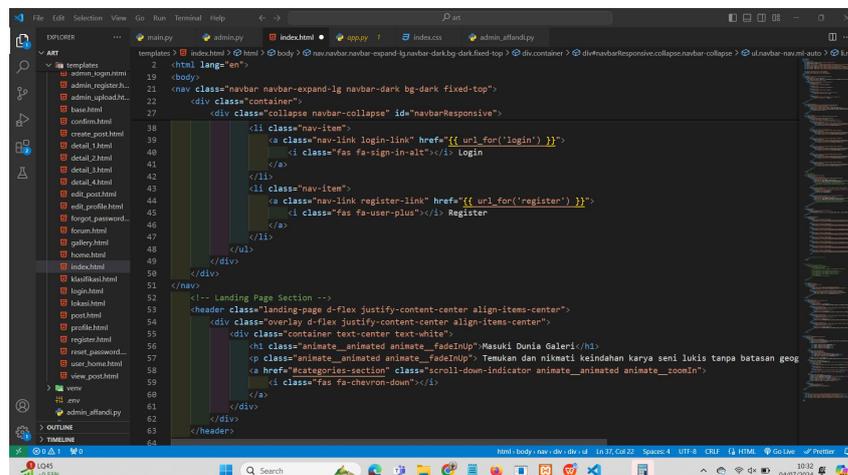
1. Multi Level :
  - Admin (Seniman), Admin (Developer), User ( Masyarakat)
2. Bahasa Pemrograman :

- Flask (Backend Web)
- Python ( Frontend)
- 3. Struktur Web :
  - HTML, CSS, JavaScript
- 4. Framework :
  - Bootstrap (Web)
  - Flask (API Python)
- 5. Aplikasi Pendukung :
  - Visual Studio Code
  - XAMPP
- 6. Database :
  - MySQL
- 7. Fitur Keamanan
  - Bcrypt untuk enkripsi password
  - Menggunakan 2.0 OAuth sebagai autentikasi Google Cloud dan login dengan gmail.

Berikut adalah source code dari masing-masing fitur:

a. Landing Page

Halaman ini berfungsi sebagai halaman depan aplikasi SeniQu yang menampilkan karya seni terkini, serta menyediakan navigasi ke halaman galeri.



```
2 <html lang="en">
3 <body>
4 <nav navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark fixed-top>
5 <div class="container">
6 <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarResponsive">
7 <ul>
8 <li class="nav-item">
9 <a class="nav-link login-link" href="{{ url_for('login') }}">
10 <i class="fas fa-sign-in-alt"/> Login
11 </a>
12 </li>
13 <li class="nav-item">
14 <a class="nav-link register-link" href="{{ url_for('register') }}">
15 <i class="fas fa-user-plus"/> Register
16 </a>
17 </li>
18 </ul>
19 </div>
20 </div>
21 </nav>
22 <!-- Landing Page Section -->
23 <header class="landing-page d-flex justify-content-center align-items-center">
24 <div class="overlay d-flex justify-content-center align-items-center">
25 <div class="container text-center text-white">
26 <h1 class="animate__animated animate__fadeIn" >Masuki Dunia Galeri</h1>
27 <p class="animate__animated animate__fadeIn" >Temukan dan nikmati keindahan karya seni lukis tanpa batasan geog
28 <a href="#categories-section" class="scroll-down-indicator animate__animated animate__zoomIn">
29 <i class="fas fa-chevron-down"/>
30 </a>
31 </div>
32 </div>
33 </div>
34 </header>
```



```
11 <body>
12 <div class="container">
13 <div class="register-wrapper">
14 <button type="button" class="close-button" onclick="window.location.href={{ url_for('index') }}">&times;</button>
15 </div>
16 <h2 class="mt-5 text-center">Register</h2>
17 </div>
18 <div class="mt-5 text-center">
19 <div class="with-messages">
20 <div class="with-messages">
21 <div class="with-messages">
22 <div class="with-messages">
23 <div class="with-messages">
24 <div class="with-messages">
25 <div class="with-messages">
26 <div class="with-messages">
27 <div class="with-messages">
28 <div class="with-messages">
29 <div class="with-messages">
30 <div class="with-messages">
31 <div class="with-messages">
32 <div class="with-messages">
33 <div class="with-messages">
34 <div class="with-messages">
35 <div class="with-messages">
36 <div class="with-messages">
37 <div class="with-messages">
38 <div class="with-messages">
39 <div class="with-messages">
40 <div class="with-messages">
41 <div class="with-messages">
```

d. Lupa password

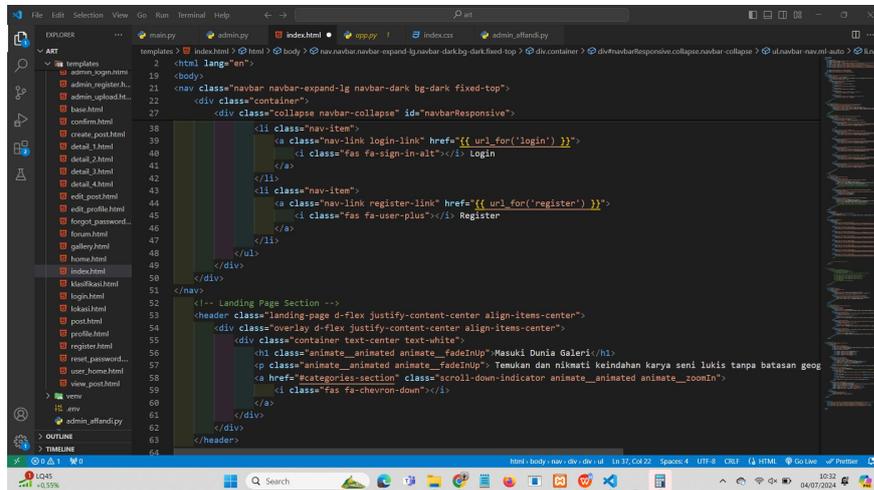
Kode HTML ini membangun halaman untuk mengatur ulang kata sandi pengguna. Halaman ini mencakup form di mana pengguna dapat memasukkan kata sandi baru mereka dan mengkonfirmasi. Terdapat juga fitur untuk menampilkan dan menyembunyikan kata sandi menggunakan ikon mata. Jika ada pesan yang di-flash dari server, pesan tersebut akan ditampilkan di bagian atas form. Selain itu, ada tautan untuk kembali ke halaman login.

```
11 <body>
12 <div class="container">
13 <div class="forgot-password-wrapper">
14 <h2 class="mt-5 text-center">Forgot Password</h2>
15 </div>
16 <div class="mt-5 text-center">
17 <div class="with-messages">
18 <div class="with-messages">
19 <div class="with-messages">
20 <div class="with-messages">
21 <div class="with-messages">
22 <div class="with-messages">
23 <div class="with-messages">
24 <div class="with-messages">
25 <div class="with-messages">
26 <div class="with-messages">
27 <div class="with-messages">
28 <div class="with-messages">
29 <div class="with-messages">
30 <div class="with-messages">
31 <div class="with-messages">
32 <div class="with-messages">
33 <div class="with-messages">
34 <div class="with-messages">
35 <div class="with-messages">
36 <div class="with-messages">
37 <div class="with-messages">
38 <div class="with-messages">
39 <div class="with-messages">
40 <div class="with-messages">
41 <div class="with-messages">
```

e. Galeri

Kode galeri ini menampilkan koleksi karya seni dalam dua tampilan berbeda, "Gallery" dan "Museum Affandi". Setiap karya seni ditampilkan dalam sebuah kartu dengan gambar depan yang dapat diklik untuk membuka detail karya menggunakan Fancybox. Informasi karya seni meliputi judul,

deskripsi, nama artis, bahan, teknik, dan tahun pembuatan. Bagian navigasi memungkinkan pengguna untuk menavigasi antar karya seni.



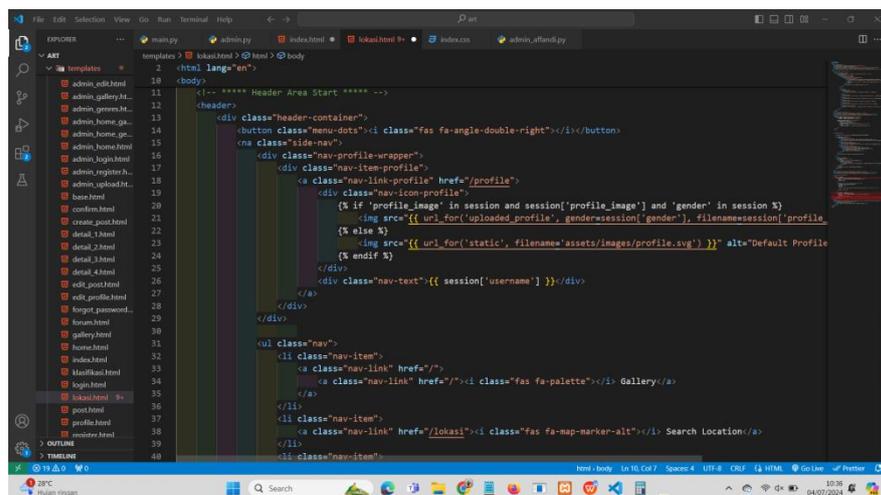
```

<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark fixed-top">
  <div class="container">
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarResponsive">
      <ul class="nav navbar-nav">
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link login-link" href="{{ url_for('login') }}">
            <i class="fas fa-sign-in-alt"/> Login
          </a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link register-link" href="{{ url_for('register') }}">
            <i class="fas fa-user-plus"/> Register
          </a>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </div>
</nav>
<!-- Landing Page Section -->
<header class="landing-page d-flex justify-content-center align-items-center">
  <div class="overlay d-flex justify-content-center align-items-center">
    <div class="container text-center text-white">
      <h1 class="animate__animated animate__fadeIn">Masuki Dunia Galeri!</h1>
      <p class="animate__animated animate__fadeIn">Temukan dan nikmati keindahan karya seni lukis tanpa batasan geog<
      <a href="#categories-section" class="scroll-down-indicator animate__animated animate__zoomIn">
        <i class="fas fa-chevron-down"/>
      </a>
    </div>
  </div>
</header>

```

f. Cari museum atau galeri karya seni terdekat

Halaman ini menggunakan Bootstrap untuk menyediakan tata letak responsif dan Font Awesome untuk ikon. Pengguna dapat memasukkan lokasi yang ingin dicari, radius pencarian, dan jenis tempat (museum atau galeri seni). Hasil pencarian ditampilkan dalam bentuk daftar yang mencakup nama tempat, alamat lengkap, serta koordinat geografisnya. Selain itu, halaman ini juga menampilkan peta dinamis menggunakan Google Maps API, dengan marker yang menunjukkan lokasi pengguna dan tempat-tempat yang ditemukan. Footer halaman menampilkan informasi hak cipta aplikasi.



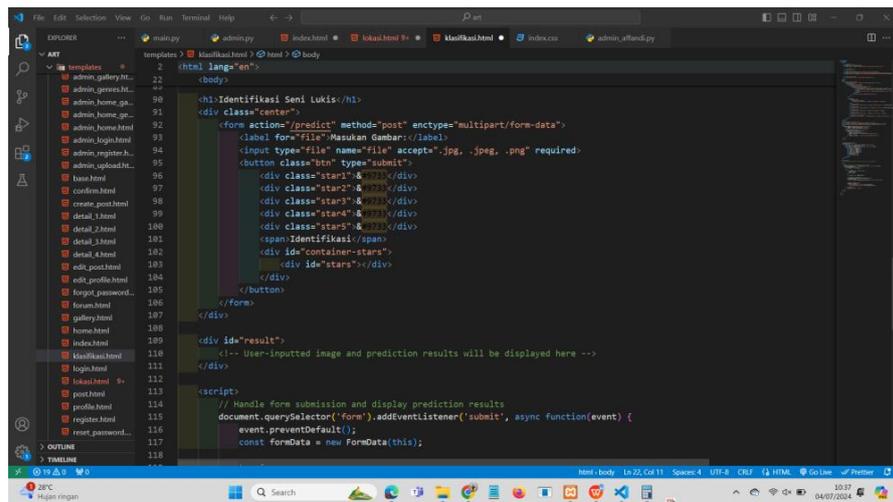
```

<!-- ***** Header Area Start ***** -->
<header>
  <div class="header-container">
    <button class="menu-dots"><i class="fas fa-angle-double-right"/></button>
    <div class="side-nav">
      <div class="nav-profile-wrapper">
        <a class="nav-link-profile" href="/profile">
          <div class="nav-icon-profile">
            
          </div>
          <div class="nav-text">{{ session['username'] }}</div>
        </a>
      </div>
      <ul class="nav">
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="/">
            <i class="fas fa-palette"/> Gallery
          </a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="/lokasi"><i class="fas fa-map-marker-alt"/> Search Location
          </a>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </div>

```

g. Identifikasi genre seni lukis

Menampilkan form untuk mengunggah gambar seni dan tombol untuk memulai identifikasi. Form ini dikirimkan ke endpoint /predict menggunakan metode POST. Hasil dari proses identifikasi ini, termasuk gambar yang diunggah dan prediksi genre yang diperoleh dari server, ditampilkan di bawah form identifikasi.



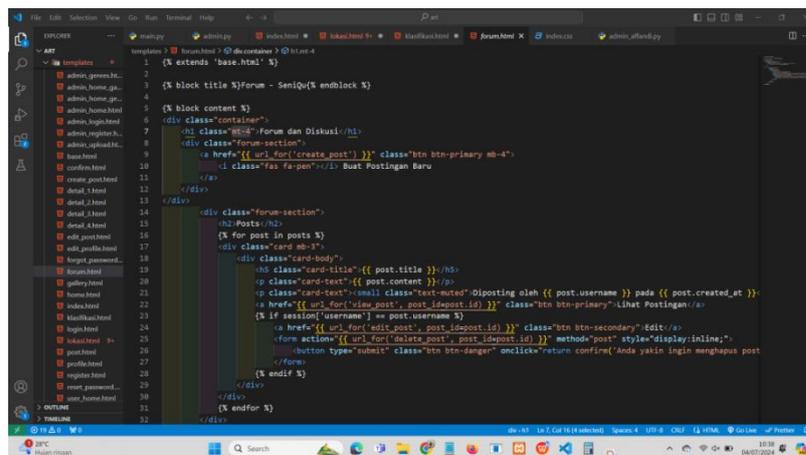
```

<html lang="en">
  <body>
    <h1>Identifikasi Seni Lukis</h1>
    <div class="center">
      <form action="/predict" method="post" enctype="multipart/form-data">
        <label for="file">Masukan Gambar:</label>
        <input type="file" name="file" accept=".jpg, .jpeg, .png" required>
        <button class="btn" type="submit">
          <div class="star1">★</div>
          <div class="star2">★</div>
          <div class="star3">★</div>
          <div class="star4">★</div>
          <div class="star5">★</div>
          <span>Identifikasi</span>
          <div id="container-stars">
            <div id="stars"></div>
          </div>
        </button>
      </form>
    </div>
    <div id="result">
      <!-- User-inputted image and prediction results will be displayed here -->
    </div>
    <script>
      // Handle form submission and display prediction results
      document.querySelector('form').addEventListener('submit', async function(event) {
        event.preventDefault();
        const formData = new FormData(this);

```

h. Forum

Kode ini memanfaatkan Flask dan templating Jinja untuk menyediakan fungsi-fungsi dasar forum, seperti membuat, melihat, mengedit, dan menghapus postingan, serta menampilkan informasi yang relevan terkait postingan tersebut kepada pengguna.



```

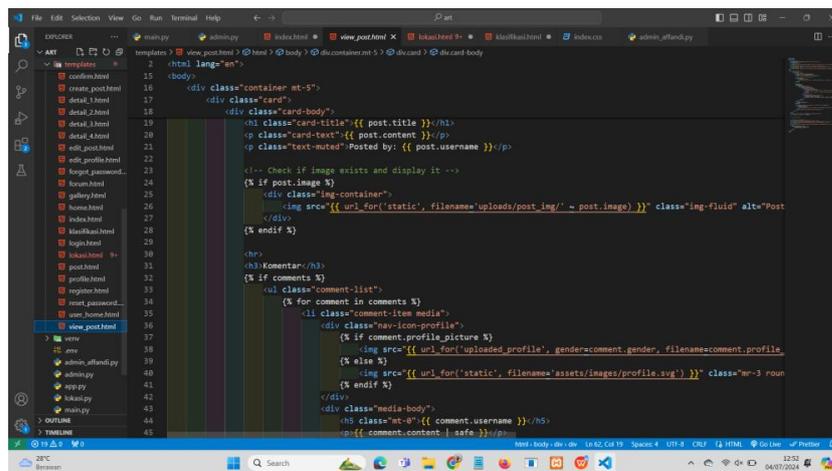
1 {% extends "base.html" %}
2
3 {% block title %}Forum - SeniQ[{{ emblock %}}
4
5 {% block content %}
6
7 <div class="container">
8   <h1 class="mb-0">Forum dan Diskusi</h1>
9   <div class="forum-section">
10    <a href="{{ url_for('create_post') }}" class="btn btn-primary mb-4">
11    <div class="fa fa-plus"> Buat Postingan Baru
12  </div>
13 </div>
14 <div class="forum-section">
15   <h2>Posts</h2>
16   <div class="card">
17     <div class="card-body">
18       <h3 class="card-title">{{ post.title }}</h3>
19       <p class="card-text">{{ post.content }}</p>
20       <p class="card-text"><small class="text-muted">Diposting oleh {{ post.username }} pada {{ post.created_at }}
21       <a href="{{ url_for('view_post', post_id=post.id) }}" class="btn btn-primary">Lihat Postingan</a>
22     </div>
23     <div class="text">
24       <div class="text">
25         <div class="text">
26         <div class="text">
27         <div class="text">
28         <div class="text">
29         <div class="text">
30         <div class="text">
31         <div class="text">
32         <div class="text">

```



## k. Postingan

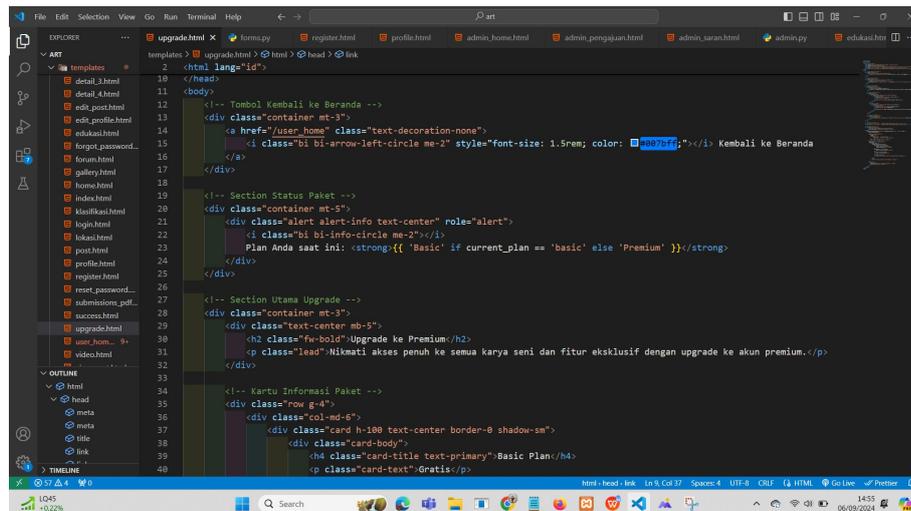
Halaman ini mendefinisikan dokumen HTML dengan pengaturan responsif dan menggunakan Bootstrap untuk layout yang terstruktur. Halaman ini menampilkan informasi yang serupa dengan forum\_detail.html, namun dengan tambahan header dan navbar yang mencakup navigasi ke berbagai bagian aplikasi, serta form komentar untuk interaksi pengguna yang lebih terintegrasi.



```
1 <html lang="en">
2 <body>
3   <div class="container mt-5">
4     <div class="card">
5       <div class="card-body">
6         <h3 class="card-title">{{ post.title }}</h3>
7         <p class="card-text">{{ post.content }}</p>
8         <p class="text-muted">Posted by: {{ post.username }}</p>
9
10        <!-- Check if image exists and display it -->
11        <!-- % if post_image % -->
12        <div class="img-container">
13          
15        <!-- % endif % -->
16
17        <hr>
18        <h4>Komentar</h4>
19        <!-- % if comments % -->
20        <ul class="comment-list">
21          <!-- % for comment in comments % -->
22          <li class="comment-item media">
23            <div class="nav-icon-profile">
24              <!-- % if comment.profile_picture % -->
25              
29            </div>
30            <div class="media-body">
31              <h5 class="mt-0">{{ comment.username }}</h5>
32              <p>{{ comment.content | safe }}</p>
33            </div>
34          </li>
35        </ul>
36
37        <hr>
38        <div class="form">
39          <input type="text" value="Komentar" />
40          <input type="text" value="Nama" />
41          <input type="text" value="Email" />
42          <input type="text" value="No. HP" />
43          <input type="text" value="Alamat" />
44          <input type="text" value="Kategori" />
45          <input type="text" value="Kategori" />
46          <input type="text" value="Kategori" />
47          <input type="text" value="Kategori" />
48          <input type="text" value="Kategori" />
49          <input type="text" value="Kategori" />
50          <input type="text" value="Kategori" />
51          <input type="text" value="Kategori" />
52          <input type="text" value="Kategori" />
53          <input type="text" value="Kategori" />
54          <input type="text" value="Kategori" />
55          <input type="text" value="Kategori" />
56          <input type="text" value="Kategori" />
57          <input type="text" value="Kategori" />
58          <input type="text" value="Kategori" />
59          <input type="text" value="Kategori" />
60          <input type="text" value="Kategori" />
61          <input type="text" value="Kategori" />
62          <input type="text" value="Kategori" />
63          <input type="text" value="Kategori" />
64          <input type="text" value="Kategori" />
65          <input type="text" value="Kategori" />
66          <input type="text" value="Kategori" />
67          <input type="text" value="Kategori" />
68          <input type="text" value="Kategori" />
69          <input type="text" value="Kategori" />
70          <input type="text" value="Kategori" />
71          <input type="text" value="Kategori" />
72          <input type="text" value="Kategori" />
73          <input type="text" value="Kategori" />
74          <input type="text" value="Kategori" />
75          <input type="text" value="Kategori" />
76          <input type="text" value="Kategori" />
77          <input type="text" value="Kategori" />
78          <input type="text" value="Kategori" />
79          <input type="text" value="Kategori" />
80          <input type="text" value="Kategori" />
81          <input type="text" value="Kategori" />
82          <input type="text" value="Kategori" />
83          <input type="text" value="Kategori" />
84          <input type="text" value="Kategori" />
85          <input type="text" value="Kategori" />
86          <input type="text" value="Kategori" />
87          <input type="text" value="Kategori" />
88          <input type="text" value="Kategori" />
89          <input type="text" value="Kategori" />
90          <input type="text" value="Kategori" />
91          <input type="text" value="Kategori" />
92          <input type="text" value="Kategori" />
93          <input type="text" value="Kategori" />
94          <input type="text" value="Kategori" />
95          <input type="text" value="Kategori" />
96          <input type="text" value="Kategori" />
97          <input type="text" value="Kategori" />
98          <input type="text" value="Kategori" />
99          <input type="text" value="Kategori" />
100         <input type="text" value="Kategori" />
101       </div>
102     </div>
103   </div>
104 </body>
105 </html>
```

## l. Upgrade ke Premium

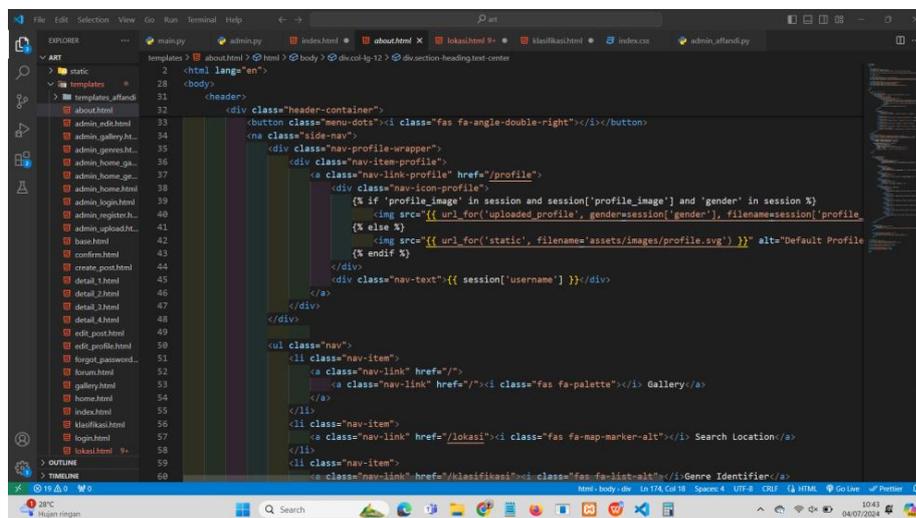
Halaman ini untuk meng-upgrade ke akun Premium pada aplikasi SeniQu. Halaman ini menampilkan status paket pengguna saat ini (Basic atau Premium), menawarkan pilihan untuk meningkatkan ke paket Premium dengan informasi harga dan manfaat, serta menyediakan tombol "Upgrade Sekarang" yang terintegrasi dengan Midtrans sebagai gateway pembayaran. JavaScript di halaman ini mengelola permintaan pembayaran dan menangani respon untuk keberhasilan, penundaan, kegagalan, atau pembatalan transaksi secara interaktif.



```
2 <html lang="id">
10 </head>
11 <body>
12 <!-- Tombol Kembali ke Beranda -->
13 <div class="container mt-3">
14 <a href="/user_home" class="text-decoration-none">
15 <i class="bi bi-arrow-left-circle me-2" style="font-size: 1.5rem; color: #007bff;"></i> Kembali ke Beranda
16 </a>
17 </div>
18
19 <!-- Section Status Paket -->
20 <div class="container mt-5">
21 <div class="alert alert-info text-center" role="alert">
22 <i class="bi bi-info-circle me-2"></i>
23 Plan Anda saat ini: <strong>{{ 'Basic' if current_plan == 'basic' else 'Premium' }}</strong>
24 </div>
25 </div>
26
27 <!-- Section Utama Upgrade -->
28 <div class="container mt-3">
29 <div class="text-center mb-5">
30 <h2 class="fw-bold">Upgrade ke Premium</h2>
31 <p class="lead">Nikmati akses penuh ke semua karya seni dan fitur eksklusif dengan upgrade ke akun premium.</p>
32 </div>
33
34 <!-- Kartu Informasi Paket -->
35 <div class="row g-4">
36 <div class="col-md-6">
37 <div class="card h-100 text-center border-0 shadow-sm">
38 <div class="card-body">
39 <h4 class="card-title text-primary">Basic Plan</h4>
40 <p class="card-text">Gratis</p>
41 </div>
42 </div>
43 </div>
44 </div>
45 </div>
46 </div>
47 </div>
48 </div>
49 </div>
50 </div>
51 </div>
52 </div>
53 </div>
54 </div>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
```

m. About

Halaman ini didesain dengan menggunakan Bootstrap untuk struktur layout yang responsif. Script JavaScript digunakan untuk memperluas fungsionalitas seperti tata letak item menggunakan Isotope, carousel dengan Owl Carousel, dan efek interaktif lainnya.



```
2 <html lang="en">
3 <body>
4 <div class="header-container">
5 <button class="menu-dots"><i class="fas fa-angle-double-right"></i></button>
6 <div class="side-nav">
7 <div class="nav-profile-wrapper">
8 <div class="nav-item-profile">
9 <a class="nav-link-profile" href="/profile">
10 <div class="nav-icon-profile">
11 <!-- Profile Image -->
12 
16 </div>
17 <div class="nav-text">{{ session['username'] }}</div>
18 </a>
19 </div>
20 </div>
21 </div>
22 </div>
23 <ul class="nav">
24 <li class="nav-item">
25 <a class="nav-link" href="/"><i class="fas fa-palette"></i> Gallery</a>
26 </li>
27 <li class="nav-item">
28 <a class="nav-link" href="/lokasi"><i class="fas fa-map-marker-alt"></i> Search Location</a>
29 </li>
30 <li class="nav-item">
31 <a class="nav-link" href="/klasifikasi"><i class="fas fa-list-alt"></i> Genre Identifier</a>
32 </li>
33 </ul>
34 </div>
35 </div>
36 </div>
37 </div>
38 </div>
39 </div>
40 </div>
41 </div>
42 </div>
43 </div>
44 </div>
45 </div>
46 </div>
47 </div>
48 </div>
49 </div>
50 </div>
51 </div>
52 </div>
53 </div>
54 </div>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
```

n. Profil

Halaman ini menggunakan framework Bootstrap untuk tata letak responsif dan komponen UI. Bagian utama halaman ini menampilkan informasi profil pengguna seperti gambar profil, username, email, dan jenis kelamin. Pengguna memiliki opsi untuk mengedit profil mereka dengan mengklik tombol "Edit Profile". Script JavaScript di bagian bawah.

```

<html lang="en">
<body>
<header>
<div class="header-container">
<button class="menu-dots"><i class="fas fa-angle-double-right"></i></button>
<div class="nav-profile-wrapper">
<div class="nav-item-profile">
<div class="nav-icon-profile">

<div class="nav-text">{{ session['username'] }}</div>
</div>
</div>
<ul class="nav">
<li class="nav-item">
<a class="nav-link" href="/">
<span class="nav-link" href="/gallery"><i class="fas fa-palette"></i> Gallery</span>
</li>
<li class="nav-item">
<a class="nav-link" href="/lokasi"><i class="fas fa-map-marker-alt"></i> Search Location</a>
</li>
<li class="nav-item">
<a class="nav-link" href="/klasifikasi"><i class="fas fa-list-alt"></i> Genre Identifier</a>

```

o. Edit profil

Di dalam form, terdapat tiga elemen input utama: pertama, input email yang sudah diisi dengan nilai awal dari email pengguna yang saat ini disimpan dalam {{ user.email }}. Kedua, dropdown untuk memilih jenis kelamin pengguna dengan opsi "Male" dan "Female", yang dipilih berdasarkan nilai yang tersimpan dalam user.gender. Ketiga, input file untuk mengunggah atau mengubah gambar profil pengguna.

Di bagian bawah form, terdapat dua tombol aksi: "Save Changes" untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan pada form, dan "Cancel" untuk membatalkan proses pengeditan dan mengarahkan kembali pengguna ke halaman profil utama menggunakan {{ url\_for('profile') }}. Keseluruhan halaman menggunakan JavaScript untuk memastikan fungsi interaktifitas dari Bootstrap seperti dropdown dan tata letak responsif berjalan dengan baik.

```

<div class="container">
<div class="profile-wrapper mt-5">
<h2 class="text-center">Edit Profile</h2>
<div class="messages">
<div class="message">
<div class="alert alert-{{ category }}">{{ message }}</div>
</div>
</div>
<form method="post" enctype="multipart/form-data" class="mt-3">
<div class="form-group">
<input type="email" class="form-control" id="email" name="email" value="{{ user.email }}" required>
</div>
<div class="form-group">
<select class="form-control" id="gender" name="gender" required>
<option value="male" {{ if user.gender == 'male' }}selected{{ endif }}>Male</option>
<option value="female" {{ if user.gender == 'female' }}selected{{ endif }}>Female</option>
</select>
</div>
<div class="form-group">
<input type="file" class="form-control-file" id="profile_picture" name="profile_picture">
</div>

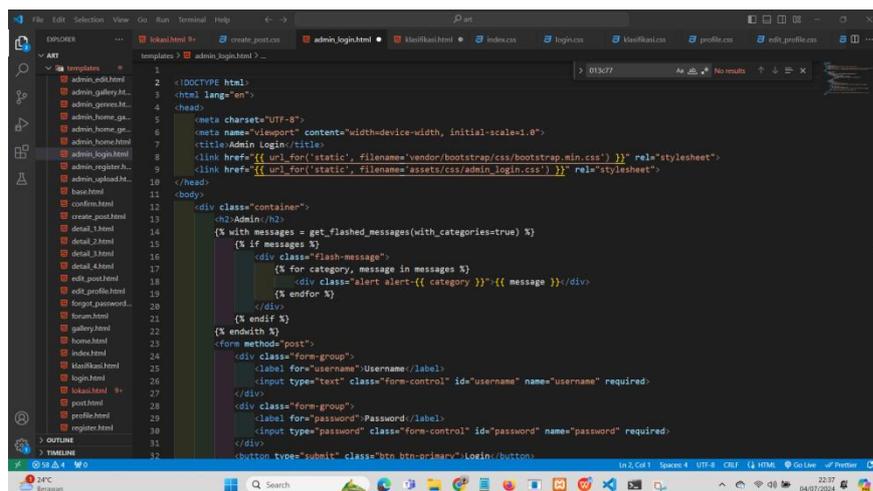
```

p. Admin

Di dalam <body>, terdapat container utama dengan judul "Admin Login" <h2>. Form login dibuat menggunakan elemen <form> dengan method POST untuk mengirimkan data. Terdapat dua input field dalam form: pertama, input text untuk username dengan atribut name="username" dan required untuk validasi; kedua, input password untuk password dengan atribut name="password" dan required.

Pesan flash untuk notifikasi (jika ada) di-handle dengan menggunakan `{% with messages = get_flashed_messages(with_categories=true) %}` dan `{% if messages %}`. Setiap pesan ditampilkan dalam elemen <div> dengan class alert sesuai dengan kategori pesan (misalnya success, error). Tombol "Login" digunakan untuk mengirimkan form dan diimplementasikan dengan elemen <button> dengan class `btn btn-primary` dari Bootstrap untuk memberikan gaya tombol.

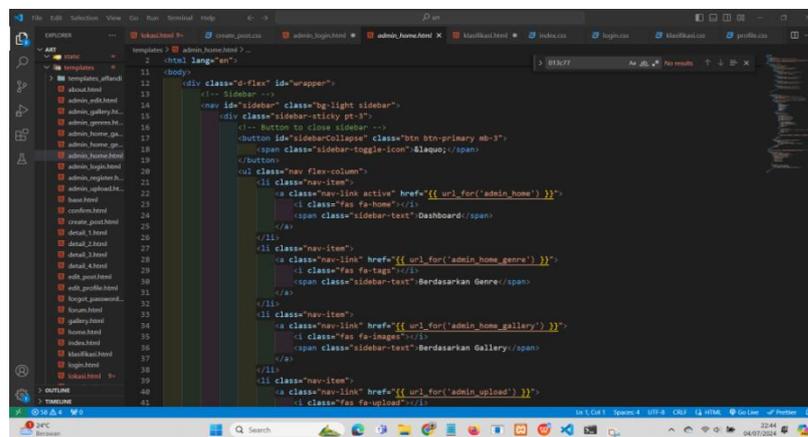
Di bagian akhir halaman, terdapat tag <script> yang meng-load file JavaScript dari Bootstrap untuk memastikan fitur JavaScript yang diperlukan, seperti modal dan dropdown, berfungsi dengan baik dalam halaman ini.



```
1
2 <doctype html>
3 <html lang="en">
4 <head>
5 <meta charset="UTF-8">
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7 <title>Admin Login</title>
8 <link href="{{ url_for('static', filename='vendor/bootstrap/css/bootstrap.min.css')}}" rel="stylesheet">
9 <link href="{{ url_for('static', filename='assets/css/admin_login.css')}}" rel="stylesheet">
10 </head>
11 <body>
12 <div class="container">
13 <h2>Admin</h2>
14 {% with messages = get_flashed_messages(with_categories=true) %}
15 {% if messages %}
16 <div class="flash-message">
17 <div class="alert alert-{{ category }}">{{ message }}</div>
18 {% endif %}
19 </div>
20 {% endif %}
21 <div class="form-group">
22 <input type="text" class="form-control" id="username" name="username" required>
23 </div>
24 <div class="form-group">
25 <input type="password" class="form-control" id="password" name="password" required>
26 </div>
27 <button type="submit" class="btn btn-primary">Login</button>
28
29
30
31
32
```

Selanjutnya, halaman ini terbagi menjadi dua bagian utama menggunakan Flexbox dari Bootstrap, yaitu sidebar navigasi dan konten utama. Sidebar menyediakan navigasi menu seperti Dashboard, Berdasarkan

Genre, Berdasarkan Gallery, dan Upload Karya Seni Baru dengan ikon Font Awesome yang mendukung teks label. Konten utama menampilkan judul "Kelola Karya Seni" dengan tombol Logout, serta sebuah tabel yang menampilkan daftar karya seni yang dikelola. Setiap baris tabel diisi dengan data yang diterima dari backend, menampilkan informasi seperti judul karya, deskripsi, nama seniman, alat dan bahan, teknik, tahun pembuatan, kategori (dengan opsi genre atau gallery), serta gambar karya jika tersedia. Terdapat juga tombol "Ubah" dan "Hapus" di setiap baris untuk mengelola karya seni tersebut.



```

<div class="d-flex id="urupper">
  <!-- sidebar -->
  <nav id="sidebar" class="bg-light sidebar">
    <div class="sidebar-sticky pt-3">
      <!-- Button to close sidebar -->
      <button id="sidebarCollapse" class="btn btn-primary mb-3">
        <span class="sidebar-toggle-icon" <!-->
      </button>
      <ul class="nav flex-column">
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link active" href="{url_for('admin_home')}}">
            <i class="fas fa-home">
            <span class="sidebar-text"> Dashboard /span>
          </a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="{url_for('admin_home_genre')}}">
            <i class="fas fa-tags">
            <span class="sidebar-text"> Berdasarkan Genre /span>
          </a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="{url_for('admin_home_gallery')}}">
            <i class="fas fa-images">
            <span class="sidebar-text"> Berdasarkan Gallery /span>
          </a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="{url_for('admin_upload')}}">
            <i class="fas fa-upload">

```

q. API Flask

Kode tersebut adalah implementasi aplikasi web menggunakan Flask di Python yang meliputi konfigurasi koneksi MySQL untuk database lokal dengan pengaturan UTF-8, integrasi OAuth untuk autentikasi dengan Google, serta pengelolaan upload file untuk gambar profil dan postingan. Modul-modul seperti Flask-Login digunakan untuk manajemen login pengguna, sedangkan TensorFlow dan Keras dimanfaatkan untuk pemrosesan gambar dan implementasi machine learning seperti memuat model dan memanipulasi data gambar. Komponen lain termasuk integrasi dengan Flask-Mail untuk pengiriman email dan dotenv untuk mengelola variabel lingkungan dari file .env.

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
main.py 1 x admin.py index.html edit_profile.html kokash.html 1 x kashikash.html index.css admin_affandi.py

EXPLORER
main.py
ART
  edit_profile.html 238
  forget_password_ 239
  forum.html 240
  gallery.html 241
  home.html 242
  index.html 243
  kashikash.html 244
  login.html 245
  kokash.html 246
  post.html 247
  profile.html 248
  register.html 249
  reset_password_ 250
  user_home.html 251
  view_post.html 252
  ...
  main.py 254
  ...
  admin_affandi.py 255
  admin.py 256
  app.py 257
  kashikash.html 258
  main.py 259
  ...
  package-lock.json 260
  package.json 261
  render.py 262
  requirements.txt 263
  test.py 264
  ...
  ... 265
  ... 266
  ... 267
  ... 268
  ... 269
  ... 270

@app.route('/user_home')
def user_home():
    if 'username' not in session:
        return redirect(url_for('login'))

    cur = mysql.connection.cursor()
    cur.execute("SELECT * FROM artworks")
    artworks = cur.fetchall()
    cur.execute("SELECT * FROM artworks_affandi")
    artworks_affandi = cur.fetchall()
    cur.execute("SELECT * FROM genre")
    genres = cur.fetchall()
    cur.execute("SELECT * FROM gallery")
    galleries = cur.fetchall()
    cur.close()

    selected_genre = request.args.get('genre', 'all_genre')
    selected_gallery = request.args.get('gallery', 'default')

    directory_artworks = get_artworks_from_directory(app.config['UPLOAD_ART'])
    gallery_artworks = get_gallery_artworks_from_directory(app.config['UPLOAD_GALLERY'])

    if selected_genre != 'all_genre':
        directory_artworks = [artwork for artwork in directory_artworks if artwork['genre_name'].lower().replace(' ', '-') == selected_genre]

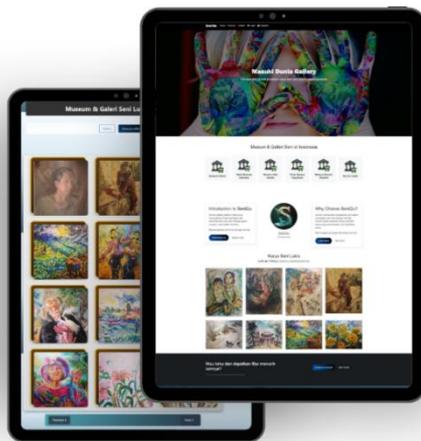
    if selected_gallery != 'default':
        gallery_artworks = [artwork for artwork in gallery_artworks if artwork['gallery_name'].lower().replace(' ', '-') == selected_gallery]

    if selected_gallery == 'affandi':
        gallery_artworks = [artwork for artwork in gallery_artworks if artwork['gallery_name'].lower().replace(' ', '-') == 'affandi']
```

# MANUAL BOOK (**SENIQU**)

## Judul Penelitian

"Website Galeri Seni Lukis Nusantara Sebagai Wadah Seniman Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis Secara Terpusat "



## DIBUAT OLEH

Salsa Dwi Nur Hidayah

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.

# ABOUT PROJECT

Selamat datang di Galeri Seni Lukis Nusantara (SeniQu)! Aplikasi ini adalah platform digital yang menghubungkan karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri dalam satu tempat. SeniQu menyediakan tiga sisi akses, yaitu web admin untuk seniman (museum/galeri) mengelola karya seni, web user untuk masyarakat dan web admin developer. Melalui platform ini, seniman dapat berkolaborasi dengan pengembang untuk memamerkan karyanya. Buku panduan ini akan memandu Anda melalui fitur-fitur dan fungsionalitas aplikasi SeniQu.

Fitur dari SeniQu ini adalah :

- Login
- Register
- Lupa Password
- Verifikasi Email
- Galeri Karya Seni
- Edukasi Seni
- Identifikasi Genre
- Temukan Lokasi museum dan galeri Karya Seni Terdekat
- Forum Diskusi
- Upgrade ke Premium
- Informasi kerjasama dengan SeniQu
- Dashboard kelola Admin Mitra
- Dashboard kelola Admin Developer

## KOMPONEN SISTEM

Berikut uraian spesifikasi untuk pembangunan aplikasi:

8. Multi Level :
  - Admin (Seniman), Admin (Developer), User ( Masyarakat)
9. Bahasa Pemrograman :
  - Flask (Backend Web)
  - Python ( Frontend)
10. Struktur Web :
  - HTML, CSS, JavaSript
11. Framework :
  - Bootstrap (Web)
  - Flask (API Python)
12. Aplikasi Pendukung :
  - Visual Studio Code
  - XAMPP
13. Database :
  - MySQL
14. Fitur Keamanan
  - Bcrypt untuk enkripsi password
  - Menggunakan 2.0 OAuth sebagai autentikasi Google Cloud dan login dengan gmail.

## AKSES APLIKASI SENIQU

Untuk mengakses halaman SeniQu kunjungi <http://seniqu.my.id/2018> atau <http://194.31.53.102:2018/> daftar untuk akun baru atau masuk jika sudah memiliki akun.

SeniQu Home Tentang Kami Menu & Daftar

### Masuki Dunia Galeri

Temukan dan nikmati keindahan karya seni lukis hingga dibesut geografis

#### Museum & Galeri Seni Nusantara

- Museum Affandi
- Galeri Nasional Indonesia
- Museum Ulen Senibala
- Taman Budaya Yogyakarta
- Museum Basuki Abdullah
- Batik Center

#### Mengenal Aplikasi SeniQu

SeniQu adalah platform digital yang memudahkan Anda mengunjungi dan menikmati seni lukis dari berbagai galeri, museum, dan kolektor ternama.

Mulai perjalanan seni Anda dengan SeniQu.

#### Mengapa Memilih SeniQu?

SeniQu memberikan pengalaman unik dalam mengunjungi seni lukis dengan fitur AR yang inovatif dan personal untuk kolektor yang lebih baik.

Bergabunglah dengan komunitas SeniQu sekarang!

#### Karya Seni Lukis

Lebih dari 10 Karya, dari berbagai museum, galeri, seniman Nusantara terdapat di SeniQu

#### Mau tahu dan mendapatkan fitur menarik lainnya?

[Daftar Akun](#) Bergabung dengan Fitur

#### Layanan Kami

Kami menyediakan berbagai layanan untuk mendukung pengalaman Anda dalam mengunjungi dan menikmati seni lukis.

- Tur Virtual**  
Ajaklah galeri dan museum seni secara virtual dan perjalanan virtual Anda.
- Komunitas**  
Terhubunglah dengan komunitas seniman untuk berbagi ilmu, pengalaman, dan inspirasi dalam dunia seni.
- Konten Edukatif**  
Dapatkan wawasan dan pengetahuan melalui artikel tentang seni.

#### Tentang Kami

SeniQu adalah platform digital yang memudahkan Anda mengunjungi dan menikmati seni lukis dari berbagai galeri, museum, dan kolektor ternama.

#### Fitur

- Virtual Tour
- Community
- Educational Content

#### Saran Pengembangan

Hubungi kami untuk memberikan saran atau masukan yang berguna bagi kami.

[Kontak Kami](#)

#### Kontak dan Sosial Media

Hubungi kami untuk saran atau masukan yang berguna bagi kami.

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#)

#### Quick Links

- Home
- Tentang Kami
- Layanan Kami
- Daftar Akun
- Masuk

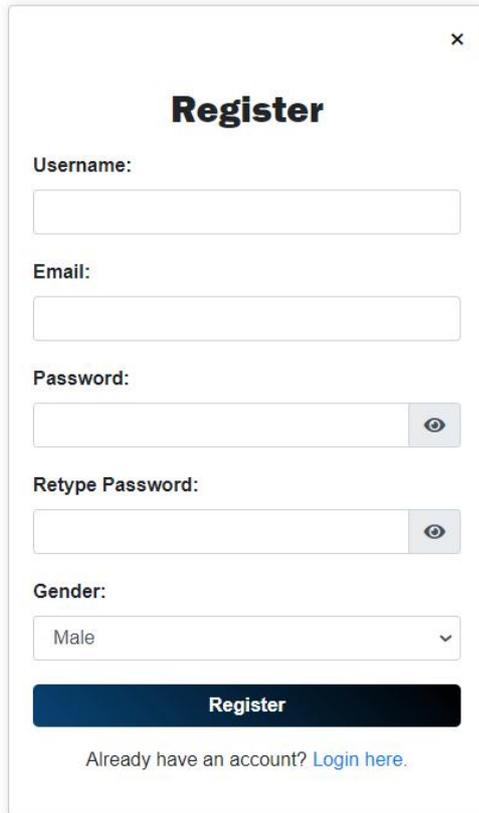
#### Testimoni

SeniQu adalah platform digital yang memudahkan Anda mengunjungi dan menikmati seni lukis dari berbagai galeri, museum, dan kolektor ternama.

[Kembali ke Atas](#)

© 2018 SeniQu. All Rights Reserved.

## REGISTRASI DAN LOGIN PENGGUNA



The Register form is titled "Register" and includes the following fields and options:

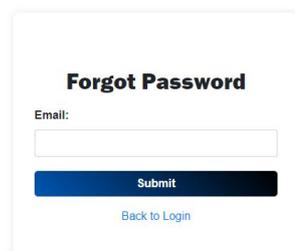
- Username:** A text input field.
- Email:** A text input field.
- Password:** A text input field with a toggle icon to show or hide the password.
- Retype Password:** A text input field with a toggle icon to show or hide the password.
- Gender:** A dropdown menu currently set to "Male".
- Register:** A dark blue button to submit the form.
- Already have an account? [Login here.](#)** A link at the bottom of the form.

### Registrasi:

- Buka halaman utama SeniQu
- Klik tombol “Register” di atas
- Isi formulir registrasi dengan informasi yang di perlukan (nama, email, password, dll)
- Klik tombol “Register” untuk menyelesaikan pendaftaran.
- Periksa email anda untuk tautan verifikasi dan klik untuk memverivikasi akun Anda

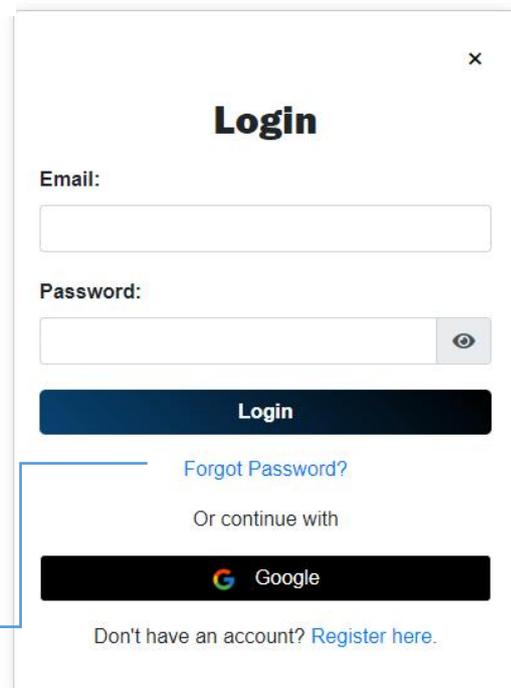
### Login:

- Buka halaman utama SeniQu
- Klik tombol “Login” di atas
- Masukkan email dan password yang terdaftar
- Klik tombol “Login” untuk mengakses akun Anda



The Forgot Password form is titled "Forgot Password" and includes the following fields and options:

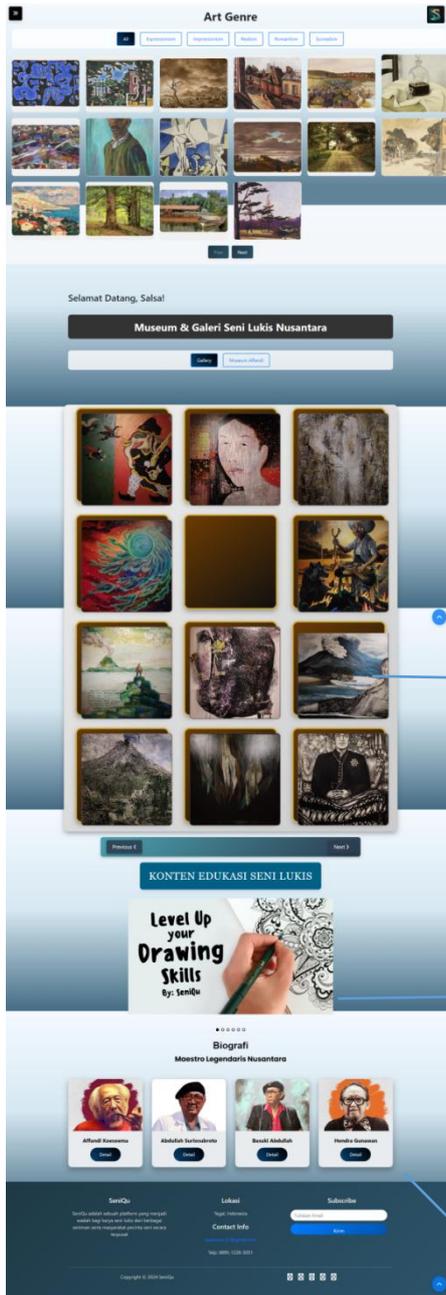
- Email:** A text input field.
- Submit:** A dark blue button to submit the form.
- [Back to Login](#)** A link at the bottom of the form.



The Login form is titled "Login" and includes the following fields and options:

- Email:** A text input field.
- Password:** A text input field with a toggle icon to show or hide the password.
- Login:** A dark blue button to submit the form.
- [Forgot Password?](#)** A link above the "Or continue with" text.
- Or continue with** Text above the Google login button.
- Google:** A dark blue button with the Google logo.
- Don't have an account? [Register here.](#)** A link at the bottom of the form.

# GALLERY



Setelah login, Anda akan diarahkan ke “Gallery”. Website SeniQu menawarkan berbagai fitur. Anda dapat menjelajahi koleksi seni lukis dari berbagai museum dan galeri seni lukis. Setiap karya di lengkapi dengan deskripsi, teknik, dan inspirasi di baliknya. Anda juga bisa menggunakan filter genre untuk mencari tahu salah satu jenis genre.

## Museum dan Galeri Virtual

1. **Jelajahi:** Pilih museum atau galeri yang ingin di jelajahi.
2. **Interaksi:** Klik pada karya seni untuk melihat deskripsi, teknik, dan inspirasi di baliknya.



## Konten edukasi terkait seni lukis

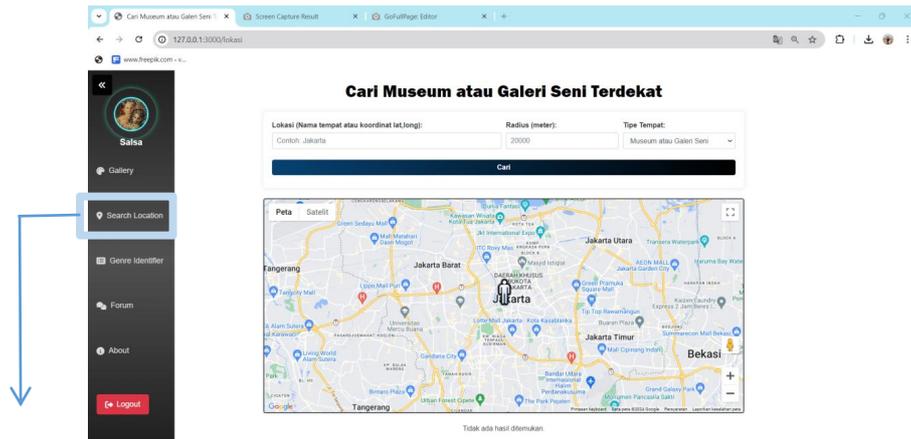


## Profil Seniman

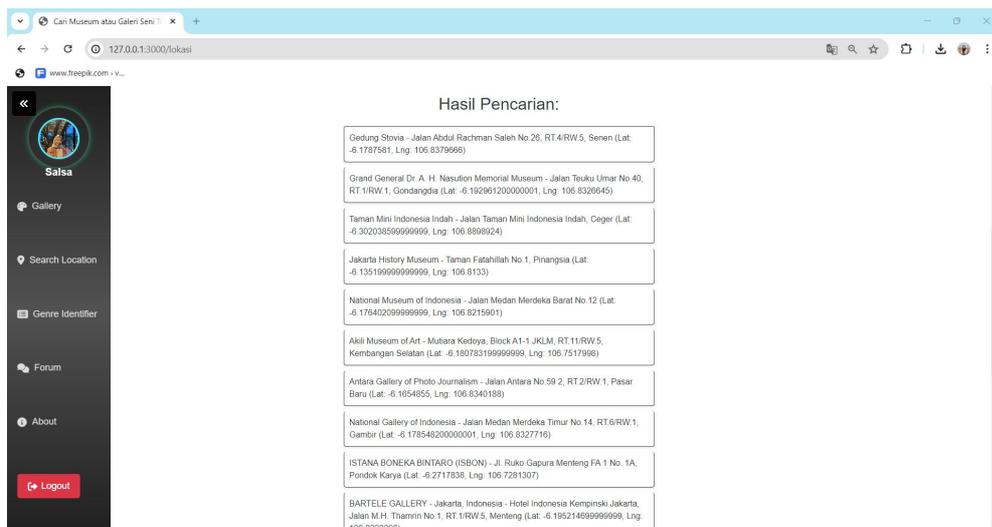
- Pilih seniman yang ingin dilihat profilnya.
- Halaman profil seniman akan menampilkan biografi, karya-karya terkenal, dan informasi terkait seniman tersebut

## SEARCH LOCATION

Anda dapat menemukan galeri dan museum terdekat di sekitarmu.

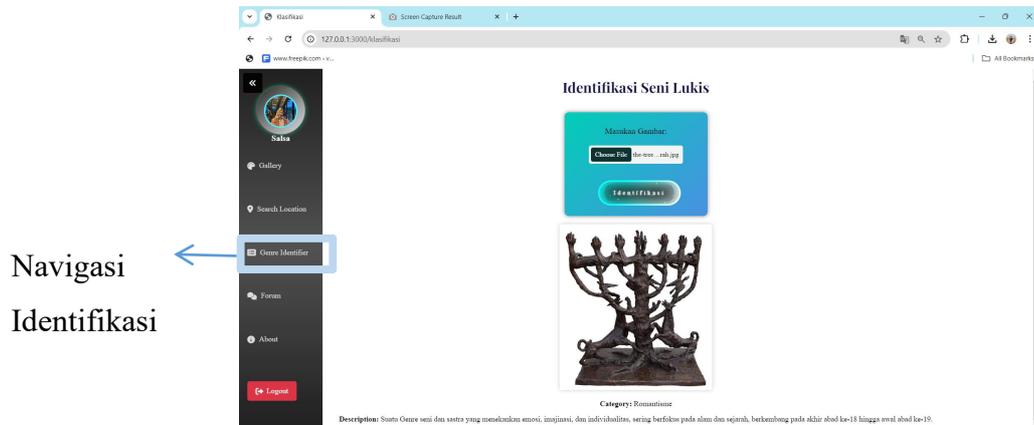


- Klik menu "Search Location" di navigasi samping.
- Masukkan lokasi atau gunakan fitur lokasi otomatis, klik "Cari".
- Galeri dan museum terdekat akan ditampilkan.



## KLASIFIKASI

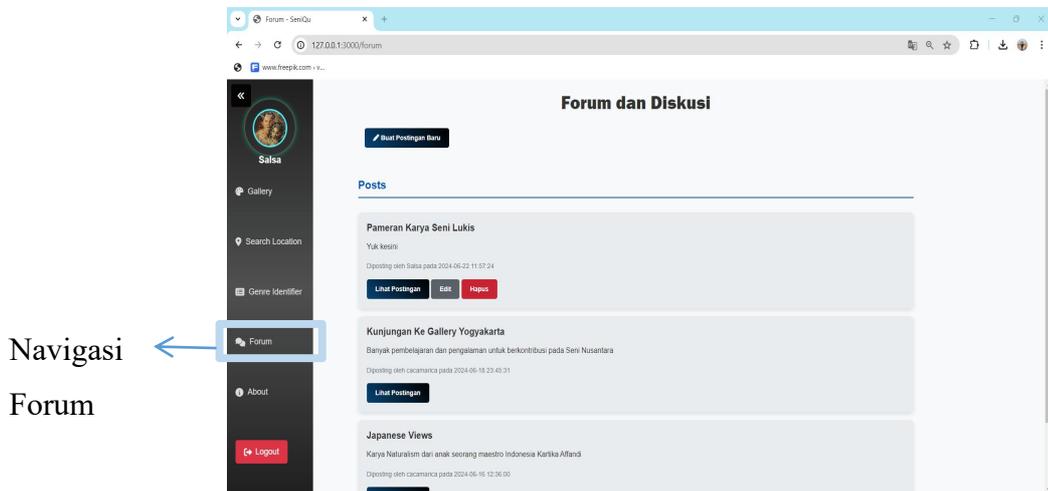
Anda dapat mengidentifikasi jenis genre seni lukis menggunakan teknologi AI.



- Klik menu "Genre Identifier" di navigasi samping.
- Masukkan gambar karya seni lukis, klik "Klasifikasi".
- Hasil klasifikasi akan di tampilkan beserta penjelasannya.

## FORUM

Anda dapat berinteraksi melalui forum diskusi, membuat, mengedit, dan menghapus postingan. Selain itu, pengguna dapat memberikan komentar pada postingan lainnya, berbagi informasi pameran, dan berpartisipasi dalam proyek kolaboratif.



**Buat Postingan Baru**

Judul

Isi

Upload Gambar

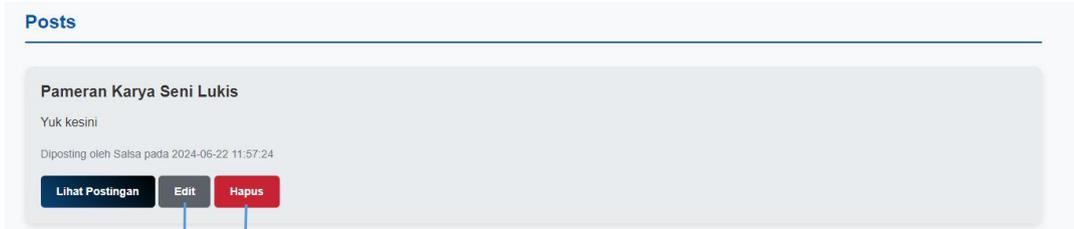
Choose File No file chosen

**Buat Postingan**

### Membuat Postingan:

- Klik tombol "Buat Postingan Baru".
- Isi judul dan konten postingan.
- Klik tombol "Buat Postingan" untuk mempublikasikan postingan.

## EDIT, HAPUS, DAN KOMENTAR POSTINGAN



### Mengedit Postingan:

- Pilih postingan yang ingin diedit.
- Klik tombol "Edit" di postingan tersebut.
- Lakukan perubahan yang diperlukan.
- Klik tombol "Save" untuk menyimpan perubahan.

### Mengomentari Postingan:

- Pilih postingan yang ingin dikomentari.
- Scroll ke bagian komentar di bawah postingan.
- Ketik komentar di kotak komentar.
- Klik tombol "Submit" untuk mempublikasikan komentar.

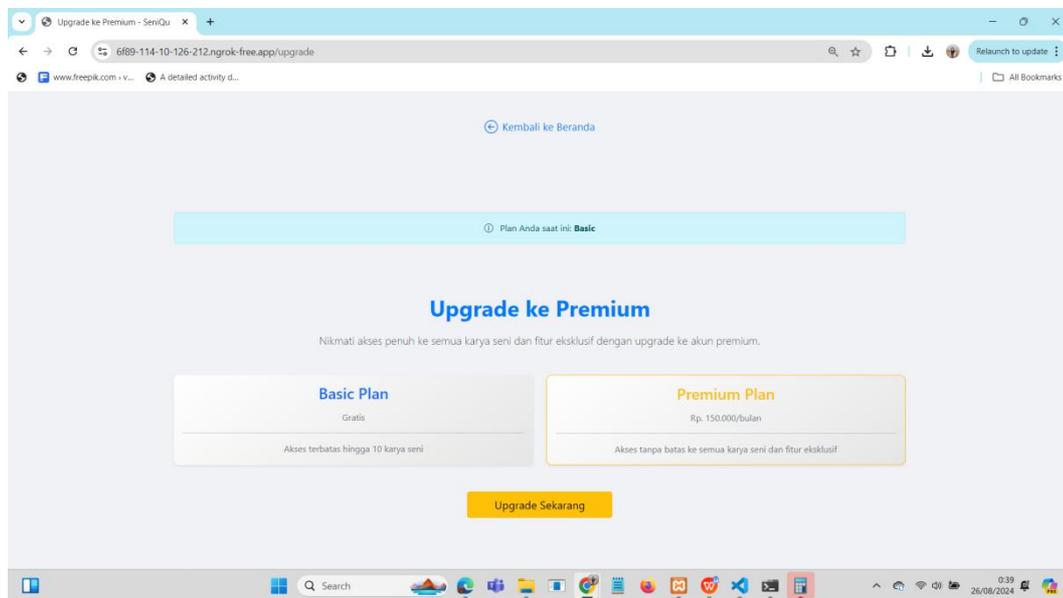
### Menghapus Postingan:

- Pilih postingan yang ingin dihapus.
- Klik tombol "Delete" di postingan tersebut.
- Konfirmasi penghapusan.



## UPGRADE TO PREMIUM

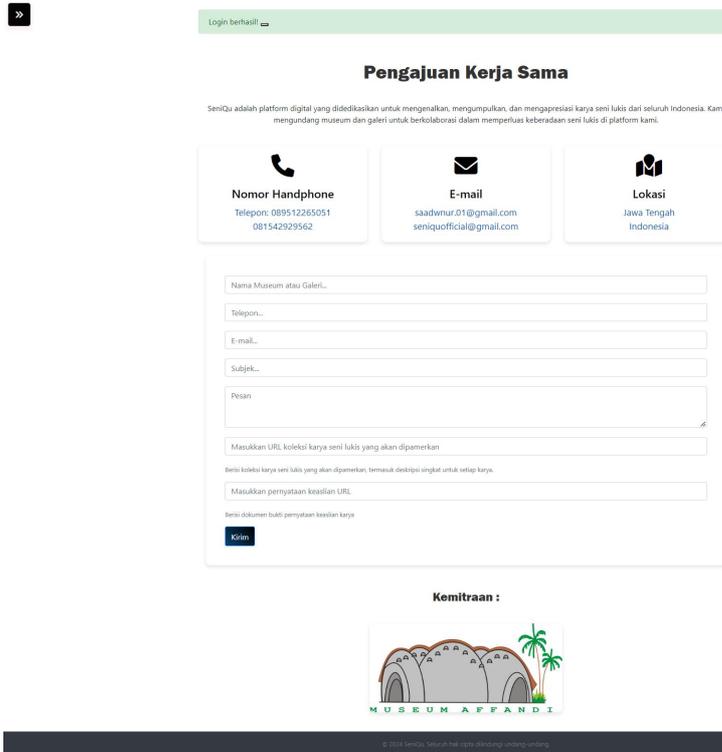
Anda dapat meningkatkan keanggotaan dari akun Basic ke akun Premium. Di halaman ini, Anda dapat melihat status paket saat ini dan mendapatkan informasi detail tentang manfaat berlangganan akun Premium, termasuk akses tanpa batas ke semua karya seni dan fitur eksklusif lainnya



The screenshot shows a web browser window with the URL `6f69-114-10-126-212.ngrok-free.app/upgrade`. The page content includes a link to "Kembali ke Beranda", a status bar indicating the current plan is "Basic", and a main heading "Upgrade ke Premium". Below the heading, a subtext reads: "Nikmati akses penuh ke semua karya seni dan fitur eksklusif dengan upgrade ke akun premium." Two plan cards are displayed: "Basic Plan" (Gratis) with "Akses terbatas hingga 10 karya seni" and "Premium Plan" (Rp. 150.000/bulan) with "Akses tanpa batas ke semua karya seni dan fitur eksklusif". A yellow "Upgrade Sekarang" button is positioned below the plans. The Windows taskbar at the bottom shows the date as 26/08/2024 and the time as 0:39.

## INFORMASI DEVELOPER SENIQU

Informasi berisi Pengajuan Kerja Sama di aplikasi SeniQu dirancang untuk memfasilitasi proses kolaborasi antara SeniQu dengan museum, galeri seni, seniman, institusi pendidikan, serta perusahaan teknologi dan investor.



Login berhasil!

### Pengajuan Kerja Sama

SeniQu adalah platform digital yang didedikasikan untuk mengenalkan, mengumpulkan, dan mengapresiasi karya seni lukis dari seluruh Indonesia. Kami mengundang museum dan galeri untuk berkolaborasi dalam memperluas keberadaan seni lukis di platform kami.

**Nomor Handphone**  
Telepon: 089512265051  
081542929562

**E-mail**  
saadw Nur.01@gmail.com  
seniquofficial@gmail.com

**Lokasi**  
Jawa Tengah  
Indonesia

Nama Museum atau Galeri...

Telepon...

E-mail...

Subjek...

Pesan

Masukkan URL koleksi karya seni lukis yang akan dipamerkan

Beriis koleksi karya seni lukis yang akan dipamerkan, termasuk deskripsi singkat untuk setiap karya.

Masukkan pernyataan keaslian URL

seniQu akan mem-bukti pernyataan keaslian karya

Kirim

**Kemitraan :**



MUSEUM AFFANDI

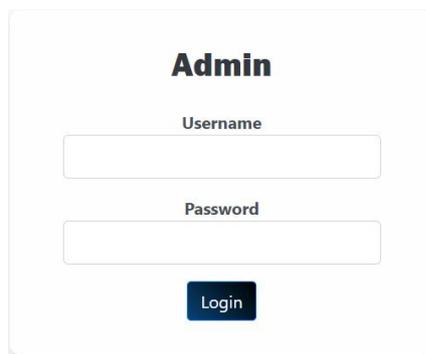
© 2024 SeniQu. Seluruh hak cipta dilindungi undang-undang.

### Mengisi Formulir Pengajuan Kerja Sama

- Isi nama museum dan galeri seni lukis.
- Tambahkan nomor telepon yang dapat dihubungi.
- Masukkan alamat email yang aktif.
- Subject diisi nama museum dan tujuannya apa.
- Tulis deskripsi singkat tentang proposal kerja sama Anda. Jelaskan tujuan, bentuk kerja sama yang diinginkan, dan manfaat yang diharapkan.
- Lampirkan dokumen yang berisi koleksi karya seni lukis yang ingindi pameran dan deskripsi lengkap dibalik lukisan.
- Lampirkan dokumen bukti pernyataan keaslian karya.

## MANAJEMEN KARYA SENI (ADMIN)

Sebagai mitra yang telah bekerja sama, seniman memiliki akses ke dashboard admin untuk mengelola karya seni yang akan ditampilkan di platform SeniQu. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus karya seni, serta mengatur informasi terkait seperti deskripsi karya, kategori, dan seniman. Fitur ini memastikan bahwa koleksi seni di platform selalu diperbarui dan dikelola dengan baik.

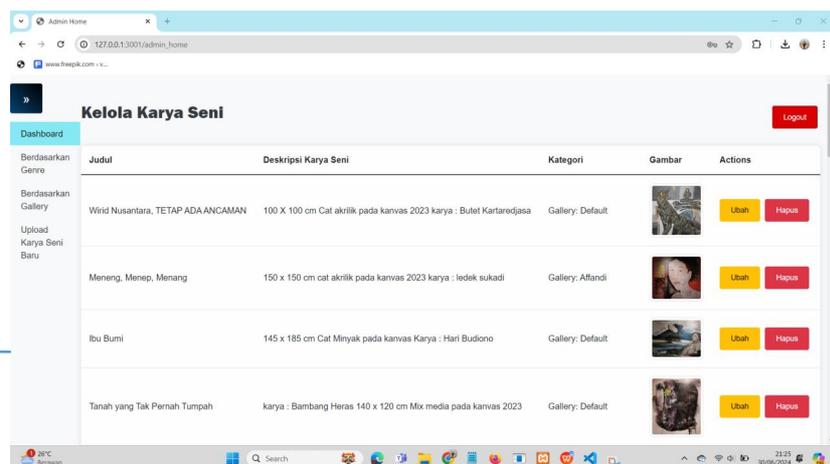


The image shows a login form for an admin user. It has a title 'Admin' at the top. Below the title are two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Login'.

### Login Admin

- Masuk ke akun admin
- Gunakan kredensial admin yang telah diberikan untuk mengakses dashboard manajemen.

### Tampilan Pengelolaan Karya Seni



The screenshot shows the 'Kelola Karya Seni' (Manage Artwork) dashboard. It features a table with columns for 'Judul' (Title), 'Deskripsi Karya Seni' (Artwork Description), 'Kategori' (Category), 'Gambar' (Image), and 'Actions'. The 'Actions' column contains 'Ubah' (Edit) and 'Hapus' (Delete) buttons. A 'Logout' button is also visible in the top right corner. A blue arrow points from the text 'Menambahkan Karya seni' to the 'Upload Karya Seni Baru' (Upload New Artwork) link in the left sidebar.

Judul	Deskripsi Karya Seni	Kategori	Gambar	Actions
Wind Nusantara, TETAP ADA ANGAMAN	100 X 100 cm Cat akrilik pada kanvas 2023 karya : Bulet Kartaredjasa	Gallery: Default		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
Meneng, Menep, Menang	150 x 150 cm cat akrilik pada kanvas 2023 karya : ledok sukadi	Gallery: Affandi		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
Ibu Bumi	145 x 185 cm Cat Minyak pada kanvas Karya : Hari Budiono	Gallery: Default		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
Tanah yang Tak Pernah Tumpah	karya : Bambang Heras 140 x 120 cm Mix media pada kanvas 2023	Gallery: Default		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Menambahkan  
Karya seni

## **FAQ**

**Q: Bagaimana cara mengubah informasi profil saya?**

A: Buka menu "Profil Saya" dan pilih "Edit Profil" untuk mengubah informasi seperti nama, email, dan foto profil.

**Q: Apakah saya bisa mengunggah karya seni saya sendiri?**

A: Saat ini, fitur unggah karya seni hanya tersedia untuk akun admin. Namun, Anda dapat mengajukan permintaan melalui formulir yang ada di fitur about untuk dipertimbangkan.

**Q: Bagaimana cara melaporkan masalah atau bug?**

A: Hubungi tim dukungan kami melalui menu "Kontak dan Dukungan" di aplikasi.

### **Kontak dan Dukungan**

- **Email** : seniquofficial@gmail.com
- **Telepon:** 089512265051
- **Alamat** : Jl.Patimura RT 02 / RW 10 Dukuhwaru, Tegal, Jawa Tengah,  
Indonesia

Terima kasih telah menggunakan SeniQu! Kami berharap Anda menikmati pengalaman seni yang unik dan interaktif

## Lampiran 6. Sertifikat HKI yang Terbit

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

### SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202466259, 16 Juli 2024

**Pencipta**

Nama : **Salsa Dwi nur Hidayah**  
Alamat : Jalan Patimura RT 02 RW 10 Kec. Dukuhwaru Kab. Tegal Provinsi Jawa Tengah 52451, Dukuhwaru, Tegal, Jawa Tengah, 52451  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama**  
Alamat : Jalan Matarani No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana 52142, Margadana, Tegal, Jawa Tengah 52142  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**  
Judul Ciptaan : **WEBSITE GALERI SENI NUSANTARA SEBAGAI WADAH SENIMAN DAN MASYARAKAT DALAM MEMAMERKAN KARYA SENI LUKIS SECARA TERPUSAT**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 16 Juli 2024, di Tegal

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000641614

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
IGNATIUS M.T. SILALAHI  
NIP. 196812301996031001



Disclaimer:  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

## Lampiran 7. Lembar Bimbingan



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

**Nama** : Salsa Dwi Nur Hidayah  
**Nim** : 20090118  
**No. Ponsel** : 089512265051  
**Judul TA** : Website Galeri Seni Nusantara Sebagai Wadah Seniman  
Dan Masyarakat Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis  
Secara Terpusat  
**Dosen Pembimbing I** : Mirza Alim Mutasodirin, S. Kom., M.Kom.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	28 Maret 2024	Konsep Aplikasi	- Fokus di tujuan aplikasi - Perbaikan Machine Learning - Tambah dataset	 Signed for Bachelor Thesis of Salsa Dwi Nur Hidayah 18-7-2024
2.	01 April 2024	Perancangan Aplikasi	- Memilih 4 genre yang mudah dibedakan - Tambah fitur	
3.	03 Mei 2024	Perancangan Aplikasi	- Menyelesaikan arsitektur website - Membuat landing page dan perbaikan aplikasi	
4.	12 Juni 2024	Perancangan Aplikasi	Perbaikan fitur aplikasi	
5.	22 Juni 2024	Perancangan Aplikasi dan Laporan	- Meneyelesaikan aplikasi - Mulai membuat laporan	
6.	28 Juni 2024	Perancangan Aplikasi	- Hosting aplikasi - Meneyelesaikan Laporan	
7.	11 Juli 2024	Manual Book dan Teknikal	Acc HKI	
8.	18 Juli 2024	Laporan	Acc Laporan	



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing

Tegal, 18 Juli 2024  
Dosen Pembimbing II

Signed for  
Bachelor Thesis of  
Salsa Dwi Nur Hidayah  
18/7/2024

Mirza Alim Mutasodirin, S.Kom., M.Kom.  
NIPY. 03.025.534



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

**Nama** : Salsa Dwi Nur Hidayah  
**Nim** : 20090118  
**No. Ponsel** : 089512265051  
**Judul TA** : Website Galeri Seni Nusantara Sebagai Wadah Seniman  
Dan Masyarakat Dalam Memamerkan Karya Seni Lukis  
Secara Terpusat  
**Dosen Pembimbing I** : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	22 Maret 2024	Konsep Aplikasi	- Fokus di fitur utama - Bimbingan selanjutnya langsung ke aplikasi	
2.	05 April 2024	Perancangan Aplikasi	Menambahkan Informasi di aplikasi	
3.	03 Mei 2024	Perancangan Aplikasi	- Menyelesaikan arsitektur website - Membuat landing page dan halaman utama aplikasi	
4.	31 Mei 2024	Perancangan Aplikasi	- Tambah fitur lupa password - Retype password di register - Fitur filtering genre	
5.	06 Juni 2024	Perancangan Aplikasi dan Laporan	- Menyelesaikan aplikasi - Mulai membuat laporan	
6.	28 Juni 2024	Perancangan Aplikasi	- Hosting aplikasi - Menyelesaikan Laporan	
7.	11 Juli 2024	Manual Book dan Teknikal	Acc HKI	
8.	14 Juli 2024	Laporan	Acc Laporan	



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POKITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing

Tegal, 18 Juli 2024  
Dosen Pembimbing I

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
NIPY. 08.015.222