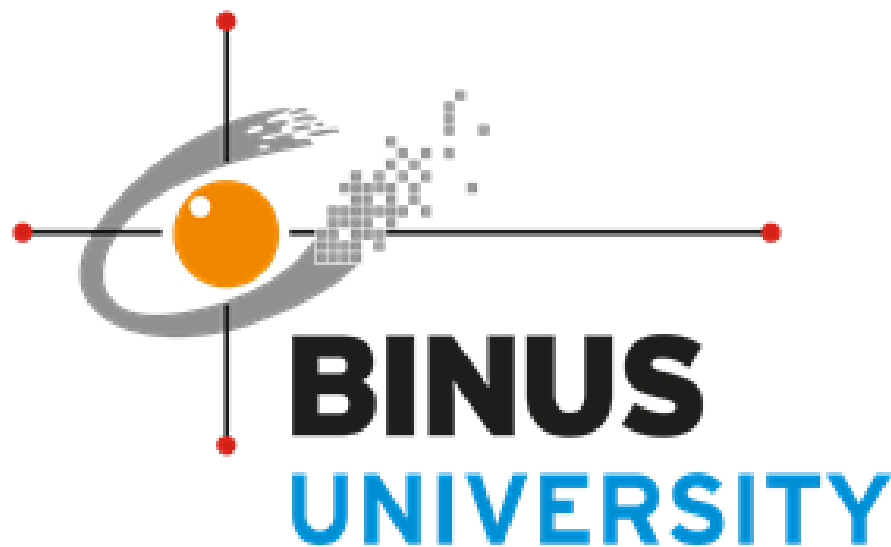


Laporan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa – Karsa Cipta (PKM-KC)



JUDUL:

Artistique : Discover Masterpieces

Oleh:

Faiz Augusto Kiemas - 2602154823

Rakha Naufal Azizi - 2602187241

Muhammad Ikhsan Nurasid - 2602168053

Kelas: LD75

Tahun ajaran 2023/2024

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
TINJAUAN PUSTAKA.....	2
TAHAP PELAKSANAAN.....	4
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	7
Anggaran Biaya.....	7
Jadwal Kegiatan.....	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN.....	10
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping	10
Biodata Ketua	11
Biodata Anggota 1	12
Biodata Anggota 2	13
Biodata Dosen Pendamping	14
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	15
Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	16
SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA.....	16
Lampiran 4. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan.....	17

BAB I : PENDAHULUAN

Karya seni merupakan hasil ekspresi dari jiwa seseorang. Semua orang bisa menciptakan sebuah karya seni. Setiap karya seni memiliki arti tersendiri, arti tersebut dapat dimengerti oleh orang lain dengan tujuan menikmatinya. Seseorang yang membuat karya seni sebagai pekerjaannya disebut seniman.

Di Indonesia banyak seniman-seniman yang dikenal namanya, seperti Affandi, Hendra Gunawan, dan masih banyak lagi. Tidak sedikit juga seniman baru yang berusaha untuk membesarkan namanya dengan memperlihatkan hasil karya mereka. Sesungguhnya, potensi yang dimiliki Indonesia dalam seni sangatlah tinggi. Dengan keberagaman budaya yang melimpah, Indonesia memiliki kesempatan yang nyata dalam bersaing di bidang kesenian dengan negara-negara luar.

Namun, para seniman memiliki kendala dalam mempublikasikan karya seninya untuk dinikmati maupun dijualperbelikan. Dikutip dari seniman visual, Muchlis Fachri pada iNews, acara seni yang diadakan khususnya dalam bidang seni rupa, memiliki artis yang sama dan tidak ada yang baru di setiap acaranya. Ia juga menambahkan bahwa dalam seni rupa cenderung menganut sistem kenal yang bisa menghambat perkembangan seni di Indonesia.

Selain itu, masyarakat generasi muda yang cenderung lebih mengenal karya seni luar dibanding tanah air. Salah satu faktor utama hal ini adalah minimnya peluang para seniman bangsa untuk menampilkan karyanya. Munculnya galeri-galeri pameran seni memang membantu masalah ini, namun tidak semua seniman memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Hal ini memperjelas dibutuhkannya sebuah media baru untuk para seniman dalam membagikan karya seninya.

Berdasarkan uraian tersebut, kami memiliki ide berupa membuat sebuah media untuk para seniman Indonesia untuk menampilkan dan juga memperjualbelikan hasil karya seni mereka secara daring.

Mengambil inspirasi dari website yang memiliki ide yang sama yaitu LProject (<https://www.lproject.net/>), kami ingin membuat sebuah website yang bersifat eksklusif untuk para seniman Indonesia. Kami namakan ide tersebut Artistique.

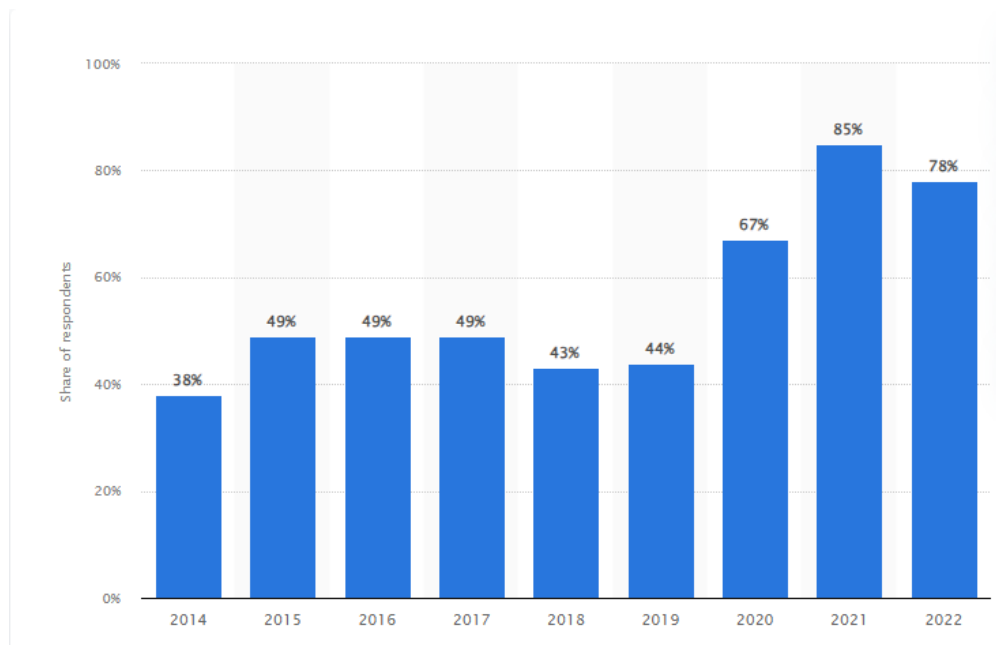
Artistique diciptakan dengan tujuan membuat lingkungan yang membantu para seniman. Fitur dari Artistique sendiri adalah memperjualbelikan karya seni secara daring dan juga mengadakan lelang secara *real-time* juga daring sehingga penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi dengan mudah.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Karya seni di Indonesia mengalami perubahan yang drastis di abad ke-20 ini. Menurut lampiran oleh Good News From Indonesia, penjualan lelang karya seni di Indonesia pada tahun 2011 meningkat sebesar 39%¹ yang menjadikan Indonesia negara dengan penjualan karya seni terbesar di dunia pada tahun tersebut. Pada tahun tersebut juga lembaga Louis Vuitton yang memiliki Espace Culturel di Paris membuka sebuah pameran khusus berisi karya-karya seni Indonesia. Ini menandakan minat pasar internasional akan karya seni Indonesia yang sangatlah tinggi.

Namun minat akan karya seni bangsa tergolong minim di tanah air. Dikutip dari Jero Wacik pada Kompas, masyarakat Indonesia masih kurang sadar akan seni bangsanya sendiri sehingga dibutuhkannya kampanye dalam mengapresiasi karya bangsa. Ini terjadi dikarenakan kurangnya apresiasi terhadap karya lokal dan juga minimnya lapak untuk para seniman. Kurangnya media menjadi masalah utama para seniman baru yang ingin karyanya dikenal.

Dengan berkembangnya teknologi digital yang sangat pesat, penggunaannya sudah seharusnya digunakan untuk membantu manusia dalam berbagai bidang, kesenian juga termasuk. Menurut survei oleh Statista, persentase pemilik karya seni secara daring meningkat pesat di beberapa tahun terakhir.



Grafik perkembangan persentase pemilik karya secara daring (sc: <https://www.statista.com/>)

Dapat disimpulkan perkembangan seni dan penjualan secara daring memiliki hubungan yang signifikan, sehingga menjadi salah satu bahan pertimbangan kami.

Metode penjualan seni di Indonesia pada umumnya terjadi secara langsung melalui pameran atau toko seni. Jika dibandingkan dengan penjualan secara daring, terdapat kelebihan yang hanya dapat terealisasi dengan *online*, beberapa diantaranya:

1. Membantu seniman baru dan mendatang untuk membagikan karyanya
2. Memudahkan untuk pembeli melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun
3. Menurunkan biaya pemeliharaan karya karena tidak terjadi secara langsung

Dari jabaran ini, kami ingin membantu para seniman baru untuk menyebarkan karyanya dengan cara membuat sebuah aplikasi *website* penjualan karya seni yang dikhususkan untuk para seniman Indonesia khususnya para seniman-seniman baru. Dengan adanya Artistique, diharapkan industri seni di Indonesia maju dan mampu bersaing di kancah internasional.

Adapun beberapa tinjauan mengenai teori materi yang akan digunakan dalam proyek kami:

- Figma

Figma adalah sebuah web yang memiliki tujuan utama dalam mendesain sesuatu. Kelebihan Figma adalah kemampuannya untuk mendesain sesuatu secara bersamaan antar beberapa individu secara langsung dan tampilannya yang mudah dimengerti dan digunakan. Kami menggunakan Figma untuk pembuatan sketsa awal interface website yang akan dibuat.

- NextJS

NextJS merupakan framework yang berbasis JavaScript untuk membuat sebuah website juga aplikasi. NextJS merupakan framework dari ReactJS yang sangat cocok untuk mengimplementasi sebuah web modern dikarenakan fitur seperti Routing Pages, Built-In CSS, dan masih banyak lagi. Kami memilih NextJS untuk implementasi interface yang sudah dibuat di Figma karena fitur yang ada membantu saat pembuatan fungsi utama Artistique.

- Vercel

Vercel merupakan platform cloud yang menyediakan pelayanan dalam bidang

front-end website dengan cepat dan simpel. Vercel terkenal dengan user interfacenya yang intuitif dan fitur host site yang mudah. Kami menggunakan Vercel untuk meng-host website kami karena mudah mengintegrasikannya ke nextJS yang sudah dibuat.

- PostgreSQL

PostgreSQL merupakan sistem database relational yang gratis juga open-source. PostgreSQL mendukung SQL dan juga JSON. PostgreSQL digunakan sebagai database dalam berbagai aplikasi dan juga web. Kami memilih PostgreSQL karena database yang didukung Vercel adalah PostgreSQL.

- AWS S3

AWS S3 atau Amazon Simple Storage Service adalah sebuah layanan untuk menyimpan objek oleh Amazon Web Services (AWS). Amazon S3 menyediakan layanan untuk menyimpan dan melindungi data yang akan digunakan nantinya dalam web maupun aplikasi. Kami menggunakan layanan AWS S3 karena fleksibel dan juga skalabilitasnya yang tinggi dalam web development.

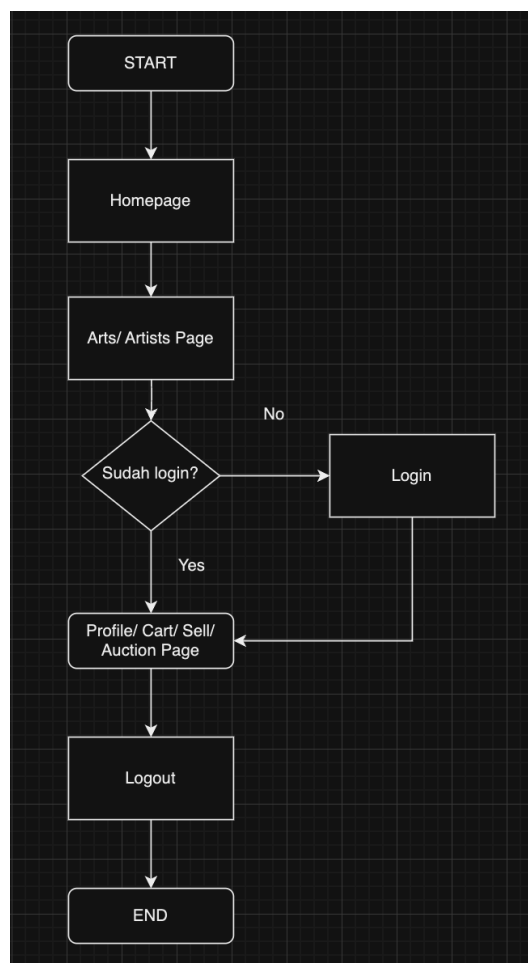
BAB III : TAHAP PELAKSANAAN

3.1 Analisis Masalah dan Solusi

Dengan semua jabaran yang sudah kami peroleh, sumber masalah yang diperoleh berupa dibutuhkannya sebuah media tempat penjualan karya seni dan juga tempat untuk para seniman baru agar lebih dikenal karyanya. Menggunakan referensi interface utama yaitu LProject, kami juga menggunakan referensi tambahan dari e-commerce lainnya yang sudah dikenal masyarakat seperti Tokopedia, Shopee, dan juga TikTok untuk bahan pengembangan fitur lelang.

3.2 Perencanaan Alur Pengerjaan

Mengikuti deadline yang diberi yaitu dari bulan September hingga Desember, kami mendapatkan waktu tiga bulan untuk mengerjakan ide kami. Estimasi pembagian waktu yang kami dapat berupa satu bulan untuk penelitian dan *design* dan dua bulan untuk pembuatan serta pengujian.



Desain Flowchart

Kami memulai pengerjaan proyek dengan membuat *design* sistem dari aplikasi

web kami. Untuk hosting aplikasi kami memilih vercel karena integrasinya dengan next.js terbilang mudah. Penyimpanan data-data aplikasi disimpan pada database Postgresql, kami memilih ini karena integrasi dengan vercel dapat dilakukan dengan mudah dan banyaknya sumber belajar yang menggunakan *techstack* ini. Dibawah ini merupakan pengimplementasian dari database aplikasi kami.

Table_name	Table_type	Is_insertable_into
auctions	BASE TABLE	YES
carts	BASE TABLE	YES
products	BASE TABLE	YES
users	BASE TABLE	YES

Untuk rincian dari setiap kolom bisa dilihat di gambar berikut.

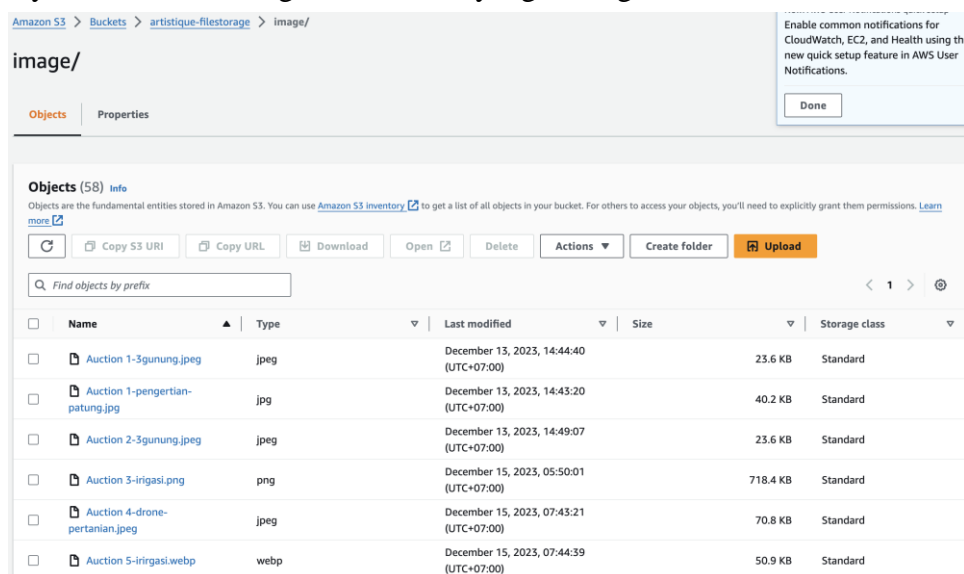
Table_name	Column_name	Data_type	Is_nullable
auctions	email	character varying	NO
auctions	nama_karya	character varying	NO
auctions	kategori	character varying	YES
auctions	deskripsi	text	YES
auctions	harga_minimal	integer	YES
auctions	harga_final	integer	YES
auctions	waktu	timestamp without time zone	YES
auctions	first_name	character varying	YES
auctions	last_name	character varying	YES

auctions	image_url	character varying	YES
auctions	pemenang	character varying	YES
carts	email	character varying	NO
carts	nama_karya	character varying	NO
carts	deskripsi	text	YES
carts	harga	numeric	YES
carts	image_url	character varying	YES
carts	first_name	character varying	YES
carts	last_name	character varying	YES
products	email	character varying	YES

products	nama_karya	character varying	YES
products	deskripsi	text	YES
products	harga	numeric	YES
products	image_url	character varying	YES
products	first_name	character varying	YES
products	last_name	character varying	YES
products	kategori	character varying	YES
users	email	character varying	NO
users	first_name	character varying	YES
users	last_name	character varying	YES

users	password	character varying	YES
users	image_url	text	YES
users	nomor_hp	character varying	YES
users	alamat	character varying	YES

Untuk penyimpanan berupa objek gambar kami menggunakan layanan dari Amazon S3. Kami memilih ini karena layanan AWS S3 karena fleksibel dan juga skalabilitasnya yang tinggi dalam web development. Berikut tangkapan layar dari bucket image Amazon S3 yang kami gunakan.



Dalam penerapan aplikasi kami, user diharuskan untuk login menggunakan akun yang telah dibuat untuk mengakses fitur-fitur utama, seperti, *add to cart*, *profile page*, *sell page*, *start auction page*.

3.3 Penelitian dan *Design*

Untuk mengetahui design apa yang kami perlu implementasikan, kami melakukan penelitian terhadap situasi karya seni dan juga seniman di Indonesia. Kesimpulan yang didapat berupa:

1. Karya seni di Indonesia memiliki potensi yang sangat tinggi
2. Seniman di Indonesia memiliki media yang minim untuk menampilkan karyanya
3. Target pasar karya Indonesia berada di luar negeri dan bukan di Indonesia karena kurangnya publikasi karya bangsa untuk masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, kami menyimpulkan design yang perlu diimplementasikan adalah sebagai berikut:

1. Home Page
2. Login dan Sign up
3. Profile/Account Page
4. Cart Page
5. Artists Page
6. Auction Page
7. Arts

Page

3.4 Pembuatan dan Pengujian

Rangkaian langkah pembuatan aplikasi kami dimulai dari pembuatan front-end website dari *design* yang sudah ada di Figma menggunakan NextJS. Lalu Vercel digunakan untuk *host site* aplikasi. Selanjutnya PostgreSQL dan AWS S3 digunakan untuk memperlengkap fitur seperti penyimpanan data dan gambar.

Pengujian aplikasi dilakukan dengan mencoba penggunaan aplikasi secara intensif dan menjawab pertanyaan berikut:

1. Apakah fitur berjalan sesuai dengan yang diinginkan? (Ya/Tidak)
2. Apakah ada bug atau technical error dalam aplikasi? (Ya/Tidak)
3. Apakah interface yang dibuat nyaman untuk dipakai? (Ya/Tidak)

Dan jika jawaban dari salah satu pertanyaan diatas berupa Tidak, maka dilakukan perbaikan lalu diuji lagi hingga jawaban berupa Ya.

BAB IV : BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dan lain lain) maksimum 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (Jika ada)	
2	Biaya Vercel host dan AWS S3 (perbulan)	Belmawa	929.100,00
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (Jika ada)	
3	Transportasi lokal maksimum 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (Jika ada)	
4	Promosi media sosial	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (Jika ada)	
Jumlah			464.550
Rekap Sumber Dana		Belmawa	464.550
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (Jika ada)	
		Jumlah	464.550

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan					Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	5	
1	Analisis Masalah dan Solusi	X					Rakha Naufal Azizi Muhammad Ikhsan Nurasid Faiz Augusto Kiemas
2	Perencanaan Alur Pengerjaan	X					Rakha Naufal Azizi Muhammad Ikhsan Nurasid Faiz Augusto Kiemas
3	Penelitian dan Design	X	X				Rakha Naufal Azizi Muhammad Ikhsan Nurasid Faiz Augusto Kiemas
4	Pembuatan dan Pengujian		X	X			Rakha Naufal Azizi Muhammad Ikhsan Nurasid
5	Peluncuran Resmi Aplikasi			X	X		Rakha Naufal Azizi Muhammad Ikhsan Nurasid
6	Analisa dan Pembuatan Laporan Kemajuan				X	X	Faiz Augusto Kiemas
7	Pembuatan Laporan Akhir					X	Faiz Augusto Kiemas

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan A dan Maulana D. 2023. *GiriArt: Platform Jual Beli Kampung Seni dan Budaya Jelekong Karya Mahasiswa Tel-U*. URL: <https://telkomuniversity.ac.id/giriart-platform-jual-beli-kampung-seni-dan-budaya-jelekong-karya-mahasiswa-tel-u/>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Abraham D. 2019. *Selain Keterbatasan Wadah Berkreasi, Inilah Masalah Lain di Dunia Seni*. URL: <https://www.inews.id/lifestyle/seleb/selain-keterbatasan-wadah-berkreasi-inilah-masalah-lain-di-dunia-seni>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Aprilyani A. dan Novianti A. 2022. *Beralih ke Digital, Ini Kendala yang Dialami Seniman Seni Rupa*. URL: <https://kumparan.com/kumparantravel/beralih-ke-digital-ini-kendala-yang-dialami-seniman-seni-rupa-1y44K3w5iGW/3>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Faruq F. 2012. *Indonesian Art Sales Among Fastest Growing in the World*. URL: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2012/02/10/indonesian-art-sales-among-fastest-growing-in-the-world>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Talawadekar V. 2023. *A Spotlight on Indonesia's Burgeoning Art Market*. URL: <https://www.sothebys.com/en/articles/a-spotlight-on-indonesias-burgeoning-art-market>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Kopf B. 2018. *The Power of Figma as a Design Tool*. URL: <https://www.toptal.com/designers/ui/figma-design-tool>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Muhammad A. 2021. *Next.js: Pengertian, Cara Kerja, dan Tutorial Project Next.js*. URL: <https://www.niagahoster.co.id/blog/next-js-adalah/>. Diakses tanggal 2 Desember 2023
- Cakrawala O. 2009. *Indonesia Kurang Mengapresiasi Seni Budaya Sendiri*. URL: https://olahraga.kompas.com/read/2009/08/28/0152119/~Oase~Cakrawala#google_vignette. Diakses tanggal 15 Desember 2023
- Nosenok B. 2023. *Online Art Market Trends: 10 Facts You Need to Know*. URL: <https://joseartgallery.com/articles/online-art-market-trends-10-facts-you-need-to-know>. Diakses tanggal 15 Desember 2023
- Statista Research Department. 2023. *Share of art buyers who bought art and/or*

collectibles online in the past 12 months worldwide from 2014 to 2022. URL: <https://www.statista.com/statistics/273204/art-buyers-who-have-bought-art-online-2013/>. Diakses tanggal 15 Desember 2023

Vercel. URL: <https://vercel.com/>. Diakses tanggal 2 Desember 2023

Amazon AWS. URL: <https://www.amazonaws.cn/en/s3/>. Diakses tanggal 2 Desember 2023

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Rakha Naufal Azizi
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602187241
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pangkalpinang, 28 Juli 2004
6	Alamat E-mail	rakha.azizi@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	085273889013

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	BNCC	Aktif	2022/Sekarang Bandung
2	MCB	Aktif	2022/Sekarang Bandung
3			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Bandung, 2 – 12 - 2023

Ketua Tim,



Rakha Naufal Azizi

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Faiz Augusto Kiemas
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602154823
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 8 Agustus 2004
6	Alamat E-mail	faiz.kiemas@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087878562060

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	GDSC	Aktif	2023/Sekarang Bandung
2			
3			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Bandung, 2-12-2023
Anggota Tim



Faiz Augusto Kiemas

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Ikhsan Nurasid
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602168053
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kendari, 01 Mei 2004
6	Alamat E-mail	muhammad.nurasid@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	089655960105

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	GDSC	Aktif	2023/Sekarang Bandung
2			
3			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Bandung, 02 – 12 - 2023

Anggota Tim,



Muhammad Ikhsan Nurasid

Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No,	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	SUBTOTAL			
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Vercel host per bulan	3	309.700,00/bulan	929.100,00
	AWS S3	1	154.850,00	154.850,00
	SUBTOTAL			
4	Lain-lain (maks. 15 %)			
	SUBTOTAL	2	464.550	464.550
	GRAND TOTAL	2	464.550	464.550
	GRAND TOTAL (Terbilang)			

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Rakha Naufal Azizi	Computer Science	Computer Science	7	Sebagai Product Owner dan Project Lead
2	Muhammad Ikhsan Nurasid	Computer Science	Computer Science	7	Sebagai Anggota dari project
3	Faiz Augusto Kiemas	Computer Science	Computer Science	7	Sebagai Anggota dari project

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Ketua Tim	:	Rakha Naufal Azizi
Nomor Induk Mahasiswa	:	2602187241
Program Studi	:	Computer Science
Nama Dosen Pendamping	:	RICCOSAN, S.Kom., M.Kom.
Perguruan Tinggi	:	BINA NUSANTARA UNIVERSITY

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul:
Bro Academy yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami
dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan
mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

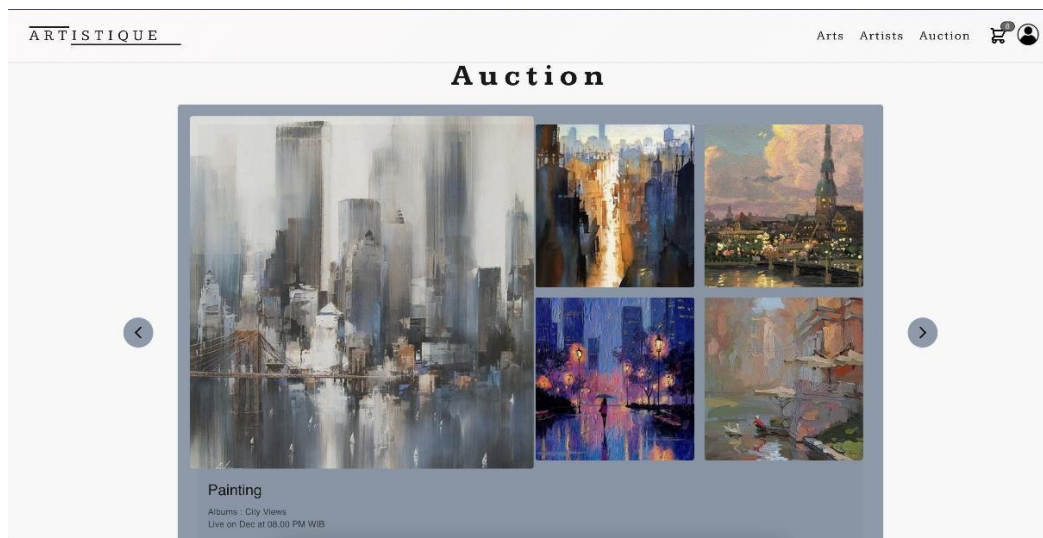
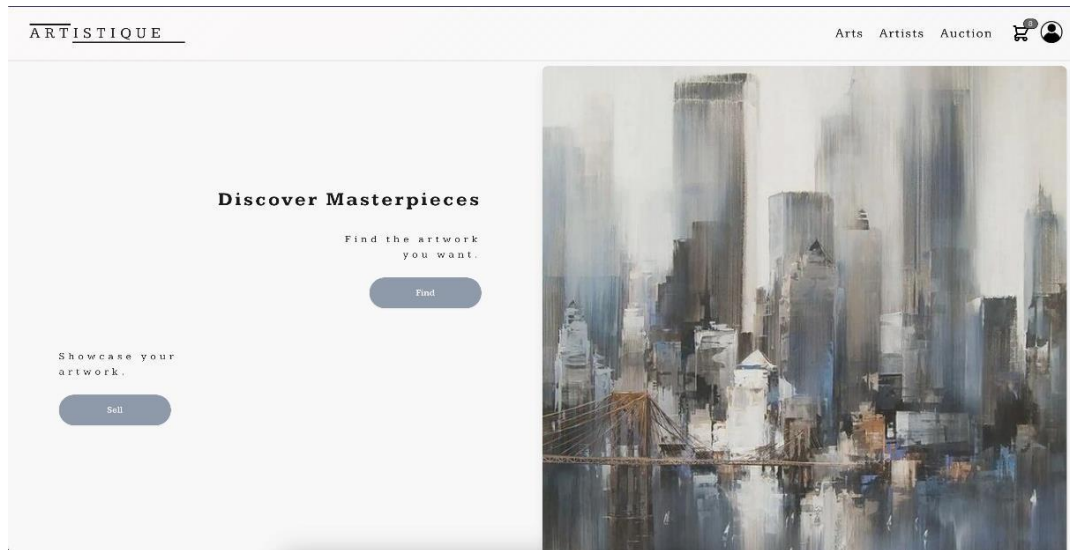
Bandung, 30 – 11 - 2023

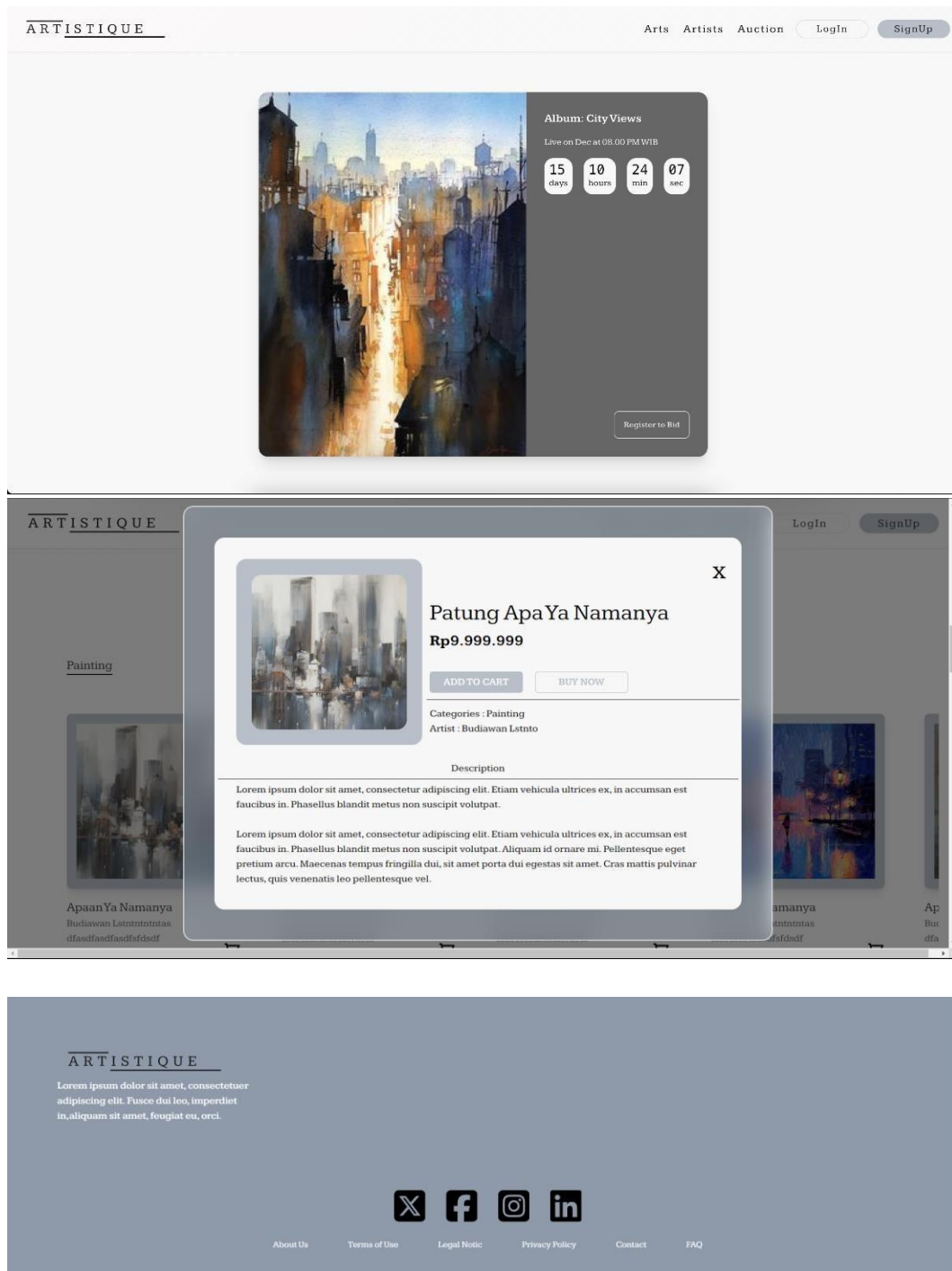
Yang menyatakan,



Rakha Naufal Azizi
2602187241

Lampiran 4. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan





ARTISTIQUE

Arts
Artists
Auction

Painting
Sculpture
Graphic Arts
Photography

PAINTING

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

ARTISTIQUE

Arts
Artists
Auction

Our Artists

Nama Artist
Deskripsi singkat test 123 123321
qwertyuiop

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

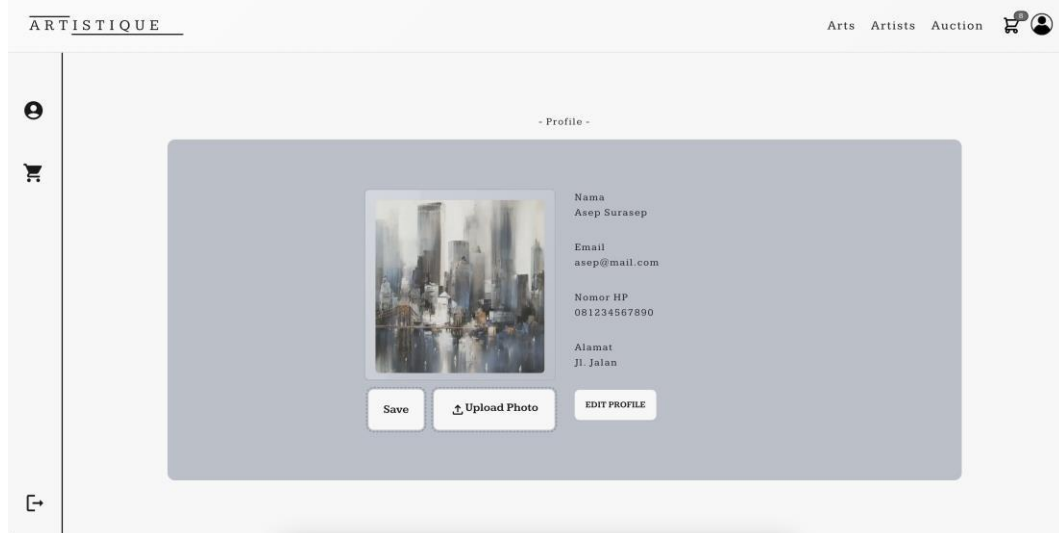
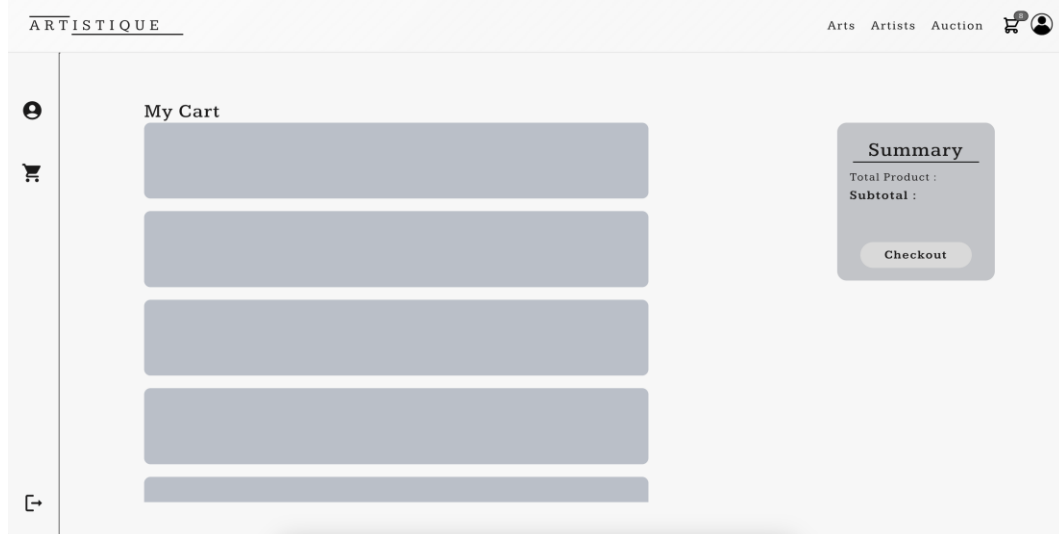
Apaan Ya Namanya
Budiawan Lstntntntntas
dfasdfasdfasdfsdf
Rp9.999.999

ARTISTIQUE

Arts
Artists
Auction

Live Auction NOW!

Enter the Room



ARTISTIQUE

ArtsArtistsAuctionLoginSignUp

First Name

Last Name

Email

Password

Signup

Signup now!

Provident cupiditate voluptatem et in. Quaerat fugiat ut assumenda excepturi exercitationem quasi. In deleniti eaque aut repudiandae et a id nisi.

ARTISTIQUE

ArtsArtistsAuctionLoginSignUp

Email

Password

Forgot password?

Log in

Login now!

Provident cupiditate voluptatem et in. Quaerat fugiat ut assumenda excepturi exercitationem quasi. In deleniti eaque aut repudiandae et a id nisi.

ARTISTIQUE

ArtsArtistsAuctionLoginSignUp

Nama Karya

Deskripsi

Harga

CHOOSE FILE

No file chosen

Upload