



Q-BOOTH

PHOTOBOOTH SYSTEM



CAPTURE • CREATE • SHARE • AUTOMATE



MANUAL GUIDE



LumaQube
TECHNOLOGY

Daftar Isi

Daftar Isi.....	2
1. Tentang Panduan Ini.....	6
1.1 Untuk siapa panduan ini	6
1.2 Perubahan besar dari V3 ke V5.....	6
1.3 Dasar penyusunan dan lingkup	6
1.4 Konvensi penulisan	6
2. Sekilas Q-Booth Pro V5.....	7
2.1 Apa yang dikerjakan QBooth.....	7
2.2 Peta modul	7
2.3 Kebutuhan sistem.....	8
3. Memulai.....	9
3.1 Menjalankan aplikasi	9
3.2 Tur antarmuka utama.....	9
3.3 Tombol hamburger.....	9
4. Home.....	10
5. Modul Event	11
5.1 Daftar Event	11
5.1.1 Membuat event baru	12
5.2 Event Editor — struktur	12
5.2.1 Baris aksi atas	12
5.2.2 Daftar bagian di kiri.....	13
5.3 GENERAL > Settings.....	14
5.3.1 Identity	14
5.3.2 Result Delivery — cara tamu menerima foto.....	14
5.3.3 Files	15
5.3.4 Display.....	15
5.3.5 Exit Access	15
5.3.6 Keyboard Control.....	15
5.4 GENERAL > Manage	16
5.4.1 Data.....	16
5.4.2 Danger Zone.....	16
5.4.3 Activity Log	17
5.5 GENERAL > Gallery.....	17
5.6 CONTENT > Templates	17

5.6.1 Menambahkan template.....	18
5.6.2 Kolom daftar.....	18
5.7 CONTENT › Categories	19
5.7.1 Display Mode	19
5.7.2 Daftar kategori.....	19
5.8 DESIGN — Page Designer	20
5.8.1 Tata letak perancang.....	20
5.8.2 Tab Page — pengaturan halaman	21
5.8.3 Halaman-halaman runtime	21
5.9 OTHERS › Sharing.....	26
5.9.1 Print Control	26
5.9.2 Web QR.....	27
5.9.3 Web QR on Result Image	27
5.9.4 Email Composer	27
5.10 OTHERS › Overlay	28
5.11 OTHERS › Survey	28
5.12 OTHERS › Report.....	29
5.12.1 Penyaring	29
5.12.2 Kartu KPI.....	29
5.12.3 Tabel per template	30
5.13 Menjalankan event	30
6. Studio — Konsep Umum.....	31
Kelompok pengaturan bersama	31
7. AI Offline Studio.....	32
7.1 Memilih template AI.....	32
7.2 Face Swap.....	34
7.3 Imagine, Re-Imagine, dan Re-Imagine + Reference.....	34
7.4 Composite dan Composite (Raw).....	35
7.5 Opsi keluaran.....	35
8. AI Online Studio	36
8.1 Tab Model	36
8.2 Tab Prompt	37
8.3 Tab Image References.....	38
8.4 Tab Video.....	38
9. Photo Studio	39
10. Collage Studio.....	40
10.1 Kanvas	40
10.2 Daftar lapisan	40

10.3 Layer Settings.....	41
10.3.1 Jenis lapisan.....	41
Grup CONTENT.....	42
Grup SOURCE IMAGE.....	42
Grup BORDER dan GEOMETRY	42
11. Motion Studio	43
11.1 Panel OUTPUT.....	43
11.2 Panel BGM.....	43
11.3 Urutan klip	43
11.4 Clip Editor.....	44
SEQUENCE — bagian gerakan	44
12. Lenticular Studio.....	45
12.1 Pitch Test	45
12.2 Tab Lens.....	45
12.3 Tab Images.....	46
13. Flipbook Studio.....	47
13.1 Tab Settings.....	47
13.2 Tab Content.....	48
13.3 Tab Cover Image.....	48
14. Automation Studio	49
14.1 Panel pengaturan.....	49
14.2 Menjalankan dan memantau.....	50
15. Gallery.....	51
Membaca nama berkas	51
16. Settings.....	53
16.1 General.....	53
Folders & Files.....	53
Appearance	54
16.2 Hardware	54
Camera	55
Kontrol bingkai tampilan langsung	56
Printer	56
Microphone	57
16.3 Overlay & Filters.....	57
16.4 QR Share.....	58
Web QR.....	58
Local QR.....	59
Email Share.....	59

16.5 Other.....	59
16.6 Advanced.....	60
17. About dan Lisensi.....	62
18. Referensi	64
18.1 Pintasan papan ketik.....	64
18.2 Format berkas	64
18.3 Struktur folder.....	65
18.4 Rasio dan resolusi keluaran	65
19. API Key (fal.ai dan wavespeed.ai)	67
20. Pemecahan Masalah.....	67
21. Daftar Periksa Persiapan Acara.....	70
H-1 — di studio	70
Hari-H — di lokasi.....	70
Setelah acara	70

1. Tentang Panduan Ini

Panduan ini menjelaskan seluruh modul dan fitur **Q-Booth versi 5 (V5)**. QBooth adalah perangkat lunak photo booth profesional untuk Windows yang menggabungkan pengambilan foto, pengolahan AI, tata letak kolase, video gerak, cetak, dan berbagi hasil ke tamu dalam satu aplikasi.

1.1 Untuk siapa panduan ini

- **Operator booth** — cukup membaca Bab 3 (Memulai), Bab 5 (Event) dan Bab 9 (Gallery).
- **Desainer/penyiap event** — fokus pada Bab 5 (Event Editor) dan Bab 6–8 (Studio).
- **Teknisi/administrator** — fokus pada Bab 10 (Settings), Bab 11 (Lisensi) dan Bab 12 (Referensi).

1.2 Perubahan besar dari V3 ke V5

Aspek	QBooth V3	QBooth V5
Struktur navigasi	Menu datar	Sidebar dengan grup: Home, Event, Studio (8 studio), Gallery, Settings, About
Konsep kerja	Berpusat pada template	Berpusat pada Event — satu event membungkus template, kategori, desain halaman, sharing, survei, dan laporan
Desain tampilan event	Terbatas	Page Designer penuh untuk 8 halaman runtime (Welcome, Category Picker, Template Picker, Camera, Input, Processing, Result)
Studio	AI Offline, AI Online, Photo, Collage, Motion, Lenticular, Flipbook, Automation	Tambahan dukungan untuk videobooth dan glambot dengan kamera GoPro.

1.3 Dasar penyusunan dan lingkup

Panduan ini disusun dari aplikasi **QBooth**.

Fitur yang sengaja tidak dibahas. Beberapa bagian ada di kode tetapi belum aktif untuk pengguna pada versi ini — antara lain *Kiosk Mode / Voucher Management* (manajemen kode voucher per event) dan bagian *Printing* pada Event Editor. Keduanya akan dibahas ketika sudah dirilis.

1.4 Konvensi penulisan

- **Tebal** menandai nama tombol, menu, atau opsi yang terlihat di layar.
- Teks `monospace` menandai nama berkas, folder, atau nilai yang diketik.
- Tanda > menandai urutan navigasi, contoh: **Settings > Hardware > Camera 1**.

2. Sekilas Q-Booth

2.1 Apa yang dikerjakan QBooth

Alur kerja QBooth mengikuti tiga lapis:

1. **Studio** — tempat Anda merancang satu *template*: apa yang terjadi pada foto tamu (face swap AI, kolase, video boomerang, lenticular, flipbook, dan sebagainya). Hasilnya disimpan sebagai berkas template.
2. **Event** — wadah yang mengumpulkan banyak template, mengatur kategori, mendesain seluruh tampilan layar kiosk, mengatur cara hasil sampai ke tamu, serta merekam statistik.
3. **Runtime (Launch Event)** — event dijalankan layar penuh di booth. Tamu menekan tombol, berfoto, memilih template, dan menerima hasil.

2.2 Peta modul

Modul	Fungsi
Home	Ringkasan lisensi, langganan cloud, riwayat versi, dan pusat tutorial.
Event	Membuat, mengedit, menjalankan, mengarsipkan, dan menganalisis event.
Studio > AI Offline	Pemrosesan AI di komputer sendiri: Face Swap, Imagine, Re-Imagine, Composite.
Studio > AI Online	Pemrosesan AI lewat penyedia cloud (fal.ai / wavespeed.ai), gambar maupun video.
Studio > Photo	Foto biasa dengan penggantian latar dan perbaikan wajah.
Studio > Collage	Tata letak berlapis: beberapa foto, teks, gambar, dan bingkai dalam satu kanvas.
Studio > Motion	Video: boomerang, 360, urutan klip dengan transisi dan musik latar.
Studio > Lenticular	Cetakan lenticular (gambar berubah saat dilihat dari sudut berbeda).
Studio > Flipbook	Buku balik dari rekaman video.
Studio > Automation	Pemrosesan massal: pantau folder, olah setiap berkas masuk secara otomatis.
Gallery	Peramban semua hasil dan foto kamera lintas folder.

Settings	Pengaturan aplikasi: folder, tampilan, kamera, printer, mikrofon, QR, dan lanjutan.
About	Versi, pembaruan, dan manajemen lisensi.

2.3 Kebutuhan sistem

Komponen	Keterangan
Sistem operasi	Windows 10 / 11 64-bit.
Prosesor & RAM	Minimal 4 core / 8 GB. Untuk AI Offline disarankan 8 core / 16 GB atau lebih.
Dedicated GPU	Opsional untuk versi Basic/Pro namun diperlukan untuk AI Offline (minimal Nvidia RTX 8GB VRAM). Mode GPU memerlukan GPU Pack yang diunduh dari Settings > Advanced .
Penyimpanan	Aplikasi inti sekitar 2 GB; model AI offline menambah puluhan GB.
Kamera	Webcam/USB (termasuk kamera virtual), DSLR Canon melalui EDSDK, atau GoPro.
Printer	Printer foto apa pun yang punya driver Windows.
Jaringan	Diperlukan untuk AI Online, Web QR cloud, Email API, dan aktivasi lisensi cloud.

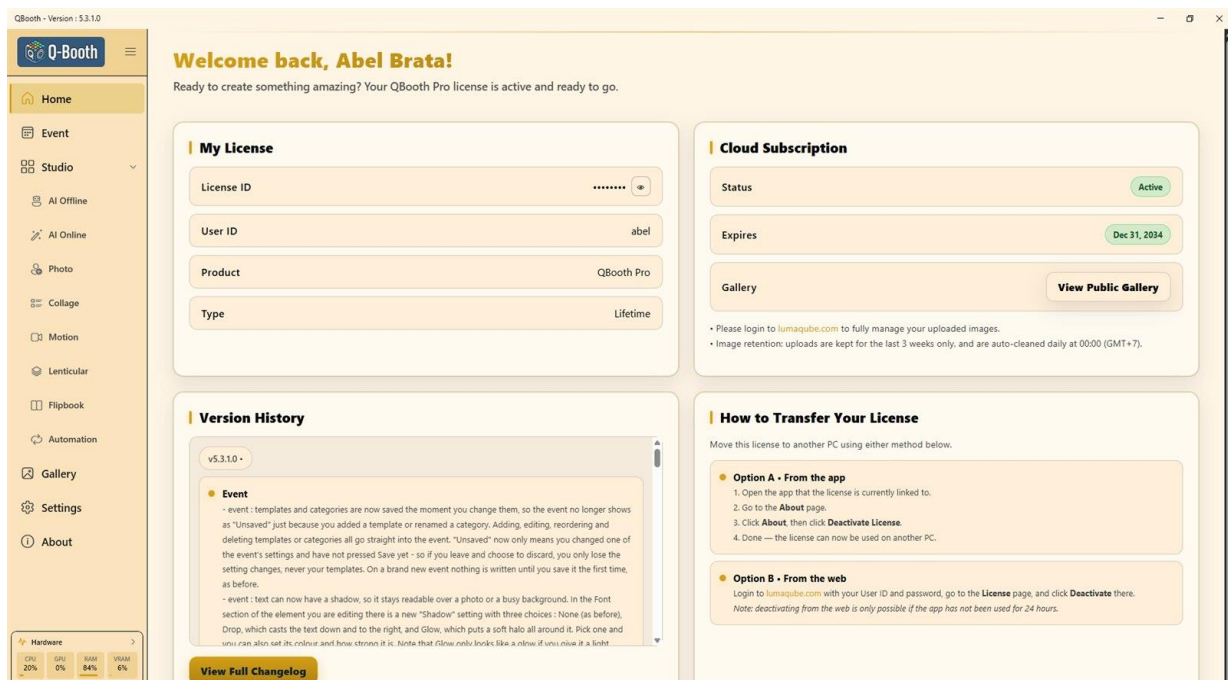
3. Memulai

3.1 Menjalankan aplikasi

Jalankan `QBooth.exe` dari folder instalasi (bawaan: `C:\QBoothPro`). Layar pembuka muncul, lalu aplikasi memuat mesin AI lokal di latar belakang. Judul jendela menampilkan nomor versi, misalnya `QBooth - Version : 5.3.1.0`.

Indikator AI Offline Server. Di bagian bawah sidebar terdapat status **AI Offline Server**. Tunggu hingga berstatus **Online** sebelum memakai AI Offline Studio. Bila tetap offline, periksa **Settings > Advanced > Compute Engine**.

3.2 Tur antarmuka utama



Gambar 3.1 — Halaman Home dan sidebar navigasi utama.

Jendela QBooth terbagi menjadi:

1. **Sidebar kiri** — navigasi utama. Grup **Studio** dapat dilipat/dibentangkan. Posisi sidebar (kiri/kanan) dan mode navigasi diatur di **Settings > General**.
2. **Kotak Hardware** — pemantau CPU, GPU, RAM, dan VRAM secara langsung. Klik untuk memperluas detail perangkat keras.
3. **Status AI Offline Server** — kesiapan mesin AI lokal.
4. **Area konten** — isi modul yang sedang dibuka.

3.3 Tombol hamburger

Ikon tiga garis di samping logo melipat sidebar menjadi ikon saja, memberi ruang lebih luas untuk kanvas desain. Saat sidebar terlipat, menekan **Studio** membuka dialog pemilih studio.

4. Home

Halaman **Home** adalah dasbor pembuka. Isinya:

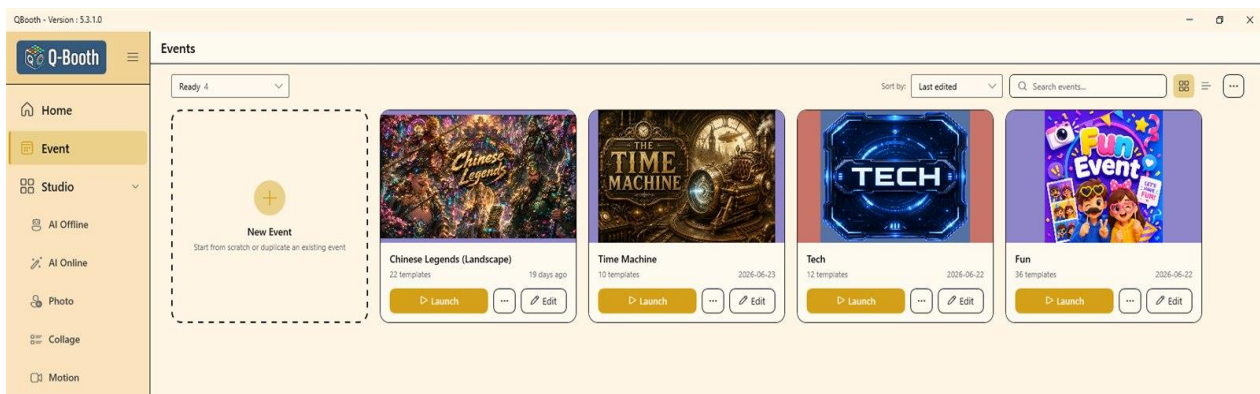
Panel	Isi
My License	License ID (tersembunyi, klik ikon mata untuk menampilkan), User ID, Product, dan Type (misalnya <i>Lifetime</i>).
Cloud Subscription	Status langganan cloud, tanggal kedaluwarsa, dan tombol View Public Gallery . Catatan retensi: unggahan disimpan tiga minggu terakhir dan dibersihkan otomatis setiap hari.
Version History	Daftar rilis beserta catatan perubahan.
How to Transfer Your License	Petunjuk memindahkan lisensi ke komputer lain, baik dari dalam aplikasi maupun lewat portal.
Quickstart & Tutorials	Konten tutorial yang dimuat dari web di dalam aplikasi.

Memindahkan lisensi: gunakan **About > Deactivate License** di komputer lama sebelum mengaktifkan di komputer baru.

5. Modul Event

Event adalah unit kerja utama QBooth V5. Satu event menyimpan: identitas dan rasio tampilan, daftar template, kategori, desain seluruh halaman kiosk, pengaturan berbagi dan cetak, bingkai (overlay), survei, serta seluruh statistik dan hasil foto.

5.1 Daftar Event



Gambar 5.1 — Daftar event dalam tampilan kartu.

Elemen pada halaman ini:

Kontrol	Fungsi
Filter status (kiri atas)	Menyaring event menurut status, misalnya Ready , Archived , atau Trash . Angka di sampingnya menunjukkan jumlah event.
Sort by	Mengurutkan daftar, misalnya <i>Last edited</i> .
Search events...	Mencari berdasarkan nama event.
Tampilan kartu / daftar	Dua ikon di kanan atas mengganti tata letak kartu atau baris.
New Event	Membuat event baru dari nol atau menduplikasi event yang ada.
Launch	Menjalankan event layar penuh di booth.
Edit	Membuka Event Editor.
... (titik tiga)	Aksi tambahan pada satu event: duplikat, ekspor, arsip, hapus.

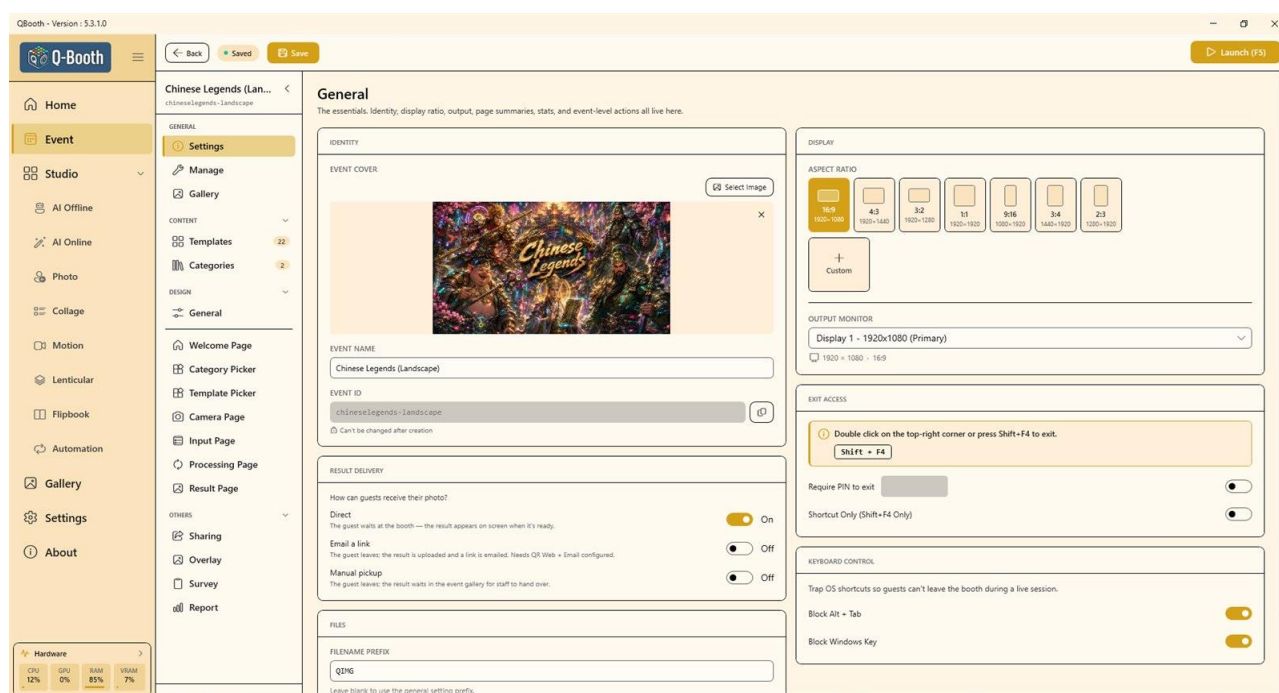
Setiap kartu menampilkan sampul event, nama, jumlah template, dan tanggal terakhir diubah.

5.1.1 Membuat event baru

1. Klik kartu **New Event**.
2. Isi nama event. QBooth membuat **Event ID** otomatis dari nama tersebut.
3. Pilih rasio tampilan yang sesuai dengan monitor booth.
4. Event terbuka di Event Editor dan siap diisi template.

Event ID tidak dapat diubah setelah event dibuat. ID ini dipakai sebagai nama folder penyimpanan hasil dan basis data event.

5.2 Event Editor — struktur



Gambar 5.2 — Event Editor, halaman General.

Event Editor punya tiga bagian: baris aksi di atas, daftar bagian di kiri, dan panel isi di kanan.

5.2.1 Baris aksi atas

Kontrol	Fungsi
Back	Kembali ke daftar event. Bila ada perubahan belum tersimpan, QBooth menanyakan apakah perubahan dibuang.
Saved / Unsaved	Indikator status penyimpanan.
Save	Menyimpan seluruh perubahan event.
Launch (F5)	Menjalankan event langsung dari editor.

5.2.2 Daftar bagian di kiri

Grup	Halaman	Isi
GENERAL	Settings	Identitas, rasio, pengiriman hasil, folder berkas, akses keluar, kontrol papan ketik.
	Manage	Ekspor, cadangan, arsip, reset, hapus, dan log aktivitas.
	Gallery	Semua foto dan video hasil event ini.
CONTENT	Templates	Daftar template yang dipakai event.
	Categories	Pengelompokan template.
DESIGN	General	Pengaturan desain lintas halaman.
	Welcome Page	Layar sambutan / idle.
	Category Picker	Halaman pemilihan kategori.
	Template Picker	Halaman pemilihan template.
	Camera Page	Layar pengambilan foto.
	Input Page	Halaman isian tamu (nama, email, dan sejenisnya).
	Processing Page	Layar tunggu saat pemrosesan.
	Result Page	Layar hasil: cetak, kirim, ulangi.
OTHERS	Sharing	Kontrol cetak, Web QR, QR pada gambar, penyusun email.
	Overlay	Bingkai per rasio untuk seluruh event.
	Survey	Kuesioner singkat untuk tamu.
	Report	Statistik dan ekspor laporan.

Di bagian bawah panel kiri tertera **ASPECT RATIO** event yang sedang aktif, misalnya *16:9 landscape*.

5.3 GENERAL > Settings

5.3.1 Identity

Kolom	Keterangan
Event Cover	Gambar sampul yang tampil di kartu daftar event. Gunakan Select Image untuk memilih, atau ikon silang untuk menghapus.
Event Name	Nama yang ditampilkan.
Event ID	Pengenal internal, dipakai sebagai nama folder. Tidak bisa diubah setelah dibuat; tersedia tombol salin.

5.3.2 Result Delivery — cara tamu menerima foto

Tiga mode dapat diaktifkan sendiri-sendiri atau bersamaan:

Mode	Perilaku
Direct	Tamu menunggu di booth; hasil muncul di layar begitu selesai.
Email a link	Tamu boleh pergi; hasil diunggah dan tautannya dikirim lewat email. Memerlukan Web QR dan Email yang sudah dikonfigurasi.
Manual pickup	Tamu pergi; hasil menunggu di galeri event untuk diserahkan petugas. Tidak memerlukan konfigurasi apa pun.

Tiga hal penting mengenai mode ini:

- Bila **dua atau lebih** mode dinyalakan, tamu diminta memilih sendiri caranya di kiosk. Bila hanya satu yang menyala, mode itu dipakai tanpa bertanya.
- Hasil **selalu** masuk ke galeri event apa pun mode yang dipilih, sehingga tidak ada kondisi buntu.
- Bila **Email a link** menyala tetapi Web QR belum diatur, editor menampilkan peringatan; saat berjalan, jalur email dilewati dan hasil tetap masuk galeri.

Pengaturan ini berlaku untuk seluruh event. Setiap template dapat menyimpannya lewat ikon roda gigi di daftar Templates — pilih *ikut pengaturan event* atau tentukan sendiri kombinasi caranya.

5.3.3 Files

Kolom	Keterangan
Filename Prefix	Awalan nama berkas hasil. Kosongkan untuk memakai awalan global dari Settings.
External Result Folder	Salinan setiap hasil juga ditulis ke folder ini. Folder hasil utama tetap berada di dalam folder event.
Print Archive Folder	Salinan digital disimpan di sini setiap kali cetakan dikirim ke printer.

5.3.4 Display

Kolom	Keterangan
Aspect Ratio	Preset rasio: 16:9 (1920×1080), 4:3 (1920×1440), 3:2 (1920×1280), 1:1 (1920×1920), 9:16 (1080×1920), 3:4 (1440×1920), 2:3 (1280×1920), serta Custom untuk ukuran bebas.
Output Monitor	Layar tempat event dijalankan. Resolusi dan rasio layar terpilih ditampilkan sebagai konfirmasi.

Pilih rasio event sesuai orientasi monitor booth. Rasio ini menjadi kanvas semua halaman desain dan penentu bingkai overlay yang dipakai.

5.3.5 Exit Access

Mengatur cara operator keluar dari mode kiosk:

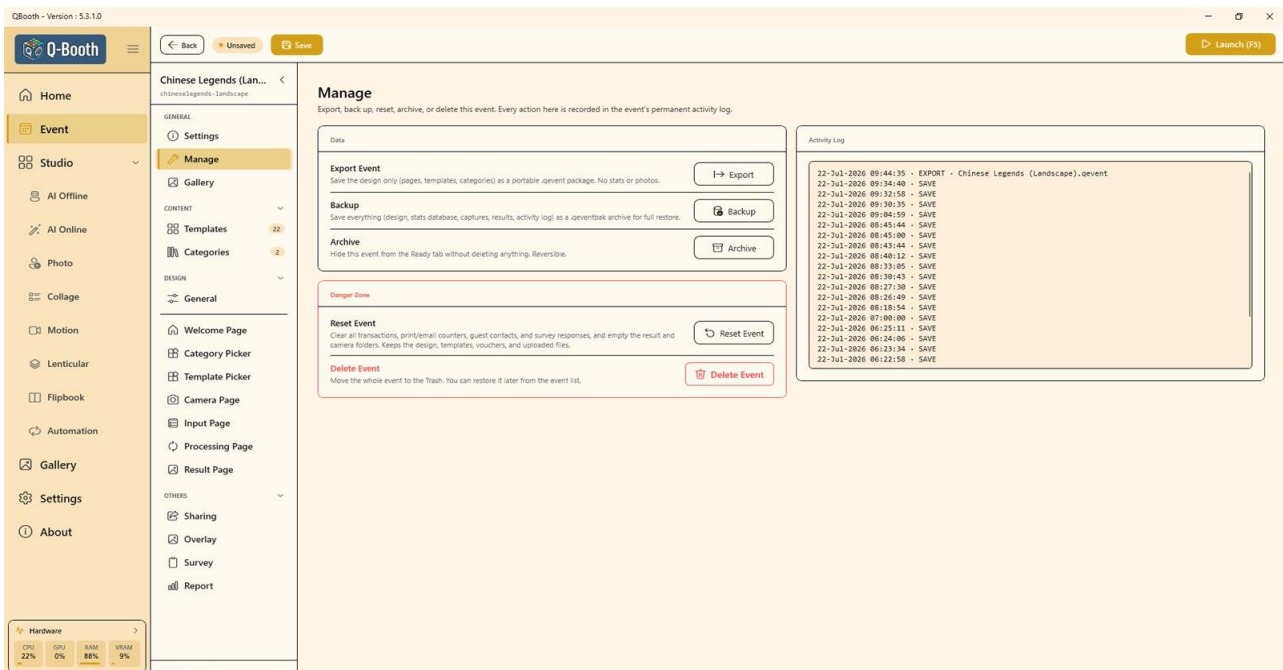
- Bawaan: klik ganda pada sudut kanan atas, atau tekan **Shift + F4**.
- **Require PIN to exit** — meminta PIN sebelum keluar; PIN diisi pada kolom di sampingnya.
- **Shortcut Only (Shift+F4 Only)** — menonaktifkan klik ganda sehingga hanya pintasan papan ketik yang berlaku.

5.3.6 Keyboard Control

Menahan pintasan sistem agar tamu tidak bisa keluar dari booth saat sesi berlangsung:

- **Block Alt + Tab**
- **Block Windows Key**

5.4 GENERAL › Manage



Gambar 5.3 — Halaman Manage dengan Data, Danger Zone, dan Activity Log.

5.4.1 Data

Aksi	Keterangan
Export Event	Menyimpan <i>desain saja</i> (halaman, template, kategori) sebagai paket <code>.qevent</code> yang mudah dipindah. Tanpa statistik dan tanpa foto.
Backup	Menyimpan <i>semuanya</i> (desain, basis data statistik, hasil jepletan, log aktivitas) sebagai arsip <code>.qeventbak</code> untuk pemulihan penuh.
Archive	Menyembunyikan event dari tab Ready tanpa menghapus apa pun. Dapat dibatalkan.

5.4.2 Danger Zone

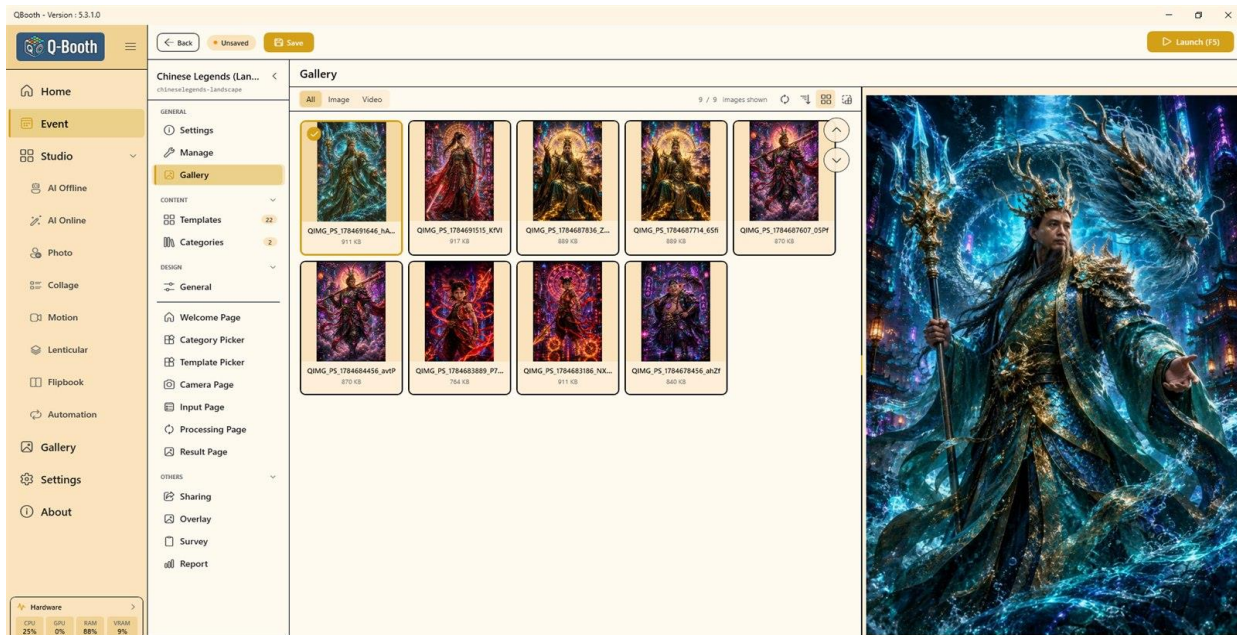
Aksi	Keterangan
Reset Event	Menghapus seluruh transaksi, penghitung cetak/email, kontak tamu, dan jawaban survei, serta mengosongkan folder hasil dan kamera. Desain, template, voucher, dan berkas unggahan tetap dipertahankan.
Delete Event	Memindahkan seluruh event ke Trash. Masih dapat dipulihkan dari daftar event.

Lakukan **Backup** sebelum **Reset Event**. Reset menghapus foto hasil secara permanen dari folder event.

5.4.3 Activity Log

Catatan permanen semua tindakan penting pada event: **CREATE**, **SAVE**, **EXPORT**, dan sebagainya, lengkap dengan cap waktu dan nama berkas yang terlibat.

5.5 GENERAL › Gallery

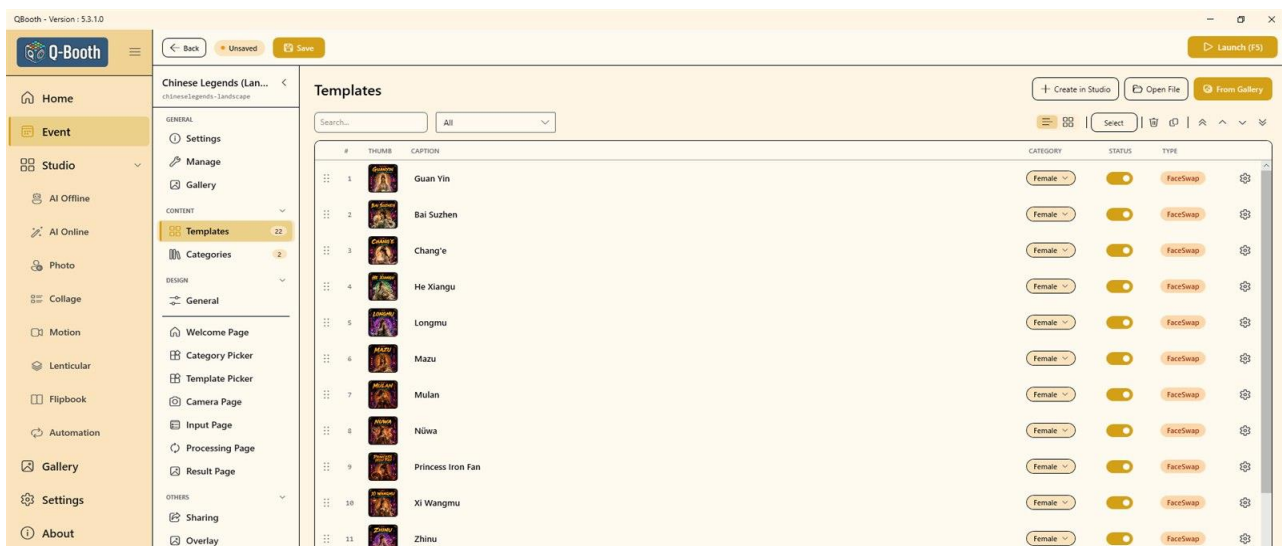


Gambar 5.3b — Galeri hasil milik satu event.

Menampilkan seluruh hasil event ini dalam kisi. Kontrol yang tersedia:

- Filter tipe: **All**, **Image**, **Video**.
- Penghitung jumlah, misalnya *9 / 9 images shown*.
- Jalur lengkap berkas terpilih ditampilkan pada baris bawah.
- **Delete**, **Delete Multiple**, dan **Share** untuk mengirim ulang hasil ke tamu.

5.6 CONTENT › Templates



Halaman ini mengelola template yang akan dilihat tamu pada Template Picker.

5.6.1 Menambahkan template

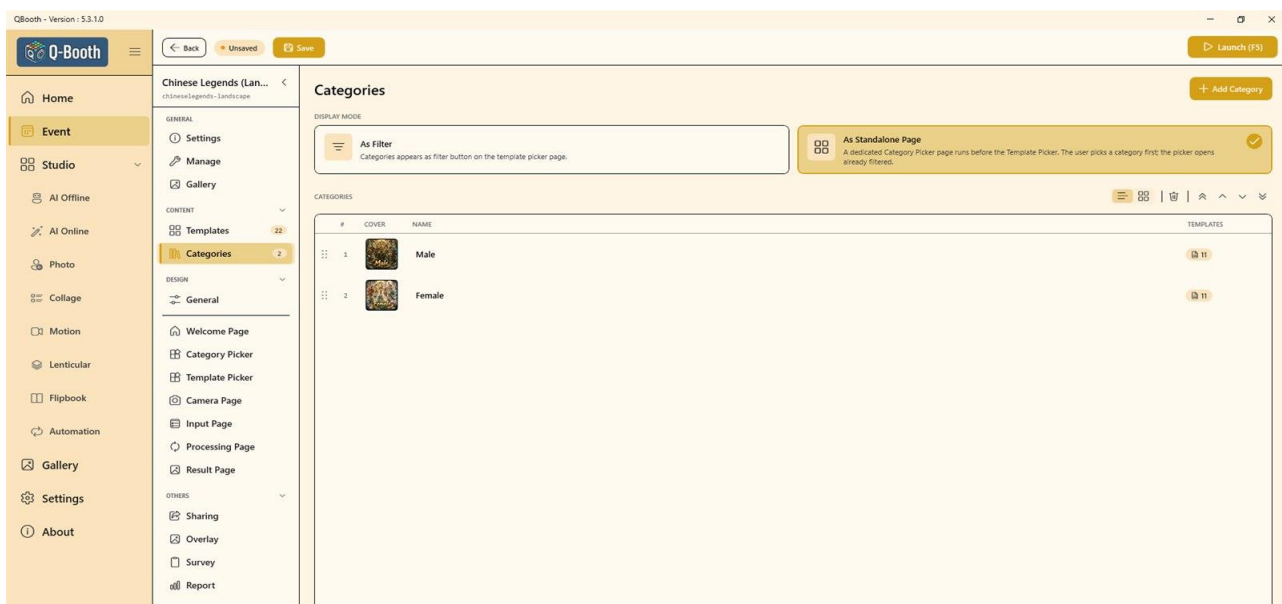
Tombol	Keterangan
Create in Studio	Membuka studio untuk membuat template baru, lalu mengembalikannya ke event ini.
Open File	Menambahkan berkas template yang sudah ada dari disk. Penyaring berkas menerima <code>.qso</code> , <code>.qsp</code> , <code>.qsd</code> , <code>.qsc</code> , <code>.qsl</code> , <code>.qsm</code> , <code>.qsb</code> , dan <code>.qsf</code> (lihat tabel format berkas di Bab 18.2).
From Gallery	Mengambil template dari Template Gallery bawaan QBooth.

5.6.2 Kolom daftar

Kolom	Keterangan
#	Urutan tampil. Seret pegangan di kiri baris untuk mengubah urutan.
THUMB	Gambar pratinjau template.
CAPTION	Judul yang dilihat tamu; dapat diedit langsung di baris.
CATEGORY	Kategori tempat template ini dikelompokkan.
STATUS	Sakelar aktif/nonaktif. Template nonaktif tidak muncul di kiosk.
TYPE	Jenis template, misalnya <i>FaceSwap</i> , <i>Collage</i> , <i>Motion</i> .
Ikon roda gigi	Pengaturan lanjutan khusus template tersebut di dalam event.

Baris alat menyediakan pencarian, penyaring kategori, peralihan tampilan daftar/kartu, tombol **Select** untuk pilihan ganda, hapus, duplikat, serta tombol pemindahan urutan (ke atas/bawah/paling atas/paling bawah).

5.7 CONTENT › Categories



Gambar 5.5 — Pengelolaan kategori.

5.7.1 Display Mode

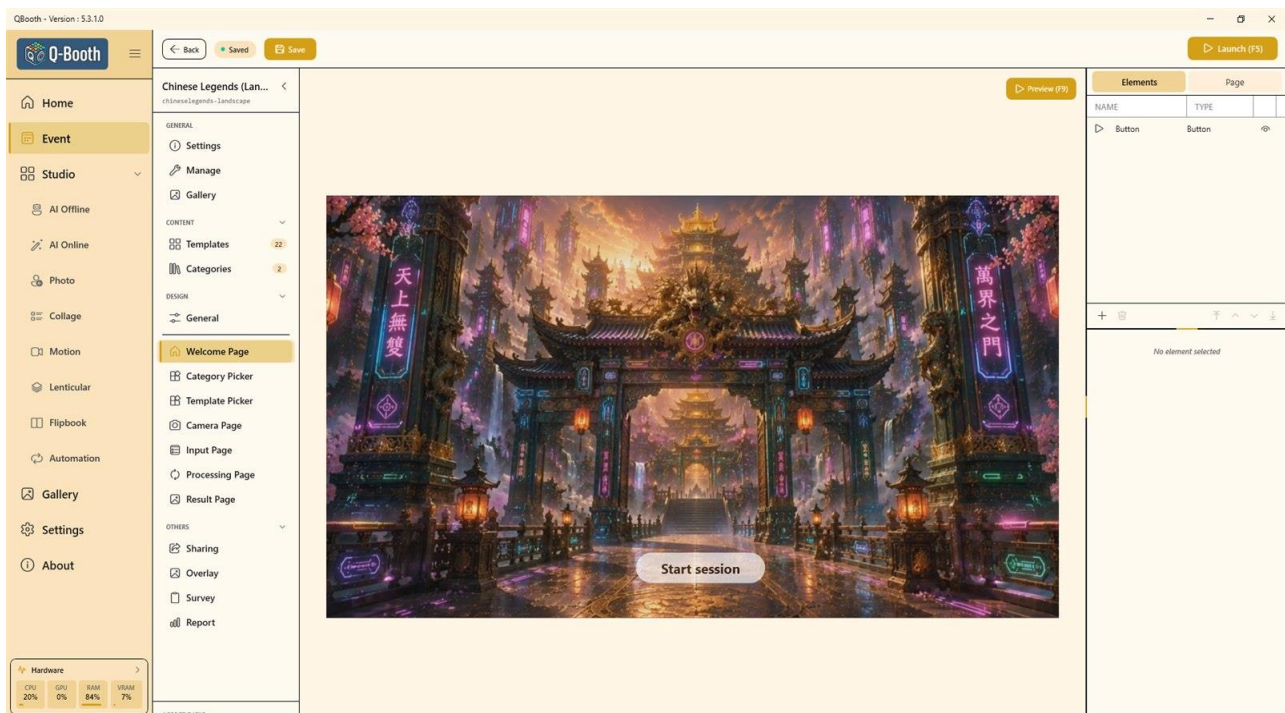
Mode	Perilaku di kiosk
As Filter	Kategori tampil sebagai tombol penyaring di halaman Template Picker.
As Standalone Page	Halaman Category Picker tersendiri berjalan sebelum Template Picker. Tamu memilih kategori dahulu, lalu picker terbuka dalam keadaan sudah tersaring.

5.7.2 Daftar kategori

Kolom: nomor urut, **COVER** (gambar kategori), **NAME** (dapat diedit langsung), dan **TEMPLATES** (jumlah template di dalamnya). Gunakan **Add Category** untuk menambah, dan seret baris untuk mengatur urutan.

5.8 DESIGN — Page Designer

Bagian **DESIGN** adalah perancang tampilan kiosk. Setiap halaman runtime punya kanvas sendiri seukuran rasio event, dan Anda menyusunnya seperti aplikasi desain grafis.

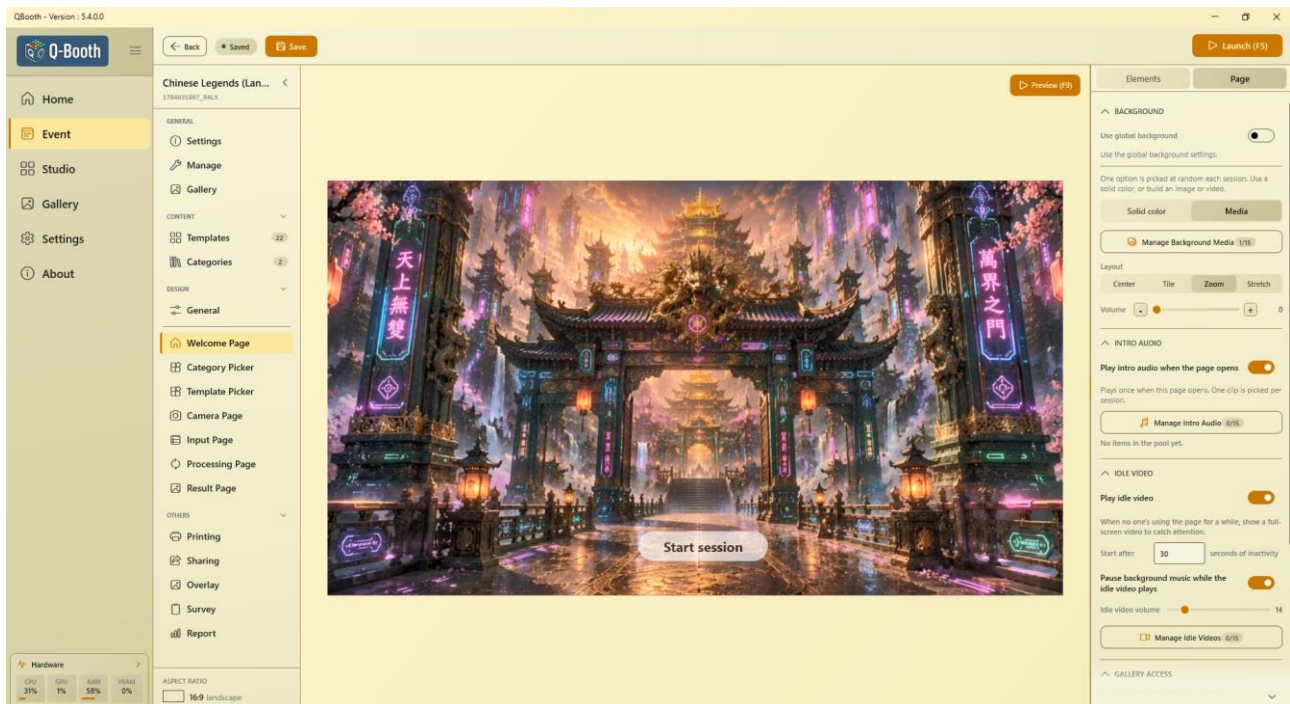


Gambar 5.6 — Page Designer pada Welcome Page. Kanvas di tengah, panel Elements di kanan.

5.8.1 Tata letak perancang

Bagian	Fungsi
Kanvas	Pratinjau halaman sebenarnya. Elemen dapat dipilih, dipindah, dan diubah ukurannya langsung.
Preview (F9)	Menampilkan halaman ini saja secara layar penuh untuk pemeriksaan cepat.
Tab Elements	Daftar seluruh elemen pada halaman: kolom NAME , TYPE , dan ikon mata untuk menyembunyikan/menampilkan.
Tab Page	Pengaturan halaman secara keseluruhan (latar, audio, video idle).
Baris alat elemen	Tambah elemen (+), hapus (tempat sampah), dan empat tombol pengurutan lapisan: paling atas, naik, turun, paling bawah.
Panel properti	Muncul di bawah daftar saat sebuah elemen dipilih; berisi properti elemen tersebut.

5.8.2 Tab Page — pengaturan halaman



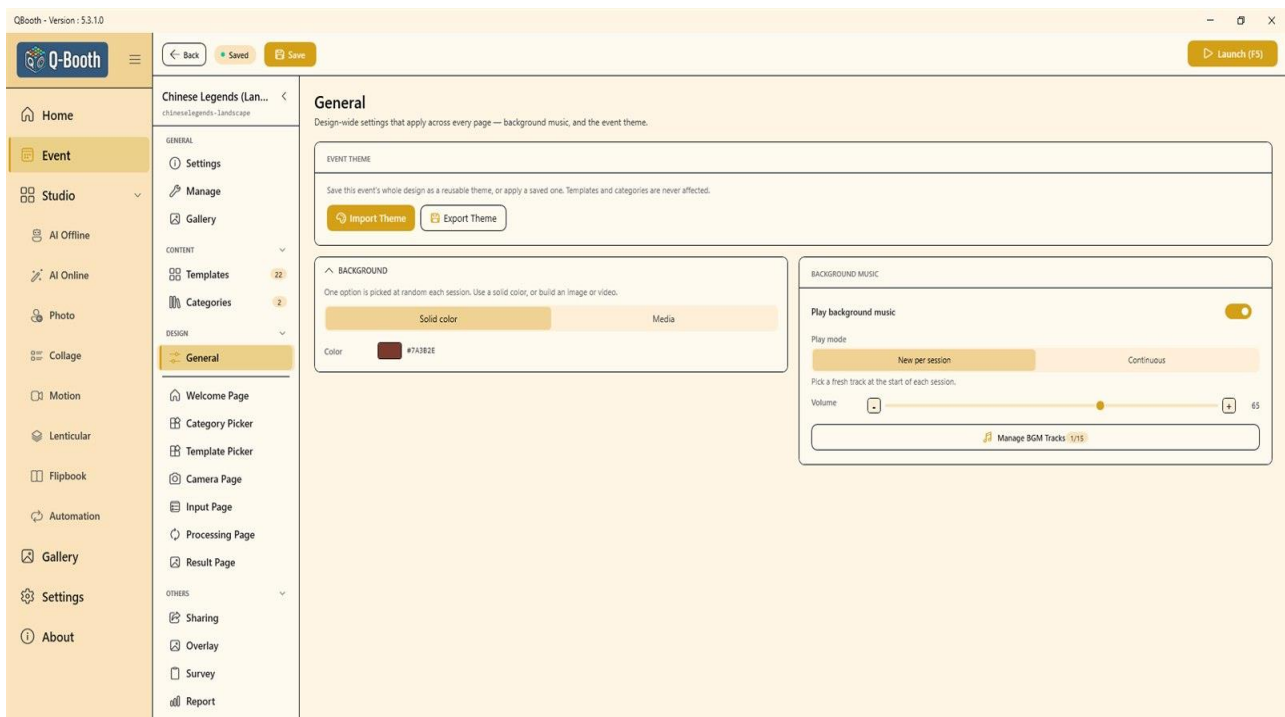
Gambar 5.7 — Tab Page: Background, Intro Audio, Idle Video, Gallery Access.

Grup	Keterangan
Background	Use global background mengikuti latar global event. Bila dimatikan, pilih Solid color atau Media . Untuk media, Manage Background Media menampung hingga 15 berkas; satu dipilih acak setiap sesi. Layout : Center, Tile, Zoom, Stretch. Volume mengatur suara bila latar berupa video.
Intro Audio	Memutar audio sekali saat halaman terbuka. Kumpulan berkas dikelola lewat Manage Intro Audio (maksimal 15); satu klip dipilih per sesi.
Idle Video	Menampilkan video layar penuh saat halaman tidak disentuh selama Start after sekian detik. Tersedia opsi menjeda musik latar selama video idle dan pengaturan volume tersendiri. Kumpulan video dikelola lewat Manage Idle Videos .
Gallery Access	Jalur tambahan untuk membuka galeri event dari halaman ini.

5.8.3 Halaman-halaman runtime

General (DESIGN)

Pengaturan desain yang berlaku lintas halaman: latar global, gaya tombol, dan tema warna dasar event.

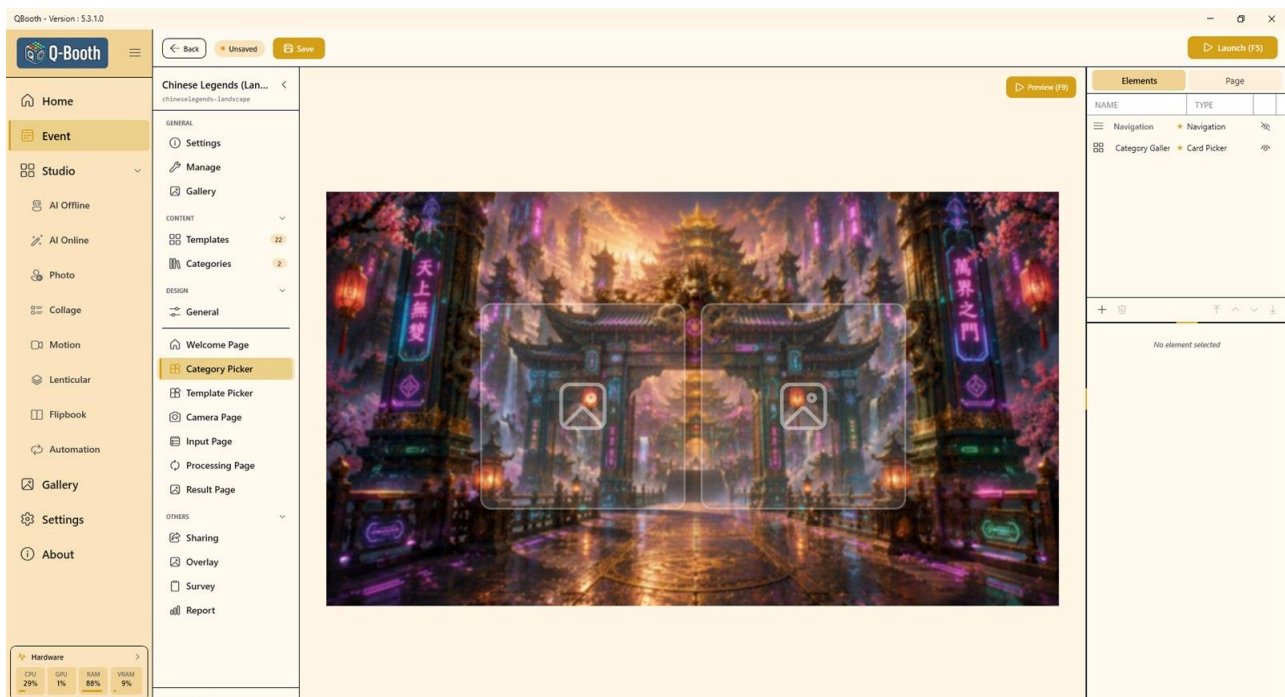


Gambar 5.7b — DESIGN > General.

Welcome Page

Layar pertama yang dilihat tamu. Umumnya berisi latar bertema dan satu tombol besar, misalnya **Start session**. Halaman ini juga menjadi layar idle saat booth menganggur, sehingga fitur **Idle Video** paling relevan di sini.

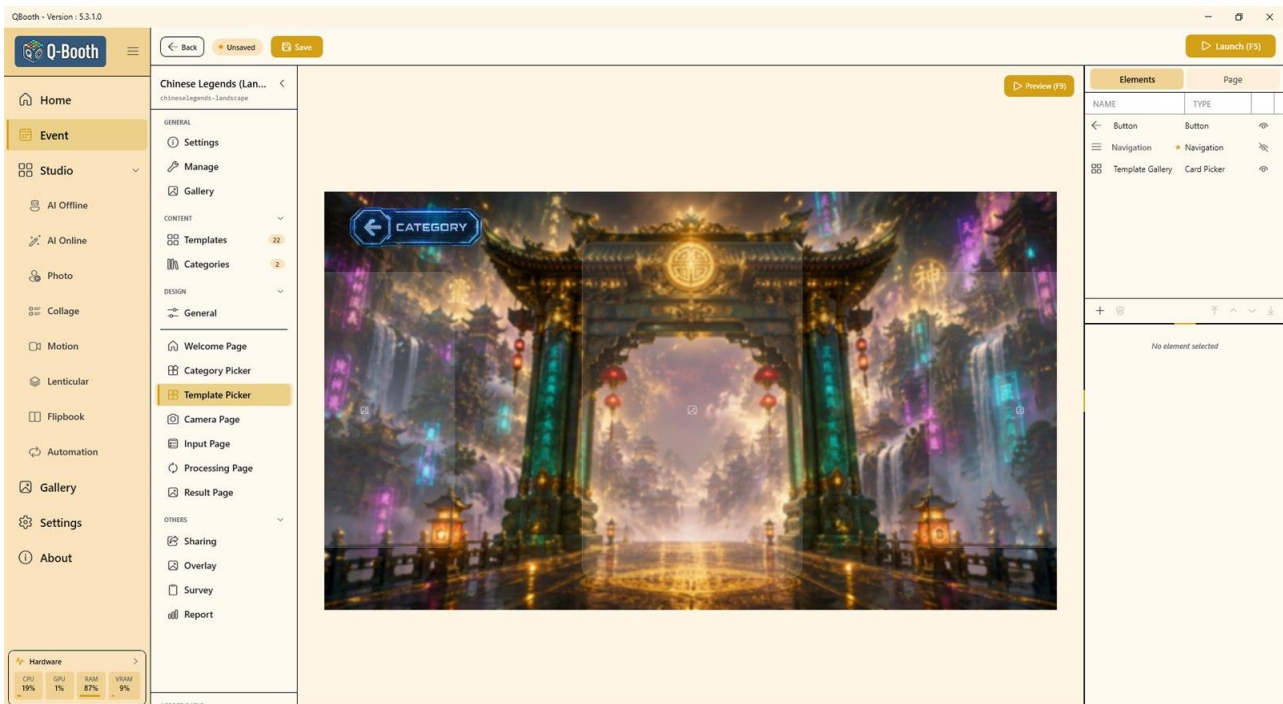
Category Picker



Gambar 5.8 — Category Picker.

Aktif hanya bila **Categories > Display Mode** disetel ke **As Standalone Page**. Berisi kisi kartu kategori beserta tombol kembali.

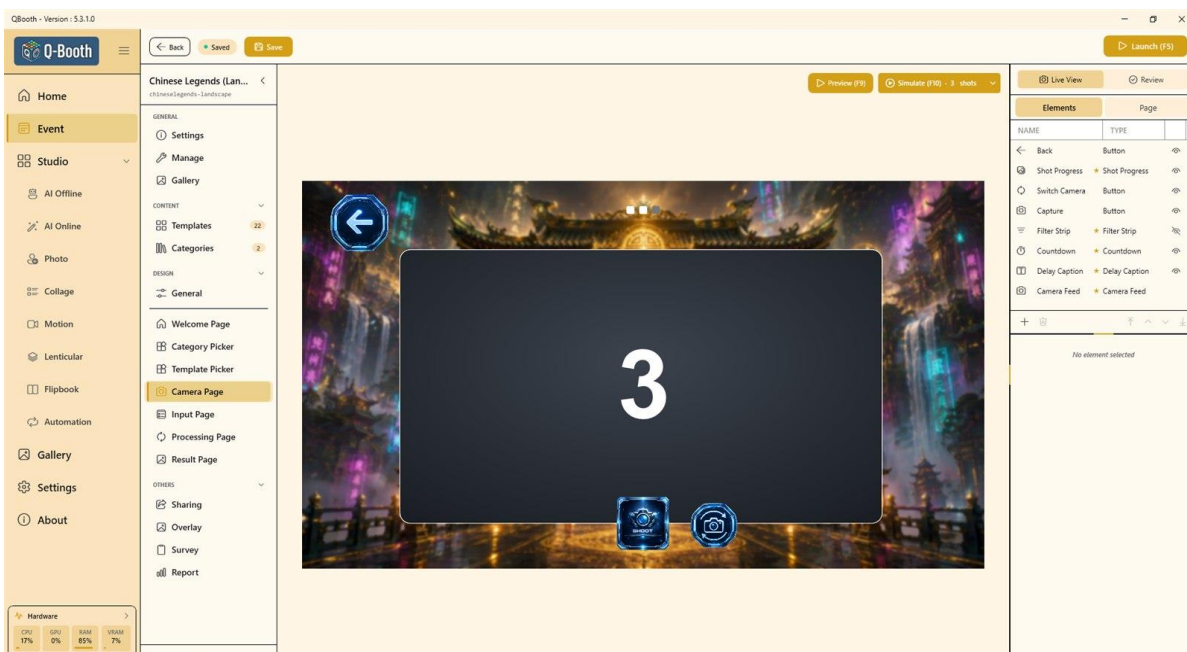
Template Picker



Gambar 5.9 — Template Picker.

Menampilkan kisi template aktif. Bila Display Mode adalah **As Filter**, tombol kategori tampil di halaman ini.

Camera Page



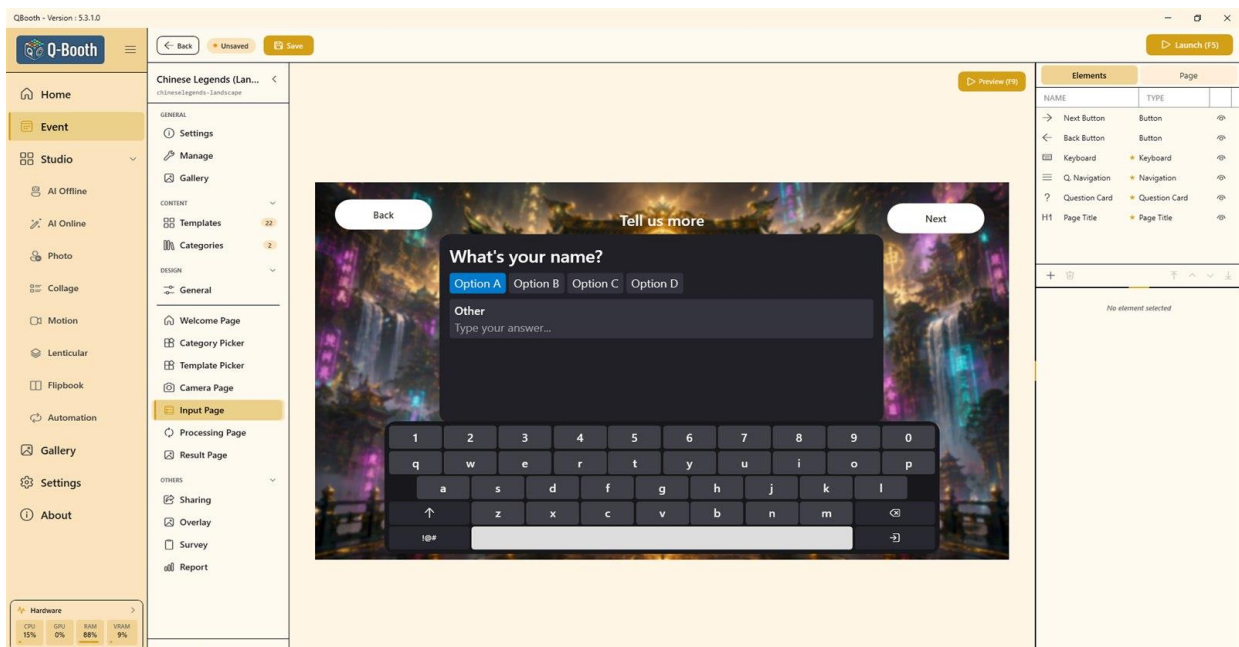
Gambar 5.10 — Camera Page beserta daftar elemennya.

Halaman paling kaya elemen. Panel kanan punya dua tab keadaan: **Live View** (tampilan saat mengambil foto) dan **Review** (tampilan setelah foto diambil). Baris atas menyediakan **Preview (F9)** dan **Simulate (F10)** dengan pilihan jumlah jepretan untuk mensimulasikan sesi tanpa kamera nyata.

Elemen bawaan pada Camera Page:

Elemen	Fungsi
Camera Feed	Jendela tampilan langsung kamera.
Capture	Tombol ambil foto.
Countdown	Hitung mundur sebelum jepretan.
Shot Progress	Indikator jepretan ke berapa dari total.
Switch Camera	Berpindah antara Camera 1 dan Camera 2.
Filter Strip	Deretan filter kamera yang dapat dipilih tamu.
Delay Caption	Teks instruksi yang muncul pada jeda antar jepretan.
Back	Kembali ke halaman sebelumnya.

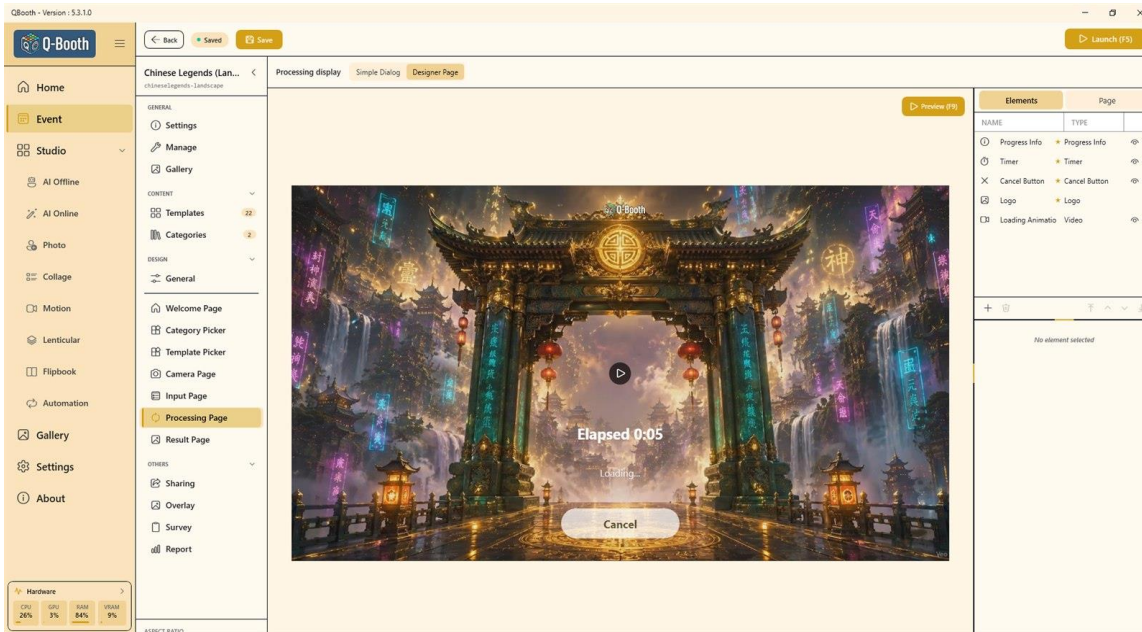
Input Page



Gambar 5.11 — Input Page.

Halaman pengumpulan data tamu: nama, email, nomor telepon, atau persetujuan. Data ini dipakai untuk pengiriman email hasil dan tercatat pada laporan event.

Processing Page



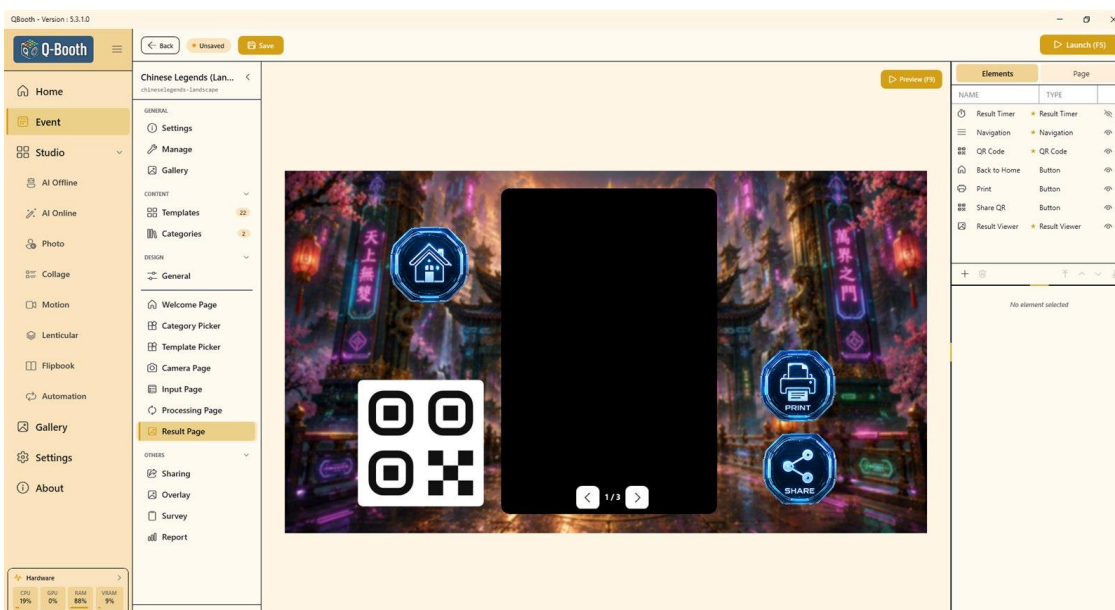
Gambar 5.12 — Processing Page dalam mode Designer Page.

Pada baris atas terdapat pilihan **Processing display**:

- **Simple Dialog** — kotak dialog kemajuan standar.
- **Designer Page** — halaman penuh yang Anda desain sendiri.

Elemen khas halaman ini: **Progress Info**, **Timer** (misalnya *Elapsed 0:05*), **Cancel Button**, **Logo**, dan **Loading Animation** berupa video.

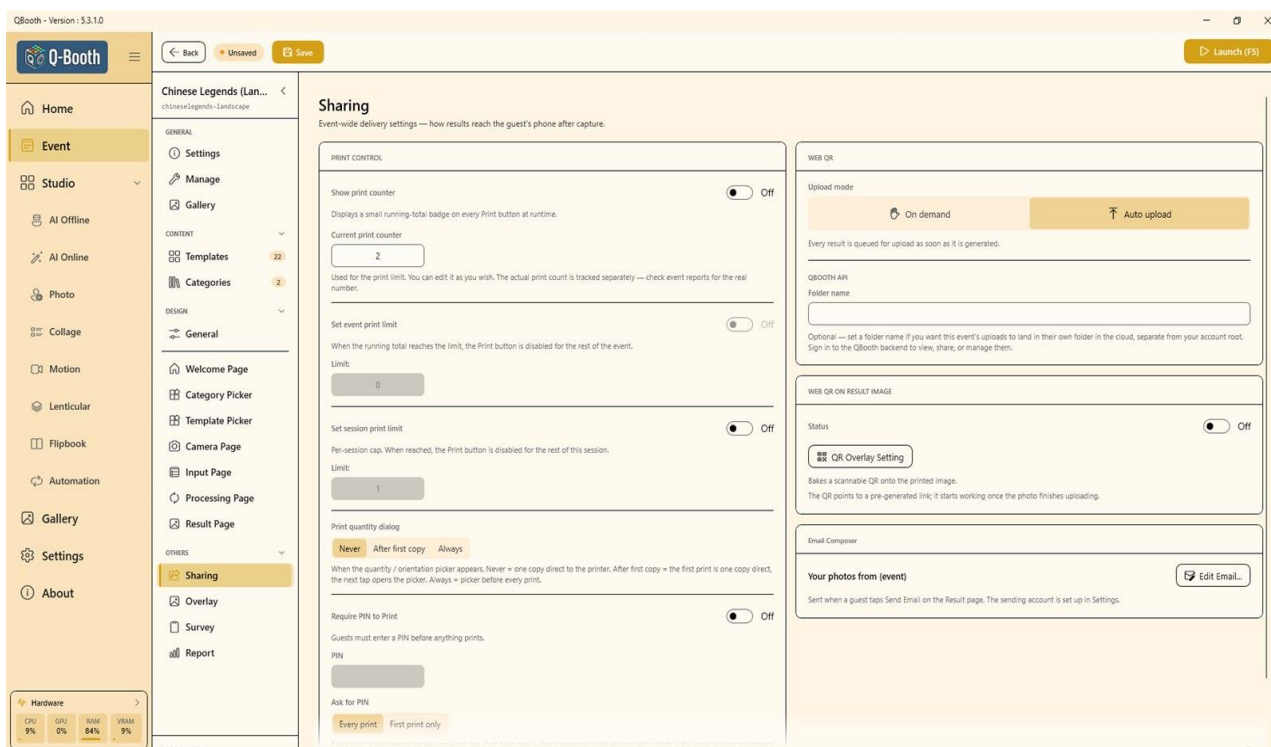
Result Page



Gambar 5.13 — Result Page.

Halaman terakhir: menampilkan hasil dan menyediakan tombol aksi seperti cetak, kirim email, tampilkan QR, ulangi sesi, dan selesai.

5.9 OTHERS › Sharing



Gambar 5.14 — Pengaturan Sharing tingkat event.

5.9.1 Print Control

Opsi	Keterangan
Show print counter	Menampilkan lencana total cetak berjalan pada setiap tombol Print saat runtime.
Current print counter	Nilai penghitung cetak saat ini; boleh diedit manual. Jumlah cetak sebenarnya dilacak terpisah pada laporan event.
Set event print limit	Bila total berjalan mencapai batas, tombol Print dinonaktifkan untuk sisa event.
Set session print limit	Batas per sesi; setelah tercapai, tombol Print nonaktif untuk sisa sesi tersebut.
Print quantity dialog	Never = satu salinan langsung ke printer. After first copy = cetakan pertama langsung, ketukan berikutnya membuka pemilih. Always = pemilih muncul sebelum setiap cetak.
Require PIN to Print	Tamu harus memasukkan PIN sebelum mencetak. Pilihan Ask for PIN : <i>Every print</i> atau <i>First print only</i> .

5.9.2 Web QR

Opsi	Keterangan
Upload mode	On demand = diunggah saat tamu meminta. Auto upload = setiap hasil langsung diantrikan untuk diunggah begitu dibuat.
QBooth API > Folder name	Opsional. Menempatkan unggahan event ini pada folder cloud tersendiri, terpisah dari akar akun.

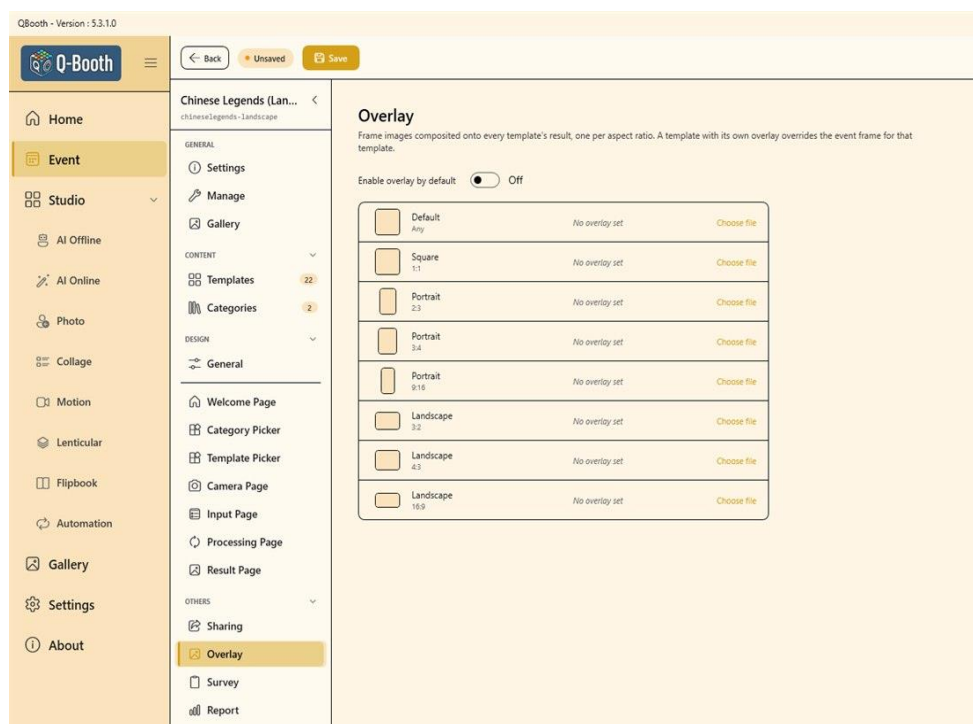
5.9.3 Web QR on Result Image

Menempelkan QR yang dapat dipindai ke atas gambar cetak. QR mengarah ke tautan yang sudah dibuat lebih dahulu dan mulai berfungsi setelah foto selesai diunggah. Tata letak QR diatur lewat **QR Overlay Setting**.

5.9.4 Email Composer

Menyunting isi email yang dikirim saat tamu menekan **Send Email** pada Result Page. Judul bawaan memakai variabel, misalnya `Your photos from {event}`. Akun pengirim diatur di **Settings > QR Share**.

5.10 OTHERS > Overlay



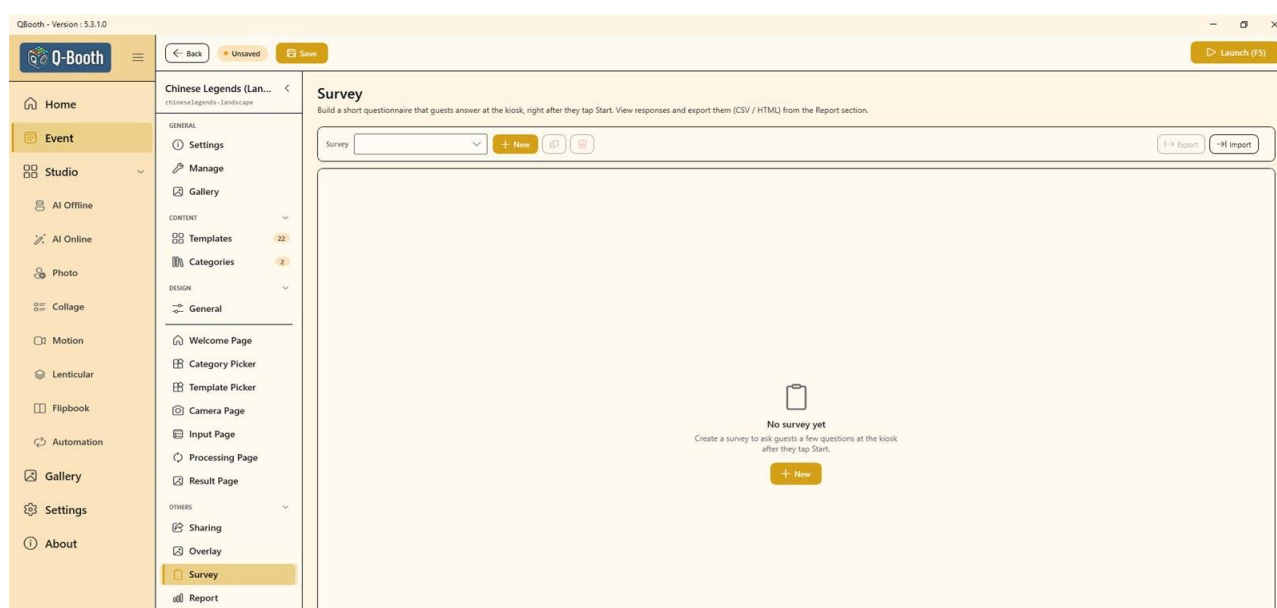
Gambar 5.15 — Overlay per rasio.

Overlay adalah gambar bingkai yang ditempelkan ke hasil setiap template. Anda menyiapkan satu berkas per rasio:

Slot	Rasio	Catatan
Default	Any	Dipakai bila slot rasio spesifik kosong.
Square	1:1	Gunakan PNG dengan area transparan pada bagian foto. Ukuran berkas sebaiknya sama dengan resolusi keluaran rasio tersebut.
Portrait	2:3	
Portrait	3:4	
Portrait	9:16	
Landscape	3:2	
Landscape	4:3	
Landscape	16:9	

Enable overlay by default menyalakan bingkai untuk seluruh event. Template yang memiliki overlay sendiri akan menimpa bingkai event untuk template tersebut.

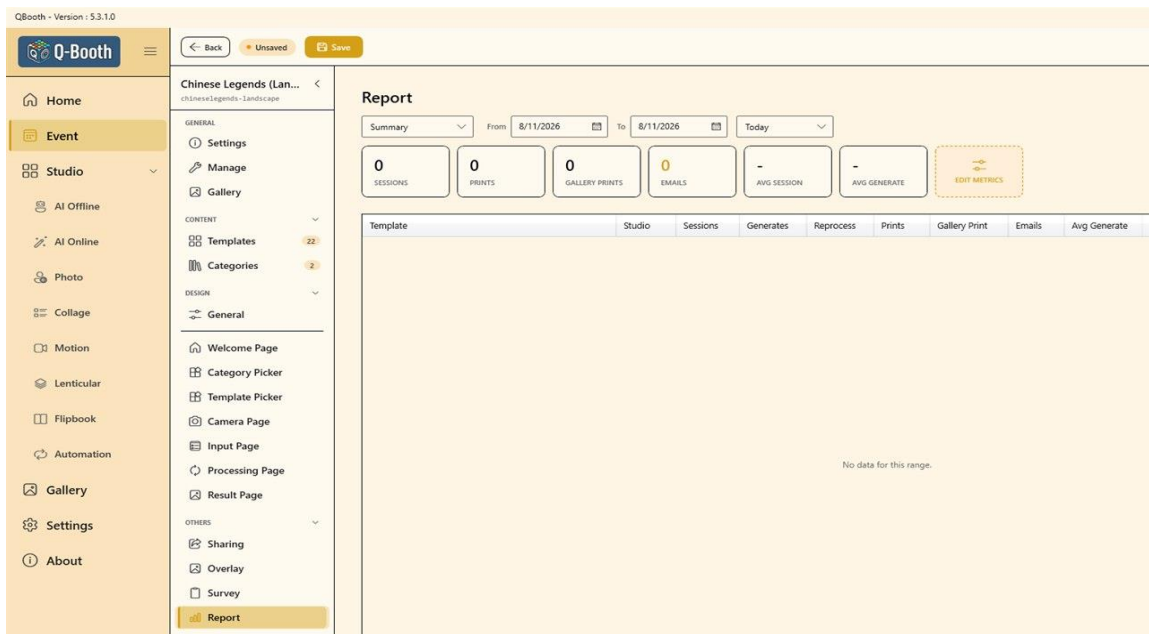
5.11 OTHERS › Survey



Gambar 5.16 — Halaman Survey sebelum survei dibuat.

Membuat kuesioner singkat yang dijawab tamu di kiosk tepat setelah menekan Start. Kontrol: pemilih survei aktif, **New** untuk membuat, serta **Import** dan **Export** untuk memindahkan rancangan survei antar event. Jawaban dilihat dan diekspor (CSV / HTML) dari bagian **Report**.

5.12 OTHERS › Report



Gambar 5.17 — Laporan event.

5.12.1 Penyaring

Baris atas berisi pemilih cakupan, rentang tanggal **From** dan **To** dengan kalender, pemilih pengelompokan, serta tombol **Export HTML**.

5.12.2 Kartu KPI

KPI	Arti
Sessions	Jumlah sesi tamu.
Prints	Jumlah cetakan dari alur runtime.
Gallery Prints	Cetakan yang dilakukan dari galeri (biasanya oleh petugas).
Emails	Jumlah email hasil yang terkirim.
Avg Session	Durasi rata-rata satu sesi tamu.
Avg Generate	Waktu rata-rata pemrosesan satu hasil.
Edit Metrics	Membuka penyuntingan metrik untuk koreksi manual.

Kartu KPI dapat dipilih — selain yang tampil di atas, tersedia juga **Completed**, **Abandoned**, **Errors**, **Crashed**, **Generates**, dan **Reprocess**. Pilihan Anda diingat untuk kunjungan berikutnya.

5.12.3 Tabel per template

Kolom: **Template**, **Studio**, **Sessions**, **Generates**, **Reprocess**, **Prints**, **Gallery Print**, **Emails**, dan **Avg Generate**. Berguna untuk mengetahui template mana yang paling diminati dan mana yang paling lambat diproses.

5.13 Menjalankan event

Tekan **Launch (F5)** dari daftar event atau dari dalam editor. Aplikasi masuk ke mode kiosk layar penuh pada monitor yang dipilih di **Settings > Display > Output Monitor**.

Alur runtime yang dilihat tamu:

1. **Welcome** — tamu menekan tombol mulai.
2. **Survey** (bila ada) — menjawab beberapa pertanyaan.
3. **Category Picker** (bila mode standalone) — memilih kategori.
4. **Template Picker** — memilih gaya.
5. **Camera** — hitung mundur dan pengambilan foto, lalu review.
6. **Input** (bila diaktifkan) — mengisi data.
7. **Processing** — menunggu hasil.
8. **Result** — cetak, kirim email, pindai QR, atau ulangi.

Keluar dari mode kiosk dengan **Shift + F4** atau klik ganda pada sudut kanan atas, sesuai pengaturan **Exit Access**.

6. Studio — Konsep Umum

Kedelapan studio berbagi kerangka antarmuka yang sama, sehingga menguasai satu studio mempermudah yang lain.

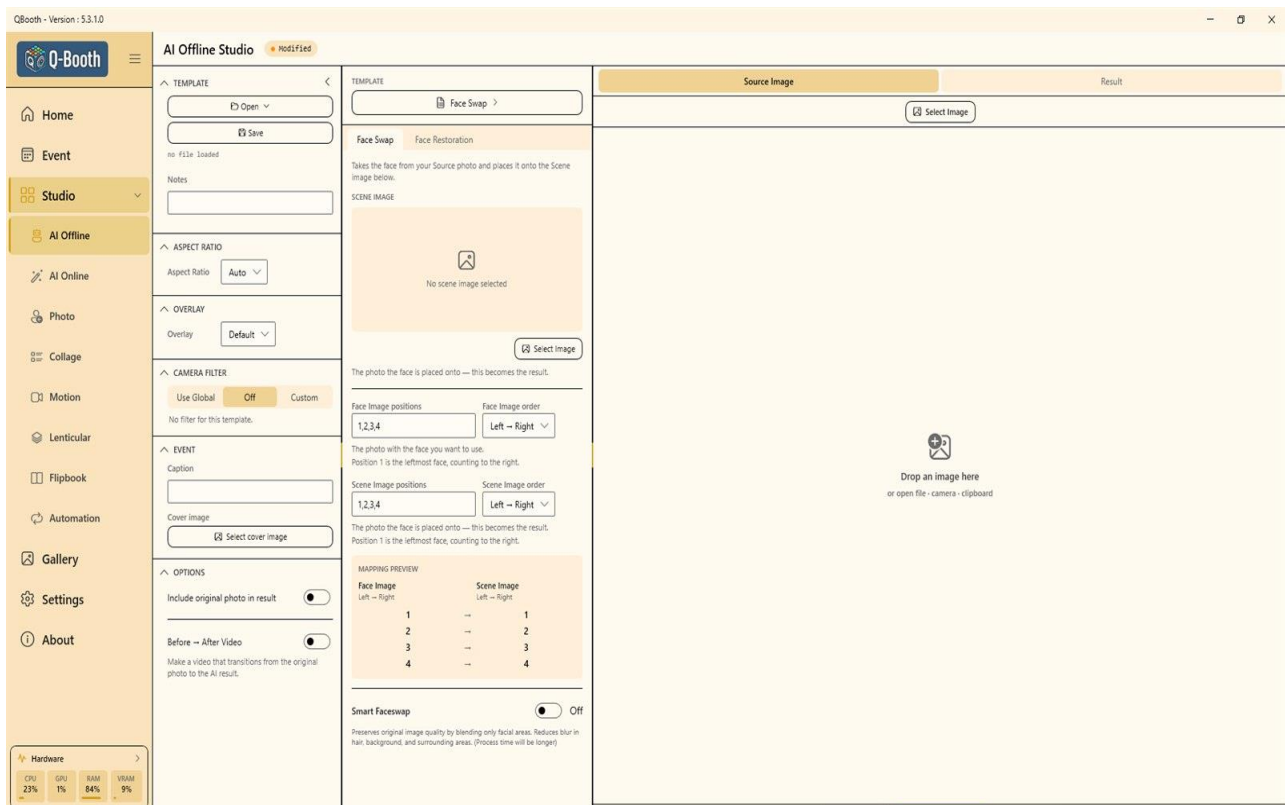
Bagian	Keterangan
Panel kiri	Kelompok pengaturan yang dapat dilipat: TEMPLATE , ASPECT RATIO/CANVAS/OUTPUT , OVERLAY , CAMERA FILTER , EVENT , OPTIONS .
Panel tengah	Parameter khusus studio tersebut.
Panel kanan	Tab Source Image dan Result — masukan dan keluaran.
Baris bawah	Reset , Process (F5) , dan Share .
Indikator judul	Status berkas template: <i>unsaved</i> , <i>Modified</i> , atau nama berkas yang sedang dibuka.

Kelompok pengaturan bersama

Kelompok	Isi
TEMPLATE	Open (buka berkas template atau berkas terkini), Save , indikator berkas yang dimuat, dan kolom Notes untuk catatan internal.
ASPECT RATIO	Rasio keluaran template. <i>Auto</i> mengikuti rasio event yang memakainya.
OVERLAY	<i>Default</i> mengikuti pengaturan event; dapat diganti dengan bingkai khusus template.
CAMERA FILTER	Use Global (ikut pengaturan aplikasi), Off , atau Custom untuk memilih filter khusus template ini.
EVENT	Caption — judul yang dilihat tamu; Cover image — gambar kartu pada Template Picker.
OPTIONS	Opsi keluaran tambahan, misalnya menyertakan foto asli pada hasil, atau membuat video transisi <i>Before</i> → <i>After</i> .

Cara memakai studio secara umum: pilih/atur template → masukkan gambar sumber (berkas, kamera, atau papan klip) → tekan **Process (F5)** → periksa tab **Result** → simpan template dengan **Save** agar dapat dipakai dalam event.

7. AI Offline Studio



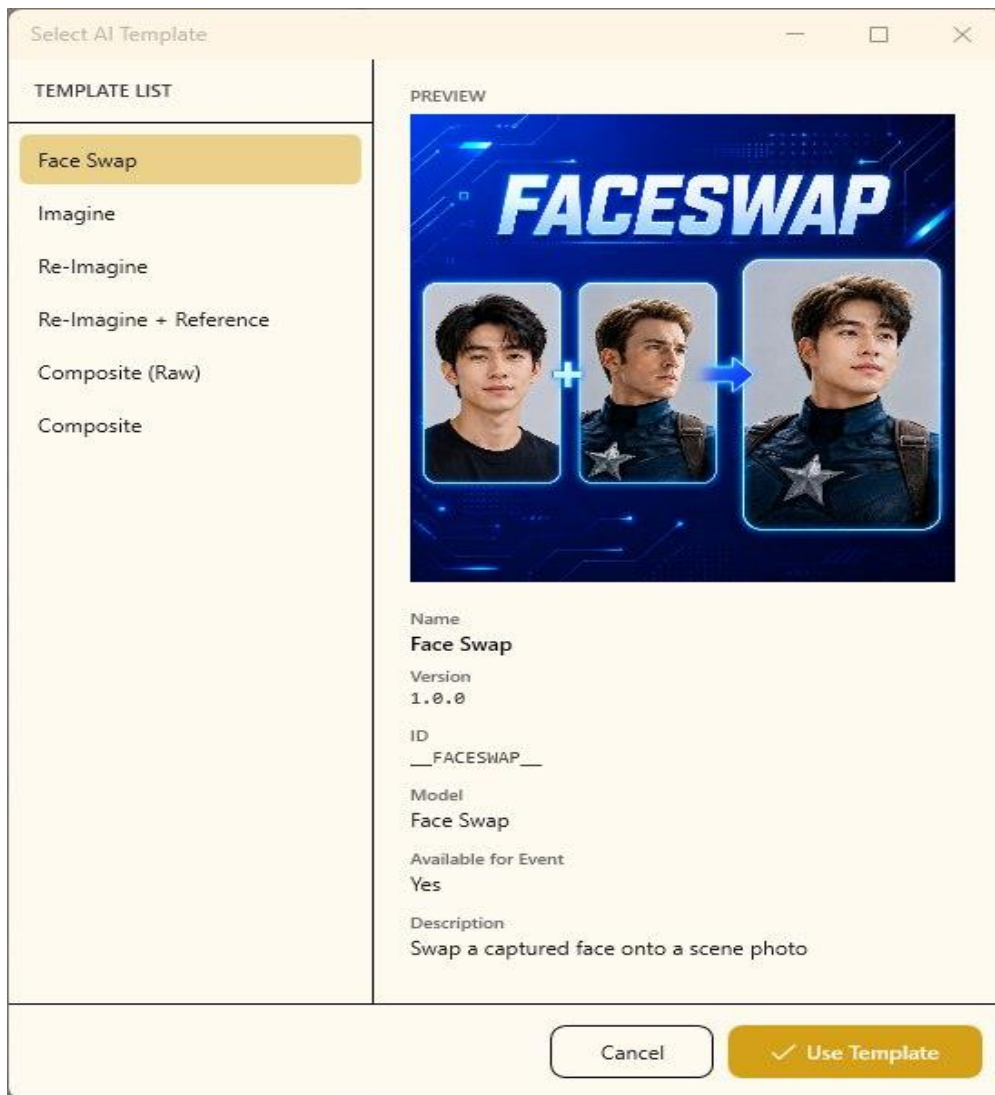
Gambar 7.1 — AI Offline Studio dengan seluruh panel dibentangkan.

AI Offline Studio menjalankan model AI di komputer Anda sendiri, tanpa biaya per pemakaian dan tanpa perlu internet saat acara berlangsung.

Pastikan indikator **AI Offline Server** di sidebar berstatus **Online** sebelum memproses.

7.1 Memilih template AI

Klik baris **TEMPLATE** di panel tengah untuk membuka dialog **Select AI Template**. Dialog menampilkan daftar template, pratinjau, dan metadata (Name, Version, ID, Model, Available for Event, Description). Selain **Use Template**, tersedia **Load Sample** untuk memuat contoh masukan template tersebut bila ada.



Gambar 7.2 — Dialog Select AI Template.

Template	Fungsi
Face Swap	Memindahkan wajah dari foto tamu ke sebuah foto adegan.
Imagine	Membuat gambar dari perintah teks (tanpa foto sumber).
Re-Imagine	Mengubah gaya foto tamu mengikuti perintah teks.
Re-Imagine + Reference	Sama seperti Re-Imagine, ditambah gambar acuan sebagai patokan gaya.
Composite (Raw)	Menggabungkan foto tamu dengan gambar panduan dan latar, tanpa lapisan gaya AI.
Composite	Versi lengkap dengan perintah teks, gambar panduan, latar, dan koreksi warna.

7.2 Face Swap

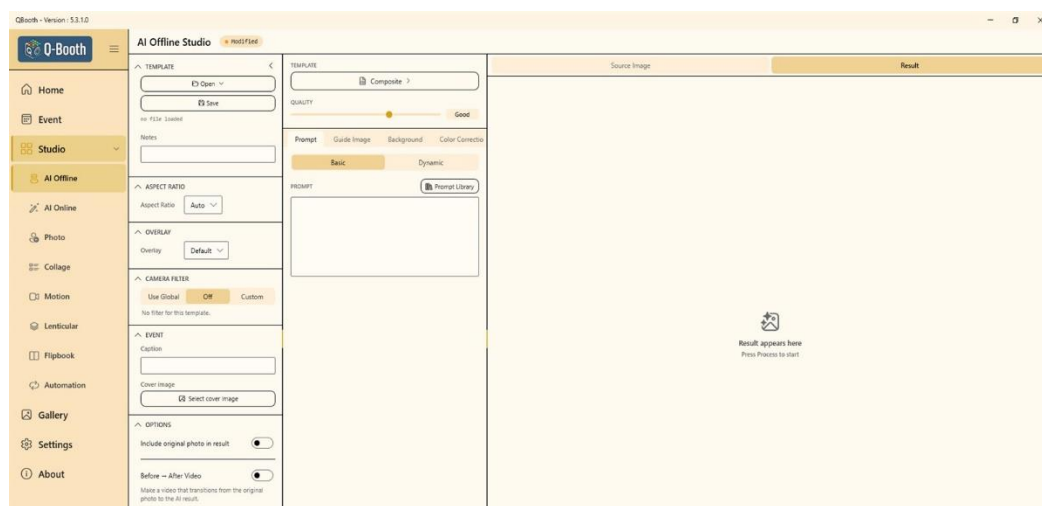
Template paling sering dipakai untuk event bertema tokoh atau kostum.

Parameter	Keterangan
Scene Image	Foto tujuan tempat wajah ditempelkan — inilah yang menjadi hasil akhir.
Face Image positions	Urutan wajah pada foto sumber yang akan dipakai, misalnya 1, 2, 3, 4. Posisi 1 adalah wajah paling kiri.
Face Image order	Arah pembacaan wajah pada foto sumber: <i>Left → Right</i> atau sebaliknya.
Scene Image positions	Urutan wajah pada foto adegan yang akan diganti.
Scene Image order	Arah pembacaan wajah pada foto adegan.
Mapping Preview	Tabel pemetaan wajah sumber → wajah adegan sebagai konfirmasi visual sebelum diproses.
Smart Faceswap	Mempertahankan kualitas gambar asli dengan hanya memadukan area wajah. Mengurangi blur pada rambut, latar, dan area sekitarnya, tetapi waktu proses menjadi lebih lama.

Tab **Face Restoration** menyediakan perbaikan/penghalusan wajah setelah penukaran.

Foto kelompok. Untuk foto berisi beberapa orang, isi posisi wajah sesuai jumlah orang, misalnya 1, 2. Gunakan Mapping Preview untuk memastikan pasangan wajah sudah benar sebelum sesi dimulai.

7.3 Imagine, Re-Imagine, dan Re-Imagine + Reference



Gambar 7.3 — Panel template Composite dengan slider Quality dan tab parameter.

Kontrol	Keterangan
QUALITY	Slider mutu hasil (misalnya <i>Good</i>). Semakin tinggi, semakin lama waktu proses.
Tab Prompt	Berisi Positive Prompt (apa yang diinginkan) dan Negative Prompt (apa yang dihindari), plus Prompt Builder untuk menyusunnya.
Tab Reference Image	Hanya pada Re-Imagine + Reference: gambar acuan gaya. Sebagian template mewajibkannya.
Tab Color Correction	Lima penggeser: Temperature , Hue , Brightness , Contrast , dan Saturation .

Imagine tidak memakai foto sumber sehingga panel Source Image tidak ditampilkan. **Re-Imagine** memakai foto tamu sebagai dasar.

7.4 Composite dan Composite (Raw)

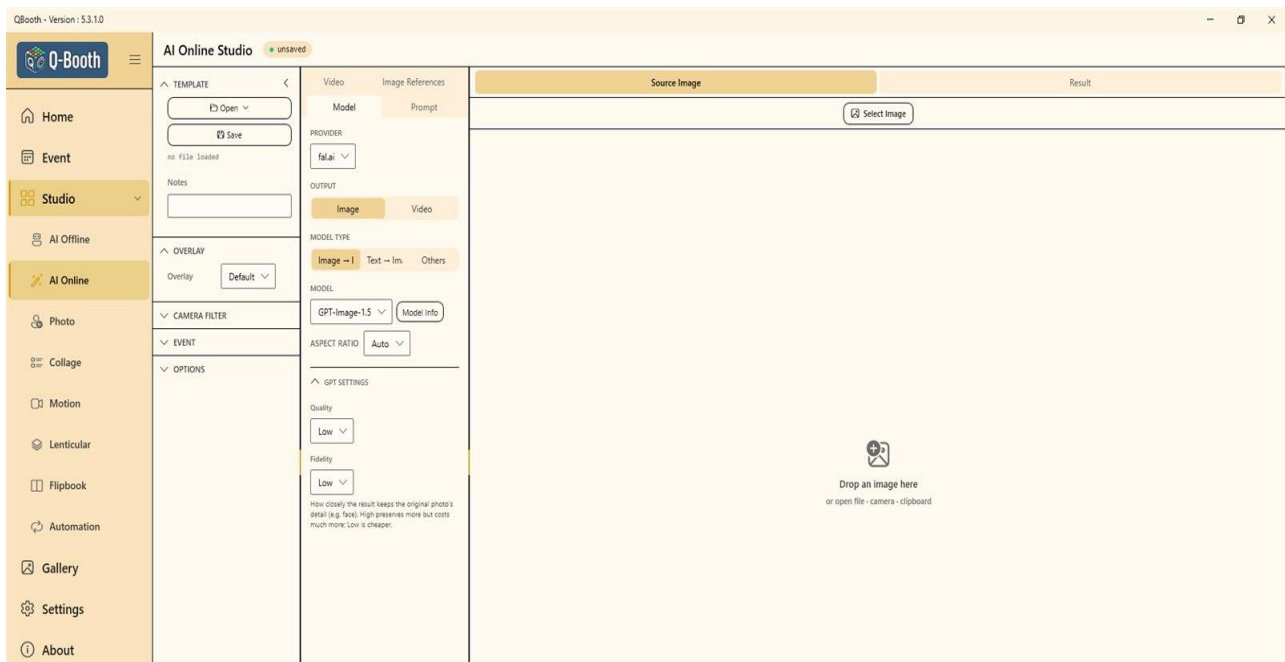
Tab	Keterangan
Prompt	Hanya pada Composite. Perintah gaya untuk hasil gabungan.
Guide Image	Gambar panduan komposisi/pose.
Background	Latar yang dipakai pada hasil gabungan.
Color Correction	Hanya pada Composite. Koreksi warna akhir.

Composite (Raw) hanya memiliki Guide Image dan Background — cocok bila Anda ingin hasil penggabungan murni tanpa interpretasi ulang oleh AI.

7.5 Opsi keluaran

Opsi	Keterangan
Include original photo in result	Menyertakan foto asli tamu di dalam berkas hasil.
Before → After Video	Membuat video yang bertransisi dari foto asli ke hasil AI. Sangat cocok untuk dibagikan ke media sosial.

8. AI Online Studio



Gambar 8.1 — AI Online Studio, tab Model.

AI Online Studio mengirim pekerjaan ke penyedia AI di cloud. Kelebihannya: akses ke model terbaru dan tidak membebani GPU lokal. Kekurangannya: memerlukan internet stabil dan dikenakan biaya per pemanggilan sesuai penyedia.

Isi kunci API terlebih dahulu di **Settings > Other > AI-Online API Provider**. Tanpa kunci yang sah, proses akan gagal.

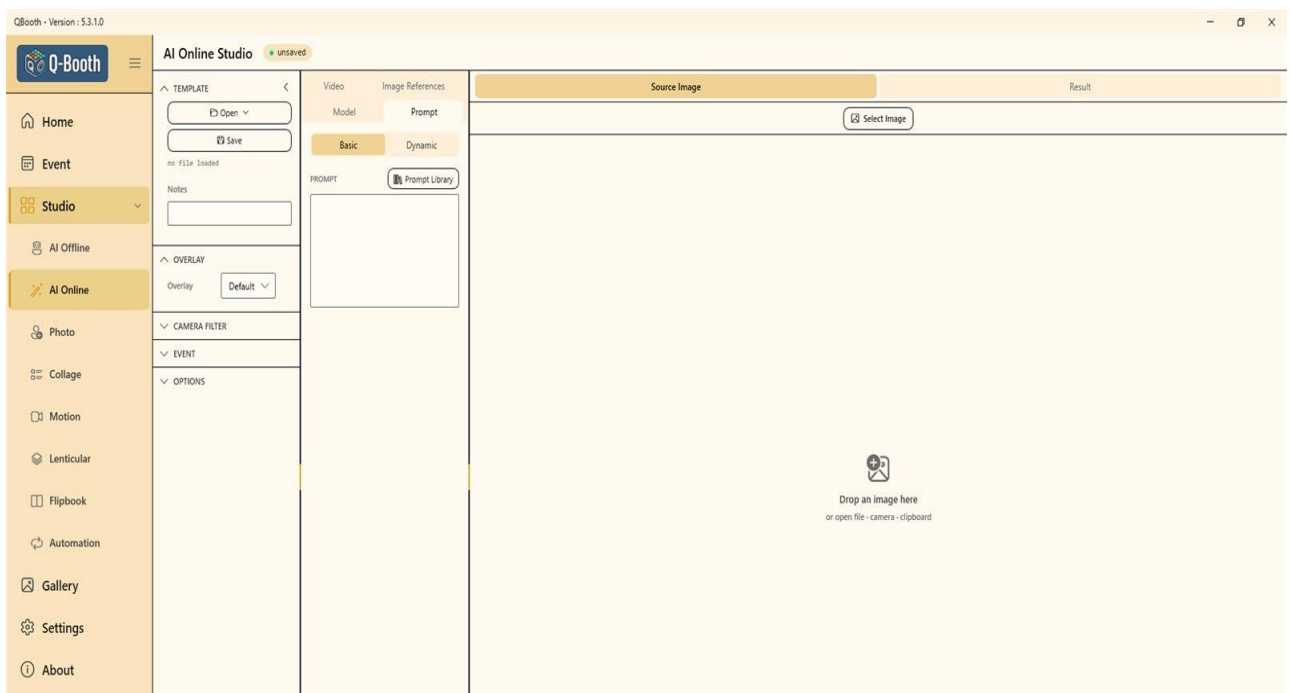
8.1 Tab Model

Kontrol	Keterangan
PROVIDER	Penyedia layanan: fal.ai atau wavespeed.ai .
OUTPUT	Image atau Video .
MODEL TYPE	Daftarnya mengikuti pilihan OUTPUT. Untuk gambar: Image → Image , Text → Image , Others . Untuk video: Image → Video dan Text → Video .
MODEL	Daftar model yang tersedia untuk kombinasi di atas. Tombol Model Info menampilkan keterangan, batasan, dan perkiraan biaya model tersebut.
ASPECT RATIO	Rasio keluaran; <i>Auto</i> mengikuti sumber atau event.

Di bawahnya muncul grup pengaturan khusus model. Contoh untuk GPT-Image:

Pengaturan	Keterangan
Quality	Tingkat mutu keluaran (Low/Medium/High). Berpengaruh langsung pada biaya.
Fidelity	Seberapa setia hasil terhadap detail foto asli, misalnya wajah. Nilai tinggi lebih menjaga kemiripan tetapi jauh lebih mahal; nilai rendah lebih murah.

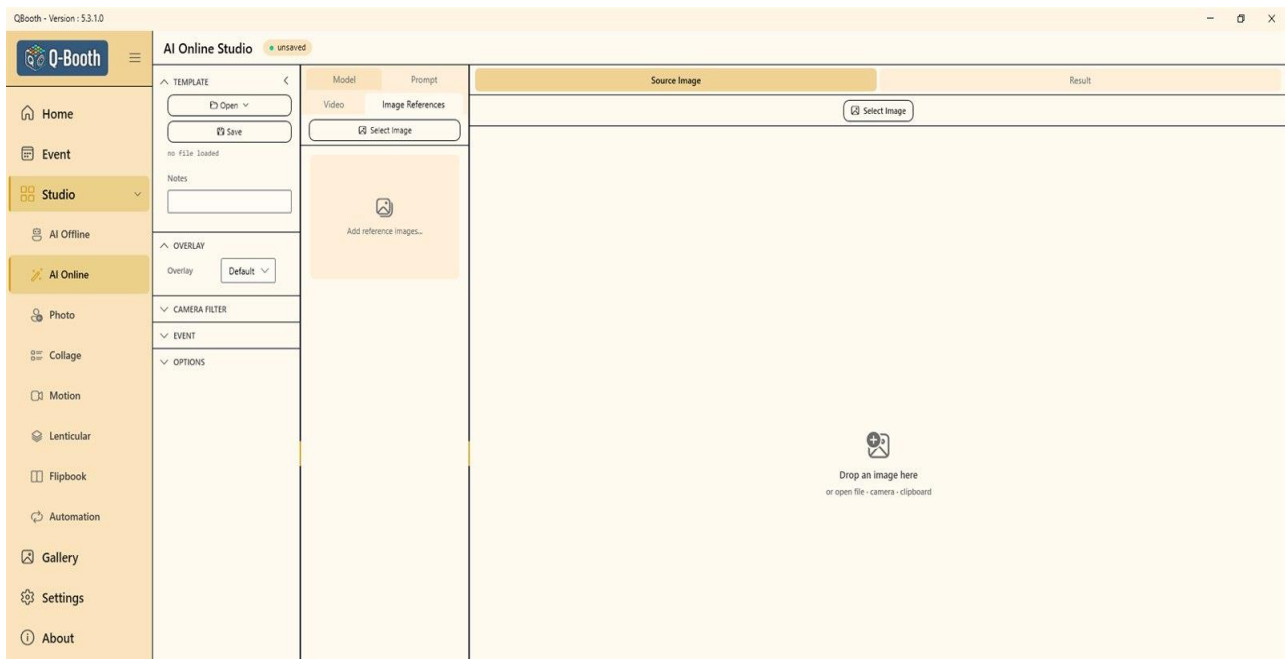
8.2 Tab Prompt



Gambar 8.2 — Tab Prompt dengan mode Basic dan Dynamic.

Kontrol	Keterangan
Basic	Satu perintah teks tetap untuk semua tamu.
Dynamic	Perintah yang berubah mengikuti variabel, misalnya jawaban survei atau pilihan tamu — sehingga satu template dapat menghasilkan banyak variasi.
Prompt Library	Pustaka perintah siap pakai yang dapat disisipkan dan disimpan untuk dipakai ulang.

8.3 Tab Image References



Gambar 8.3 — Tab Image References.

Menambahkan satu atau beberapa gambar acuan yang dikirim bersama perintah, agar model mengikuti gaya, kostum, atau komposisi tertentu.

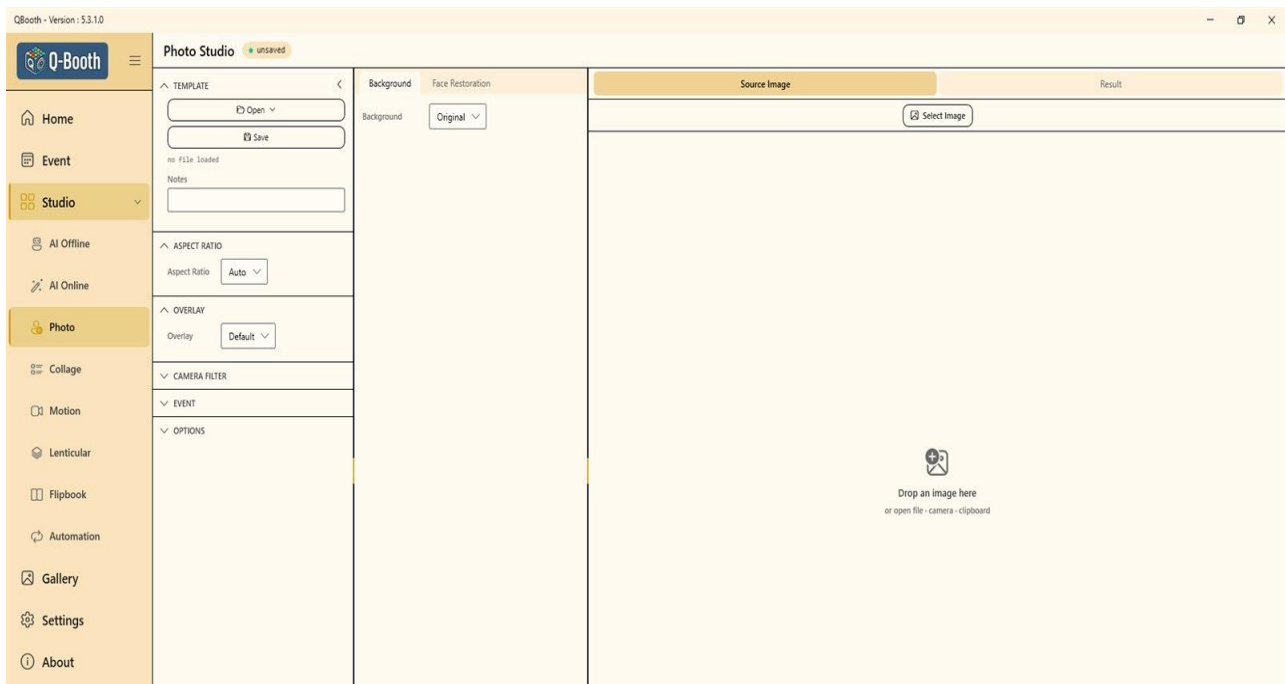
8.4 Tab Video

Tab ini mengatur video turunan dari hasil gambar:

Kontrol	Keterangan
Generate video from the image result	Merangkai model video setelah model gambar selesai, sehingga satu proses menghasilkan gambar sekaligus video.
Before → After Video	Membuat video yang bertransisi dari foto asli ke hasil AI.
Photo hold	Lama foto asli ditahan di layar sebelum transisi.
Result hold	Lama hasil AI ditahan setelah transisi.
Transition	Lama peralihan antara keduanya. Bila ada video AI, video itu diputar setelah transisi selama durasinya sendiri.

Sebagian model juga memunculkan tab **Background** berisi pilihan **Original** atau **Change Background** beserta gambar latarnya.

9. Photo Studio



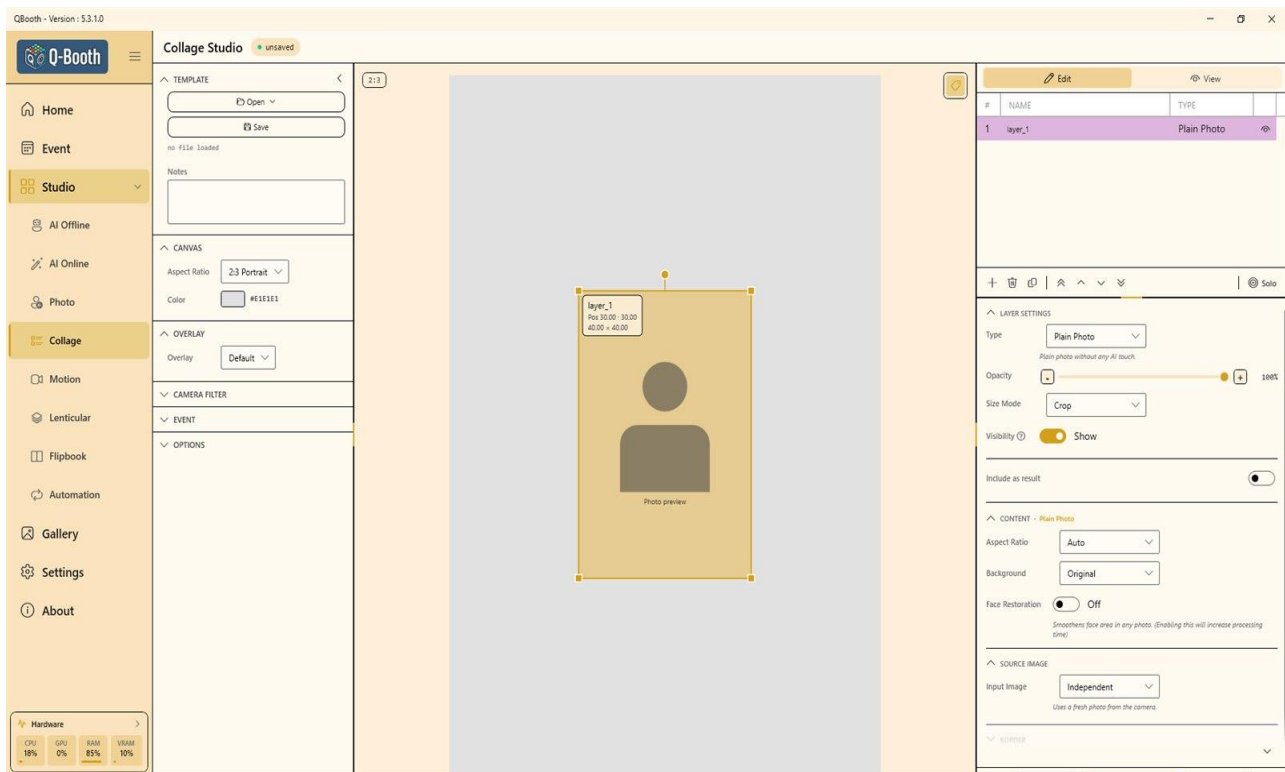
Gambar 9.1 — Photo Studio.

Studio paling sederhana: foto biasa tanpa transformasi AI berat, tetapi tetap mendukung penggantian latar dan perbaikan wajah. Cocok untuk booth foto klasik yang mengutamakan kecepatan.

Tab	Keterangan
Background	Menghapus latar asli dan menggantinya dengan warna atau gambar pilihan. QBooth memakai model segmentasi lokal (U ² -Net dan sejenisnya).
Face Restoration	Menghaluskan dan mempertajam area wajah. Menambah waktu proses.

Panel kiri berisi kelompok standar: TEMPLATE, ASPECT RATIO, OVERLAY, CAMERA FILTER, EVENT, dan OPTIONS.

10. Collage Studio



Gambar 10.1 — Collage Studio dengan daftar lapisan dan panel Layer Settings.

Collage Studio menyusun beberapa elemen di atas satu kanvas — mirip aplikasi desain berlapis. Inilah studio yang dipakai untuk strip foto, bingkai empat kotak, atau tata letak cetak khusus.

10.1 Kanvas

Kontrol	Keterangan
Aspect Ratio	Rasio kanvas kolase; mendukung ukuran cetak khusus, misalnya 1700×2200 piksel.
Color	Warna dasar kanvas, misalnya #E1E1E1.

10.2 Daftar lapisan

Tabel di kanan atas memuat kolom **#**, **NAME**, dan **TYPE**. Sakelar **Edit** / **View** beralih antara mode menyunting tata letak dan meninjau hasil. Seret baris untuk mengubah urutan tumpukan. Tombol **Solo** menampilkan hanya lapisan terpilih.

10.3 Layer Settings

Properti	Keterangan
Type	Jenis lapisan — delapan pilihan, lihat tabel di bawah.
Opacity	Tingkat kepekatan 0–100%.
Size Mode	Crop (isi memenuhi kotak, kelebihannya dipotong) atau Fit (isi dimuat utuh di dalam kotak).
Visibility	Sakelar Show / Hide .
Include as result	Menentukan apakah lapisan ini ikut disimpan sebagai berkas hasil tersendiri.

10.3.1 Jenis lapisan

Type	Keterangan
Plain Photo	Foto polos tanpa sentuhan AI.
Faceswap	Foto polos dengan wajah ditukar ke gambar target yang Anda tentukan.
Studio Template	Menjalankan template studio lain (Photo / AI Offline / AI Online) di dalam lapisan ini.
Image File	Gambar tetap yang Anda sediakan — sama pada setiap cetakan.
Layer Result	Menyalin hasil jadi lapisan lain di kolase yang sama.
Static Text	Teks tetap, tampil persis seperti yang Anda ketik.
User Input Text	Tamu mengetik teks di kiosk; teks itu muncul di lapisan ini.
QR Code	QR yang dipindai tamu untuk membuka fotonya secara daring. Tautannya dibuat saat foto diproses, jadi tidak ada yang perlu diatur; lapisan selalu berbentuk bujur sangkar. Memerlukan Web QR yang sudah dikonfigurasi.

Rantai lapisan (chain). Lapisan *Layer Result* membuat lapisan saling bergantung. Saat sebuah lapisan terlibat rantai, panel **CHAIN STATUS** muncul di bawah Geometry dan menjelaskan siapa bergantung pada siapa — periksa ini sebelum menghapus lapisan.

Baris alat di atas daftar lapisan menyediakan: tambah, gandakan, hapus, naik/turun, ke paling atas/bawah, **Solo** (hanya tampilkan lapisan terpilih di editor), dan sembunyikan di editor (tidak memengaruhi hasil akhir).

Grup CONTENT

Isinya menyesuaikan jenis lapisan. Untuk *Plain Photo*:

Properti	Keterangan
Aspect Ratio	Rasio isi lapisan.
Background	Latar khusus lapisan tersebut.
Face Restoration	Menghaluskan area wajah pada foto lapisan ini. Menambah waktu proses.

Grup SOURCE IMAGE

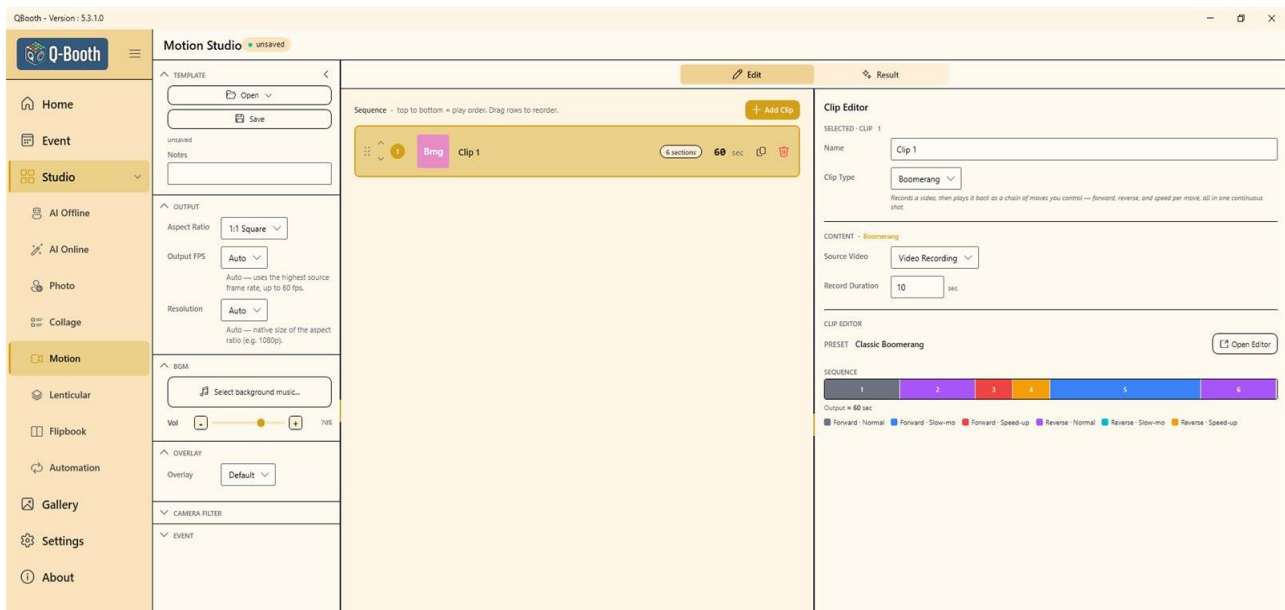
Input Image menentukan sumber gambar lapisan — misalnya *foto baru dari kamera*, jepretan ke-N dari sesi, atau berkas tetap.

Grup BORDER dan GEOMETRY

BORDER — **Enabled**, **Size** (ketebalan), **Position** (*Inside / Outside / Center* relatif terhadap tepi lapisan), **Radius** (sudut membulat), dan **Color**.

GEOMETRY — nilai numerik **X**, **Y**, **W**, **H**, dan **Rotation**, dengan sakelar satuan piksel atau persen. Panel yang sama juga dipakai Lenticular Studio.

11. Motion Studio



Gambar 11.1 — Motion Studio dengan urutan klip dan Clip Editor.

Motion Studio membuat keluaran video: boomerang, putaran 360, atau rangkaian beberapa klip dengan transisi dan musik latar.

11.1 Panel OUTPUT

Kontrol	Keterangan
Aspect Ratio	Rasio video keluaran.
Output FPS	<i>Auto</i> memakai laju bingkai sumber tertinggi, maksimum 60 fps.
Resolution	<i>Auto</i> memakai ukuran asli rasio, misalnya 1080p.

11.2 Panel BGM

Memilih berkas musik latar dan mengatur volumenya (bawaan 70%).

11.3 Urutan klip

Panel tengah memuat daftar klip: *urutan dari atas ke bawah adalah urutan pemutaran*. Seret baris untuk menyusun ulang. Tombol **Add Clip** menambah klip baru. Baris bawah meringkas jumlah klip, jumlah transisi, dan durasi akhir video.

11.4 Clip Editor

Kontrol	Keterangan
Name	Nama klip.
Clip Type	Jenis klip — sembilan pilihan: Plain Photo , Faceswap , Studio Template , Video File , Video Record , Image File , Glam , Boomerang , dan Motion Path . Contoh Boomerang : merekam video lalu memutarinya sebagai rangkaian gerakan yang Anda kendalikan — maju, mundur, dan kecepatan per bagian, semuanya dalam satu rekaman utuh.
Source Video	Sumber video: rekaman baru dari kamera atau berkas yang sudah ada.
Record Duration	Lama perekaman dalam detik.
PRESET	Pola gerakan siap pakai, misalnya <i>Classic Boomerang</i> . Tombol Open Editor membuka penyunting jalur gerak lanjutan.

SEQUENCE — bagian gerakan

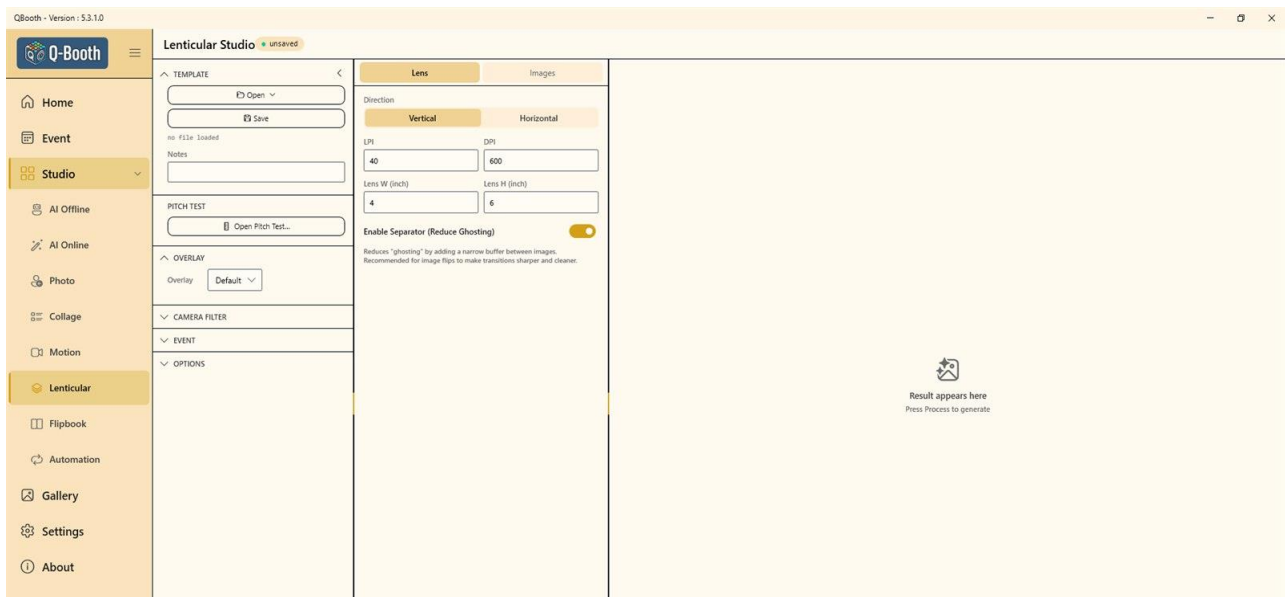
Bilah **SEQUENCE** membagi klip menjadi beberapa bagian. Setiap bagian punya porsi durasi, arah, dan kecepatan sendiri. Lebar batang mencerminkan porsi waktunya. Enam kombinasi yang tersedia:

Maju	Mundur	Kecepatan
Forward · Normal	Reverse · Normal	1×
Forward · Slow-mo	Reverse · Slow-mo	0,5×
Forward · Speed-up	Reverse · Speed-up	2×

Perkiraan durasi keluaran ditampilkan di bawah bilah, misalnya *Output ≈ 60 sec.*

Sakelar **Edit / Result** di kanan atas beralih antara menyusun dan meninjau video jadi.

12. Lenticular Studio



Gambar 12.1 — Lenticular Studio.

Lenticular Studio menyiapkan cetakan lenticular: beberapa gambar diselang-seling menjadi satu lembar cetak yang, bila ditempel lensa lenticular, terlihat berubah atau bergerak saat dilihat dari sudut berbeda.

12.1 Pitch Test

Tombol **Open Pitch Test...** membuka alat kalibrasi. Nilai *pitch* (jumlah lensa per inci) yang dicetak produsen sering meleset sedikit dari nilai sebenarnya, dan selisih kecil saja membuat hasil tampak buram atau berbayang.

1. Cetak lembar uji dari Pitch Test dengan printer dan kertas yang akan dipakai.
2. Tempelkan lensa lenticular pada cetakan.
3. Amati kolom mana yang paling tajam dan bersih.
4. Masukkan nilai pitch tersebut ke pengaturan lensa.

Pitch bersifat khas untuk kombinasi printer, kertas, dan lensa tertentu. Ulangi Pitch Test setiap kali salah satu diganti.

12.2 Tab Lens

Parameter fisik lensa dan cetakan:

Pengaturan	Keterangan
Direction	Arah alur lensa: Vertical atau Horizontal .

LPI	Kerapatan lensa (lensa per inci) — nilai yang dicari lewat Pitch Test.
DPI	Resolusi cetak yang dipakai saat menyusun lembar interlace.
Lens W / Lens H (inch)	Ukuran fisik lensa dalam inci. Bersama DPI menentukan ukuran piksel lembar akhir.
Enable Separator (Reduce Ghosting)	Menyisipkan penyekat sempit antar gambar untuk mengurangi bayangan/ <i>ghosting</i> . Disarankan untuk efek pergantian gambar agar transisi lebih tajam dan bersih.

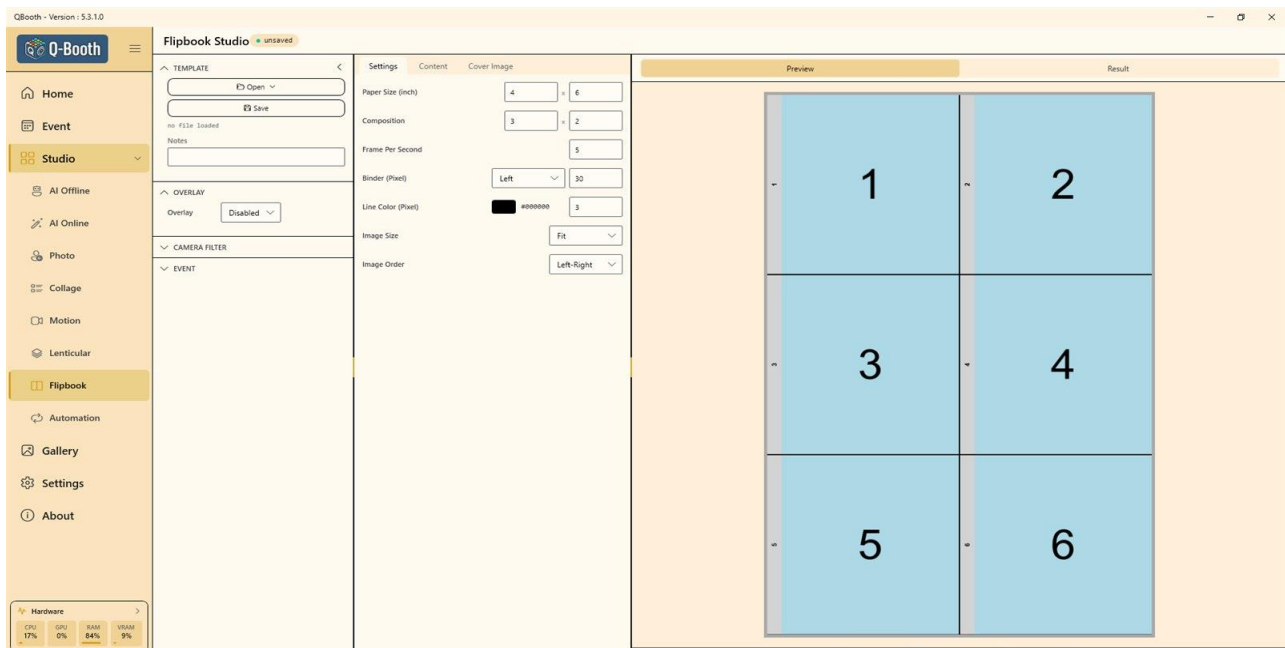
12.3 Tab Images

Berisi daftar **Layers** — tiap lapisan menjadi satu gambar yang diselang-seling pada lembar akhir. Urutan lapisan menentukan urutan pergantian gambar.

Kontrol	Keterangan
Add / Edit / Clone / Remove Layer	Mengelola lapisan. Sebuah lapisan dapat berisi template studio (Photo / AI Offline / AI Online), foto polos, faceswap, atau gambar tetap.
Move Up / Move Down	Mengubah urutan lapisan.
Use Custom Frame	Membatasi sumbangan lapisan ini hanya pada sebagian area lensa. Dibuka lewat Create Frame... / Edit Frame... yang membuka <i>Layer Frame Editor</i> .
Overlay inside frame	Bila menyala, overlay lapisan dipotong mengikuti bingkai; bila mati, overlay membentang penuh selebar lensa.
Image Position	Menempatkan gambar Above Frame atau Below Frame .

Overlay dipanggang ke setiap lapisan *sebelum* proses interlace, sehingga ikut terpotong-potong oleh pola lensa. Hasil lenticular berukuran sangat besar dan sengaja **tidak** ikut diunggah ke cloud; yang diunggah adalah salinan kecil tiap lapisan.

13. Flipbook Studio



Gambar 13.1 — Flipbook Studio.

Flipbook Studio mengubah rekaman video pendek menjadi lembar-lembar cetak yang, setelah dijilid, membentuk buku balik beranimasi.

13.1 Tab Settings

Pengaturan	Keterangan
Paper Size (inch)	Ukuran kertas cetak dalam inci.
Composition	Rows × Columns — berapa bingkai yang disusun pada satu lembar.
Frames Per Second	Laju pengambilan bingkai dari video. Makin tinggi, makin halus gerakannya dan makin banyak lembar yang dicetak.
Binder	Position — sisi yang akan dijilid; Size (px) — lebar area jilid yang disisakan.
Image Style	Gaya tampilan bingkai pada lembar.
Image Order	Urutan penempatan bingkai pada lembar.
Safety	Line Color dan Margin (px) — garis bantu batas aman agar bagian penting tidak terpotong saat dipotong dan dijilid.

13.2 Tab Content

Menentukan sumber video pada bagian **VIDEO DATA**:

Kontrol	Keterangan
QSD/QSO File	Memakai template studio yang menghasilkan video sebagai sumber bingkai.
Video Recorder	Merekam video baru langsung dari kamera.
Gallery	Mengambil template dari Template Gallery.
Create in Studio / Edit in Studio	Membuat atau menyunting template sumber tanpa meninggalkan Flipbook Studio.

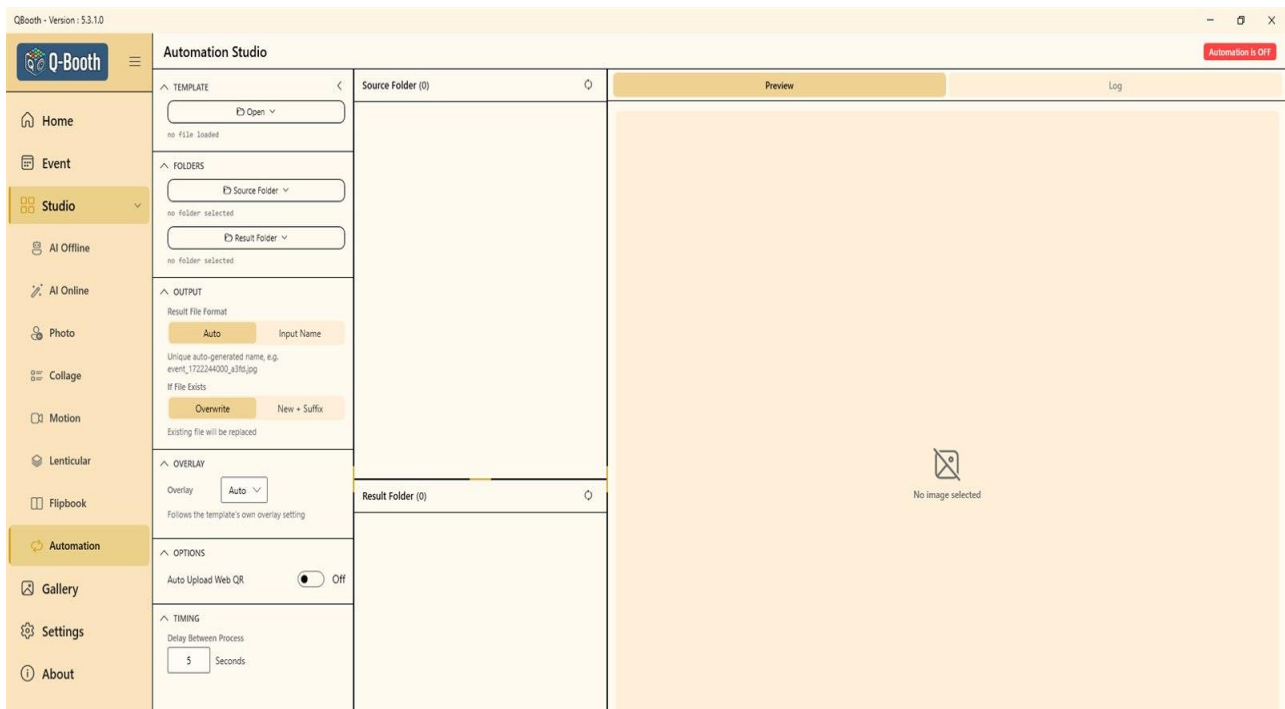
13.3 Tab Cover Image

Kontrol	Keterangan
Use cover image	Menyalakan halaman sampul, lalu pilih gambarnya lewat Select image .
Use overlay	Menambahkan gambar overlay tersendiri untuk buku balik.
Apply overlay for cover page	Menentukan apakah overlay itu juga dikenakan pada halaman sampul.

Sakelar **Preview** / **Result** di kanan atas beralih antara pratinjau susunan bingkai dan lembar cetak akhir.

Atur **Binder Size** dan **Safety Margin** secukupnya pada sisi yang akan direkatkan agar bagian gambar tidak terpotong saat dijilid.

14. Automation Studio



Gambar 14.1 — Automation Studio.

Automation Studio memproses berkas secara massal tanpa campur tangan operator. QBooth memantau satu folder, dan setiap berkas gambar baru yang muncul di sana langsung diolah memakai template terpilih, lalu hasilnya ditulis ke folder keluaran.

Pemakaian umum: booth dengan kamera pihak ketiga yang menulis foto ke folder bersama, atau pengolahan ulang arsip foto dalam jumlah besar.

14.1 Panel pengaturan

Grup	Isi
TEMPLATE	Open — memuat berkas template yang akan diterapkan ke setiap berkas masuk.
FOLDERS	Source Folder — folder yang dipantau. Result Folder — tujuan penulisan hasil.
OUTPUT	Result File Format: <i>Auto</i> (nama unik otomatis, misalnya event_1722244000_a3fd.jpg) atau <i>Input Name</i> (mengikuti nama berkas masukan). If File Exists: <i>Overwrite</i> (berkas lama diganti) atau <i>New + Suffix</i> (dibuat berkas baru dengan akhiran).
OVERLAY	Bingkai yang dipakai; bawaan mengikuti pengaturan overlay milik template.

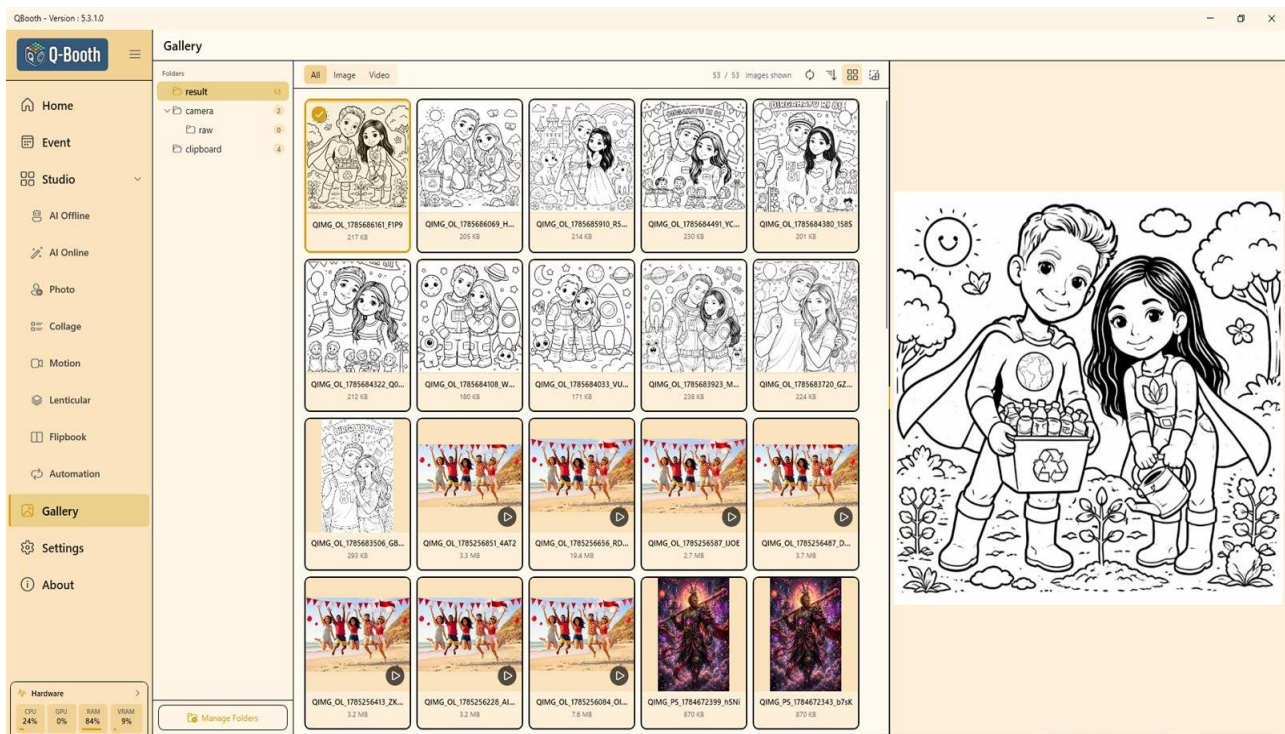
OPTIONS	Auto Upload Web QR — mengunggah setiap hasil ke cloud secara otomatis.
TIMING	Delay Between Process — jeda dalam detik antar pemrosesan, berguna agar CPU/GPU tidak jenuh.

14.2 Menjalankan dan memantau

Panel tengah menampilkan isi **Source Folder** dan **Result Folder** beserta jumlah berkas. Panel kanan punya dua tab: **Preview** (hasil terakhir) dan **Log** (catatan pemrosesan, termasuk kegagalan).

Indikator di kanan atas menampilkan **Automation is OFF** atau ON. Tekan **Start Automation** untuk memulai dan tombol yang sama untuk menghentikan.

15. Gallery



Gambar 15.1 — Modul Gallery.

Gallery adalah peramban terpusat untuk semua hasil di komputer ini, lintas event dan lintas studio.

Kontrol	Keterangan
Folders (panel kiri)	Daftar folder yang dipantau. Bawaannya folder hasil, folder kamera, dan folder papan klip.
Manage Folders	Menambah atau menghapus folder yang tampil di Gallery.
All / Image / Video	Penyaring tipe berkas.
Penghitung	Contoh: 53 / 53 images shown.
Baris bawah	Jalur lengkap berkas terpilih, serta tombol Delete , Delete Multiple , dan Share .

Membaca nama berkas

QBooth memberi awalan pada nama berkas sesuai studio pembuatnya, sehingga asal-usul berkas mudah ditelusuri:

Pola	Asal
QIMG_AI_...	AI Offline Studio
QIMG_OL_...	AI Online Studio
QIMG_PS_...	Photo Studio
QIMG_COL_...	Collage Studio
QIMG_MS_...	Motion Studio
QIMG_LT_...	Lenticular Studio
IMG_... / CAM_...	Jepretan mentah kamera
CLP_...	Gambar dari papan klip

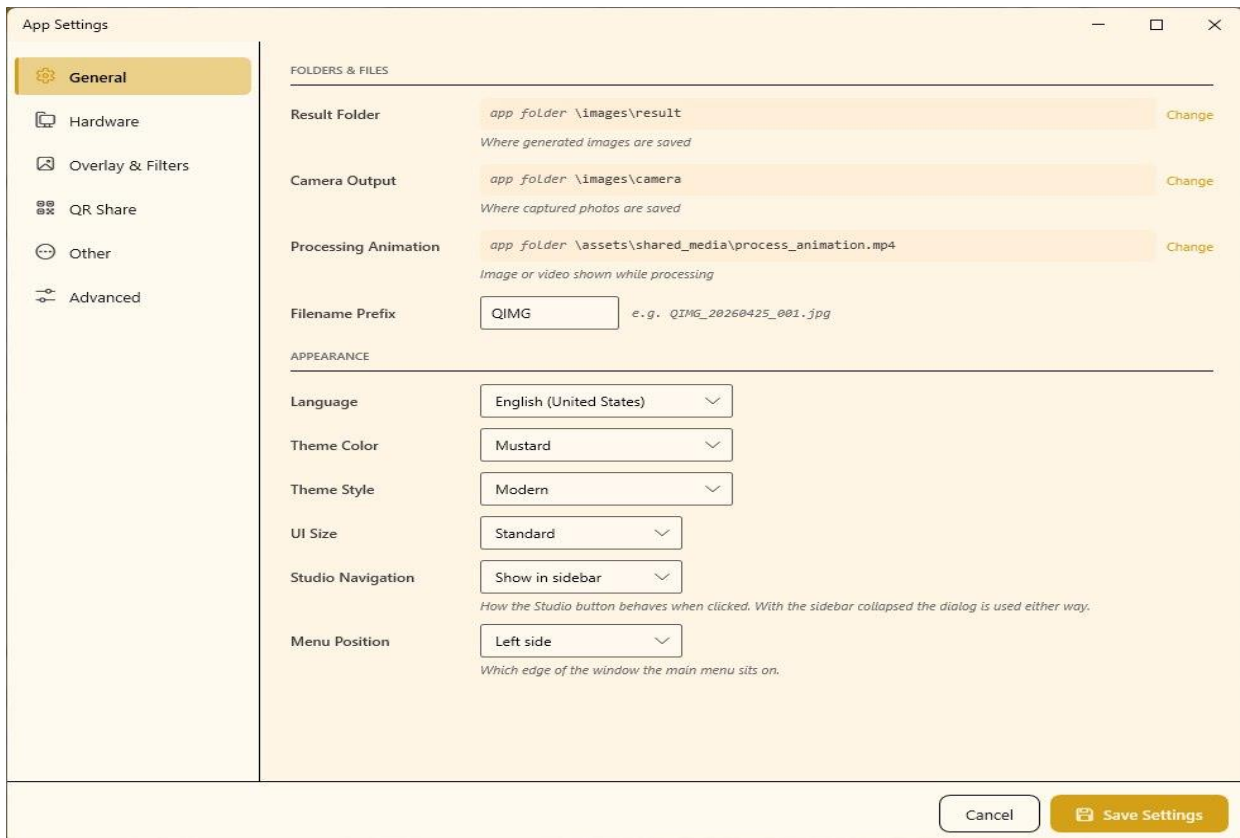
Angka setelah awalan adalah cap waktu (detik sejak epoch), diikuti kode acak empat karakter agar nama tidak pernah bentrok. Akhiran menandai peran berkas: `_input` = salinan foto asli, `_img` = gambar utama, `_vid` = video akhir.

Gallery hanya memindai satu tingkat di dalam folder hasil dan mengabaikan folder yang diawali garis bawah. Karena itu isi `_extras\` — misalnya lapisan kolase atau bingkai lenticular — tidak muncul di daftar meskipun ada di disk.

16. Settings

Buka lewat **Settings** di sidebar. Dialog **App Settings** memiliki enam tab. Perubahan baru berlaku setelah menekan **Save Settings**; **Cancel** membatalkan semuanya.

16.1 General



Gambar 16.1 — Settings, tab General.

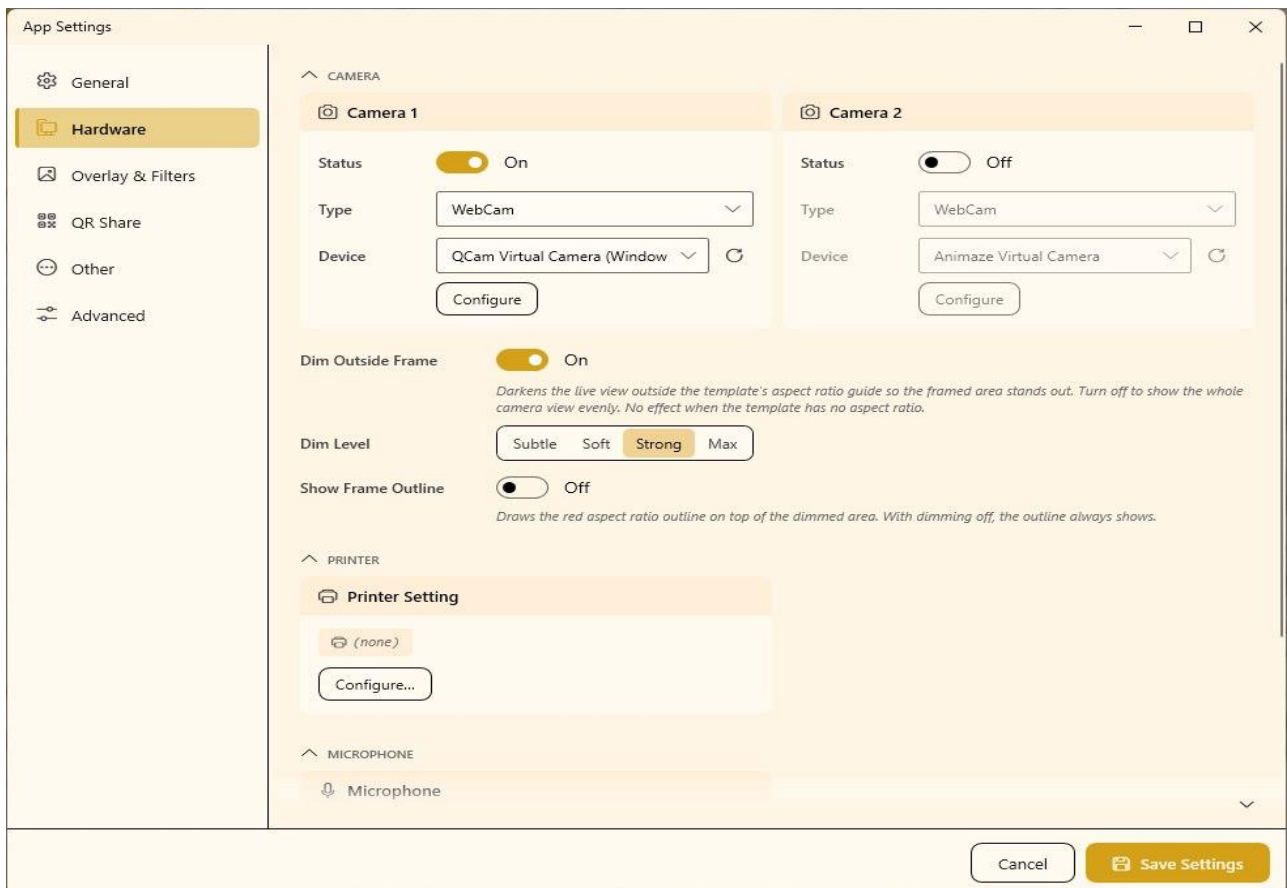
Folders & Files

Pengaturan	Keterangan
Result Folder	Tempat gambar hasil disimpan. Bawaan: <folder aplikasi>\images\result.
Camera Output	Tempat foto jepretan kamera disimpan. Bawaan: <folder aplikasi>\images\camera.
Processing Animation	Gambar atau video yang ditampilkan selama pemrosesan. Bawaan: assets\shared_media\process_animation.mp4.
Filename Prefix	Awalan global nama berkas, contoh hasil: QIMG_20260425_001.jpg.

Appearance

Pengaturan	Keterangan
Language	Bahasa antarmuka.
Theme Color	Warna aksen aplikasi, misalnya <i>Mustard</i> .
Theme Style	Gaya visual, misalnya <i>Modern</i> .
UI Size	Skala huruf dan kontrol — berguna untuk layar sentuh atau monitor beresolusi tinggi.
Studio Navigation	Perilaku tombol Studio saat diklik (membentang atau membuka dialog). Saat sidebar terlipat, dialog selalu dipakai.
Menu Position	Sisi jendela tempat menu utama diletakkan (kiri atau kanan).

16.2 Hardware



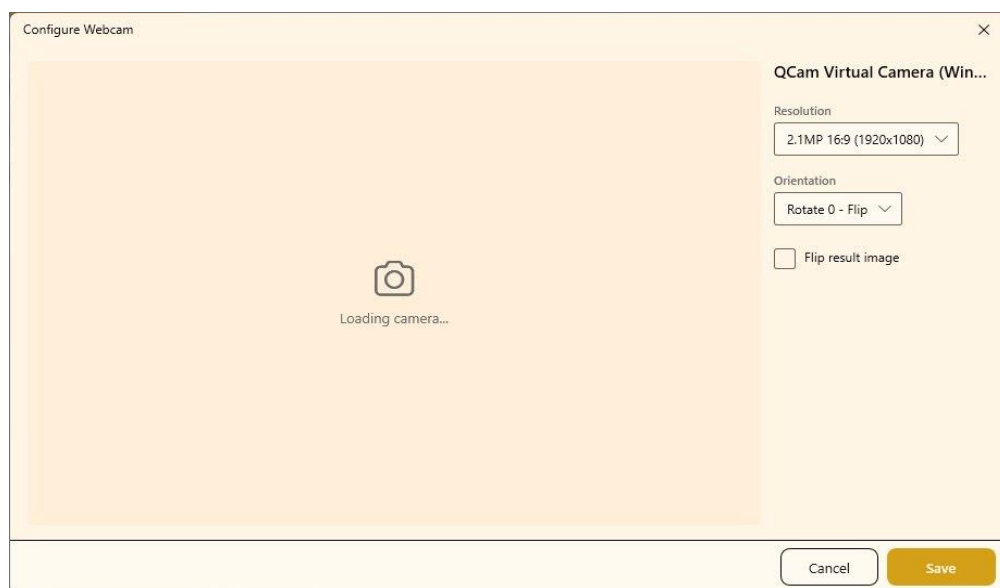
Gambar 16.2 — Settings, tab Hardware.

Camera

QBooth mendukung dua kamera sekaligus (**Camera 1** dan **Camera 2**) sehingga tamu dapat berpindah sudut pandang lewat tombol **Switch Camera** pada Camera Page.

Pengaturan	Keterangan
Status	Mengaktifkan atau menonaktifkan kamera tersebut.
Type	Jenis kamera: webcam/USB (termasuk kamera virtual), DSLR Canon lewat EDSDK (Canon SDK), atau GoPro.
Device	Perangkat spesifik yang terdeteksi sistem.
Configure	Membuka dialog pengaturan rinci sesuai jenis kamera.

Dialog Configure Webcam



Gambar 16.3 — Dialog Configure Webcam.

Pengaturan	Keterangan
Resolution	Daftar resolusi yang didukung perangkat, misalnya 2.1MP 16:9 (1920×1080), 1.2MP 4:3 (1280×960), 0.9MP 16:9 (1280×720).
Orientation	Rotate 0 / 90 / 180 / 270, masing-masing dengan varian <i>Flip</i> (cermin).
Flip result image	Mencerminkan gambar hasil akhir, bukan hanya tampilan langsung.

Efek cermin. Tampilan langsung biasanya dicerminkan agar terasa alami bagi tamu, sedangkan hasil akhir umumnya tidak. Gunakan **Orientation** untuk tampilan dan **Flip result image** untuk hasil.

Untuk DSLR Canon tersedia pengaturan tambahan: lokasi simpan, mode pemotretan, mode live view, serta ISO, aperture, kecepatan rana, dan white balance terpisah untuk live view dan pemotretan. Untuk GoPro tersedia pemasangan lewat Wi-Fi, mode tangkap, resolusi, fps, rasio, durasi rekam, unduh otomatis, dan penghapusan berkas di kamera.

Kontrol bingkai tampilan langsung

Pengaturan	Keterangan
Dim Outside Frame	Menggelapkan area tampilan langsung di luar panduan rasio template agar area terbingkai lebih menonjol. Tidak berpengaruh bila template tidak memiliki rasio.
Dim Level	Kepekatan peredupan: Subtle, Soft, Strong, Max.
Show Frame Outline	Menggambar garis batas rasio berwarna merah di atas area redup. Bila peredupan dimatikan, garis selalu ditampilkan.

Printer

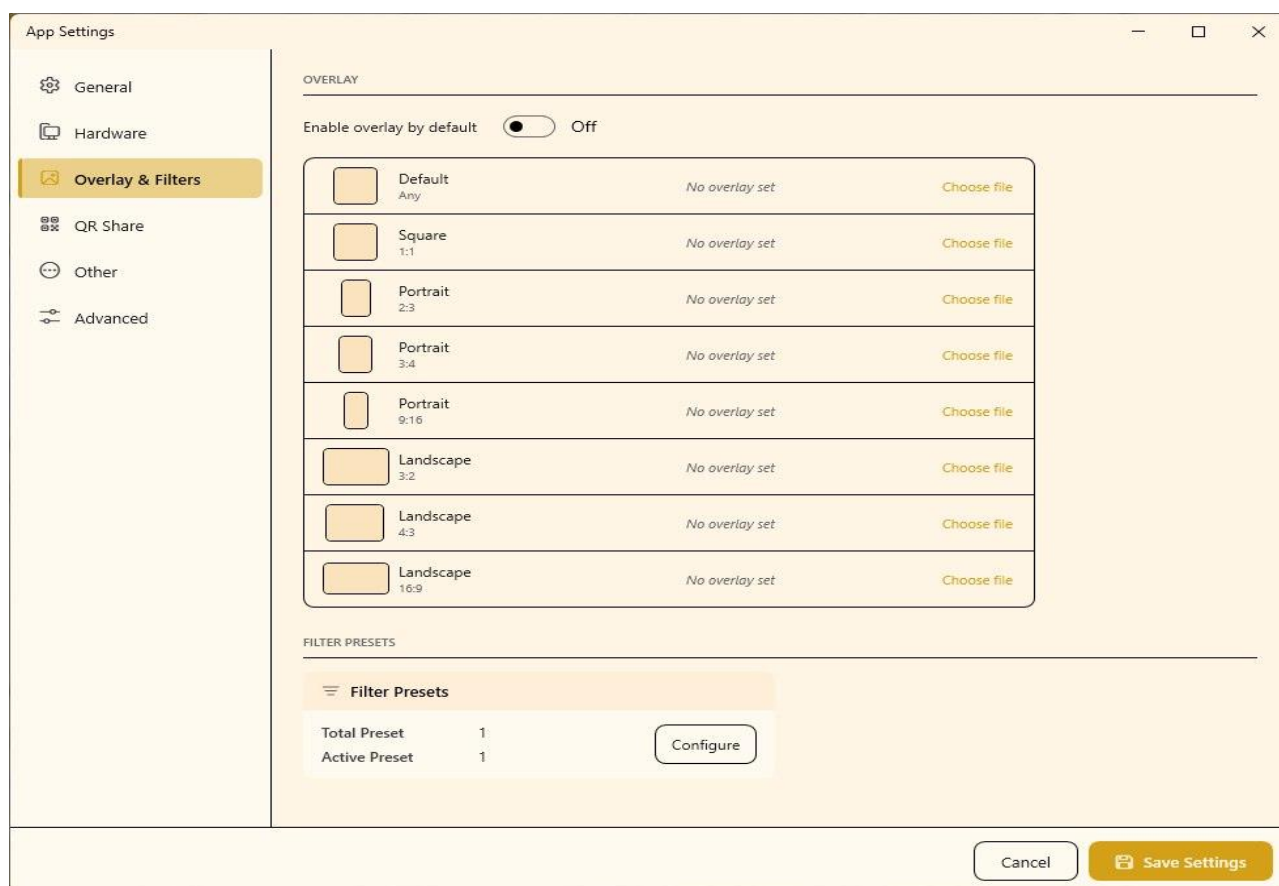
Tombol **Configure...** membuka dialog **Printer Settings**:

Pengaturan	Keterangan
Printer	Printer yang dipakai.
Paper Size & Orientation	Ukuran kertas dan orientasi cetak.
Print Size Mode	Cara gambar diskalakan ke kertas.
Margins	Top / Bottom Margin dan Left / Right Margin , dalam sentimeter.
Alignment	Horizontal Alignment dan Vertical Alignment .
Printer Properties / Printer Preferences	Membuka dialog driver printer bawaan Windows.
Test Print	Mencetak lembar uji untuk memeriksa margin dan warna.

Microphone

Pengaturan	Keterangan
Status	Mengaktifkan perekaman suara (dipakai klip video Motion Studio).
Device	Perangkat mikrofon.
Mic Level	Penguatan masukan 0–100%.
Test	Menguji tangkapan suara.

16.3 Overlay & Filters



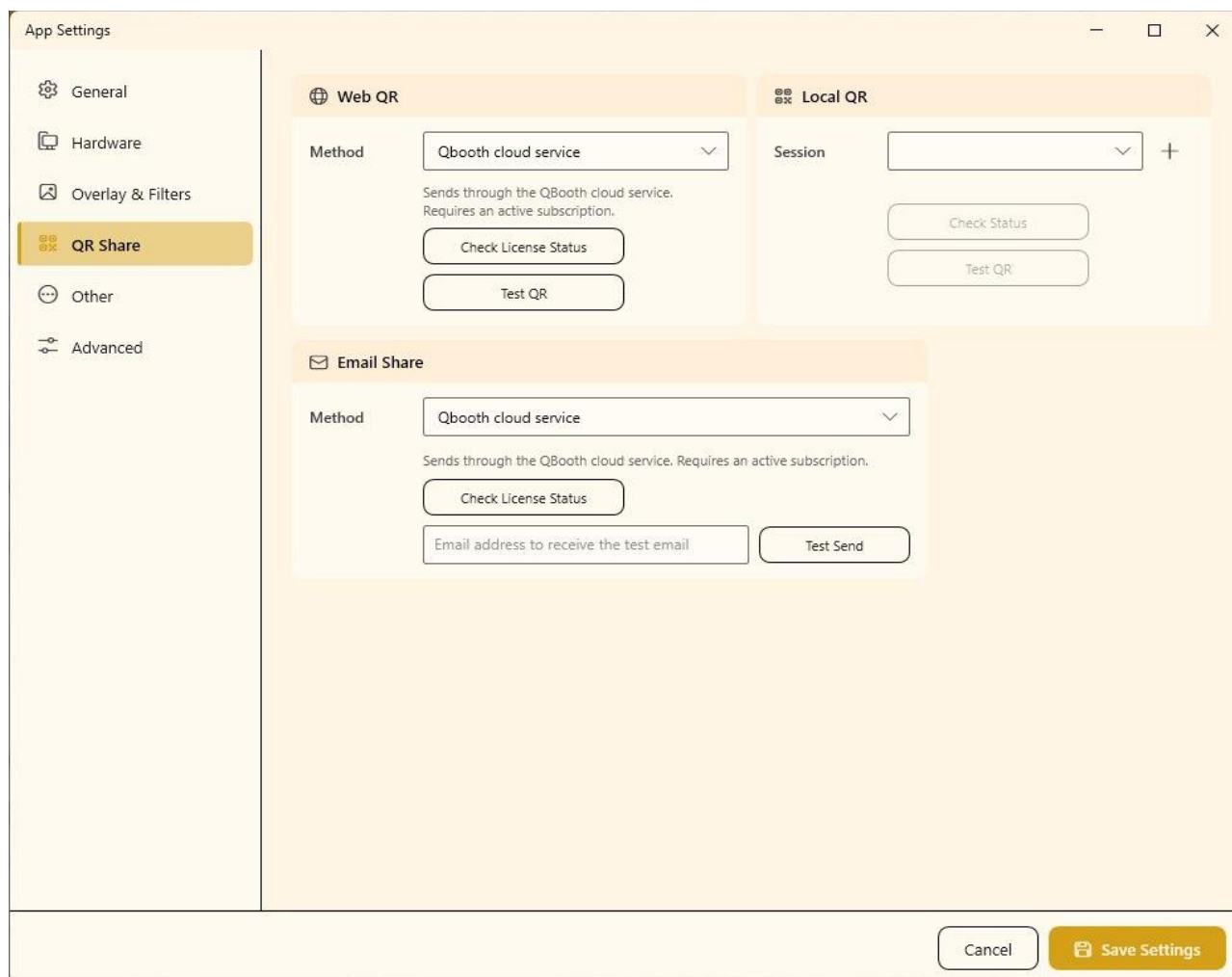
Gambar 16.4 — Settings, tab Overlay & Filters.

Overlay di sini adalah bingkai global aplikasi, dengan slot per rasio yang sama seperti pada tingkat event (Default/Any, 1:1, 2:3, 3:4, 9:16, 3:2, 4:3, 16:9). Urutan prioritas dari yang paling kuat: *overlay template* → *overlay event* → *overlay global*.

Filter Presets menampilkan jumlah preset total dan yang aktif. Tombol **Configure** membuka pengelola preset filter kamera. QBooth menyertakan:

- **LUT film** (berkas .cube): 35mm Portrait, B&W, Bold Film, Coastal Film, Elite Chrome, Fashion Film, Free Spirit, Gold 200, Kodacrome 64, Moody Film, Moody Grade, Moody Stock, Pastel Morning, Polaroid Color, Warm Tones.
- **Tekstur**: Grunge, Light Leak, Smoke, Noise, dan Paper.

16.4 QR Share



Gambar 16.5 — Settings, tab QR Share.

Web QR

Pengaturan	Keterangan
Method	QBOOTH_API mengirim lewat layanan cloud QBooth dan memerlukan langganan aktif. Alternatifnya FTP ke server sendiri, dengan kolom URL hasil, URL unggah, batas waktu, pengguna, sandi, dan opsi SSL.
Check License Status	Memeriksa keabsahan langganan cloud.
Test QR	Melakukan unggah percobaan dan menampilkan QR hasilnya.

Local QR

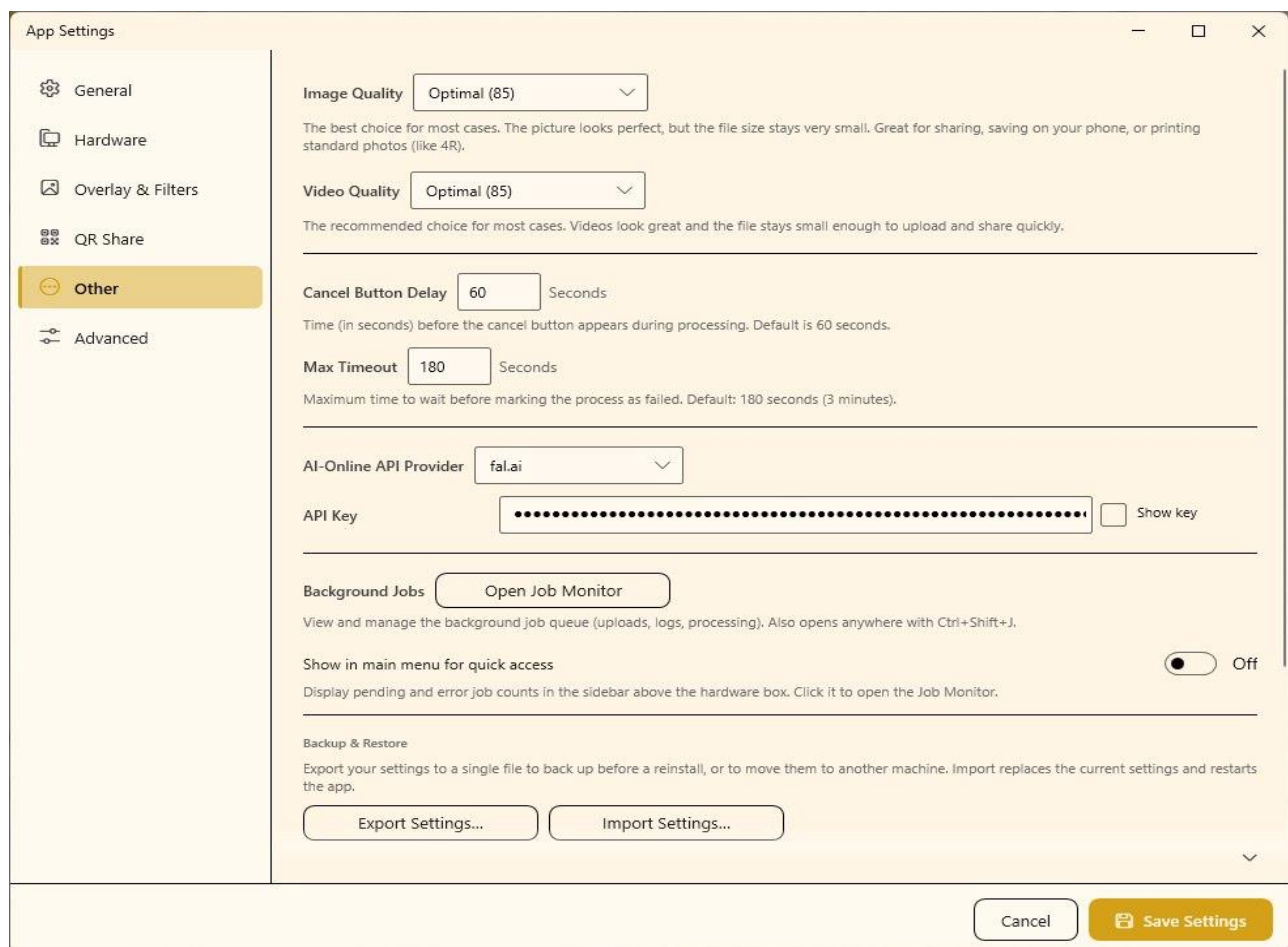
Menjalankan server web kecil di komputer booth sendiri (bawaan port 8000). Tamu memindai QR dan mengunduh foto lewat Wi-Fi lokal — tanpa internet sama sekali. Tersedia **Session**, **Check Status**, dan **Test QR**, serta pengaturan SSID dan sandi Wi-Fi agar QR sekaligus menyambungkan tamu ke jaringan.

Email Share

Pengaturan	Keterangan
Method	API lewat layanan cloud QBooth (butuh langganan), atau SMTP dengan server sendiri (host, port, SSL, pengguna, sandi, nama dan alamat pengirim).
Test Send	Mengirim email percobaan ke alamat yang diisi di sampingnya.

Uji **Test QR** dan **Test Send** di lokasi acara sebelum tamu datang. Jaringan tempat acara sering memblokir port SMTP atau membatasi akses keluar.

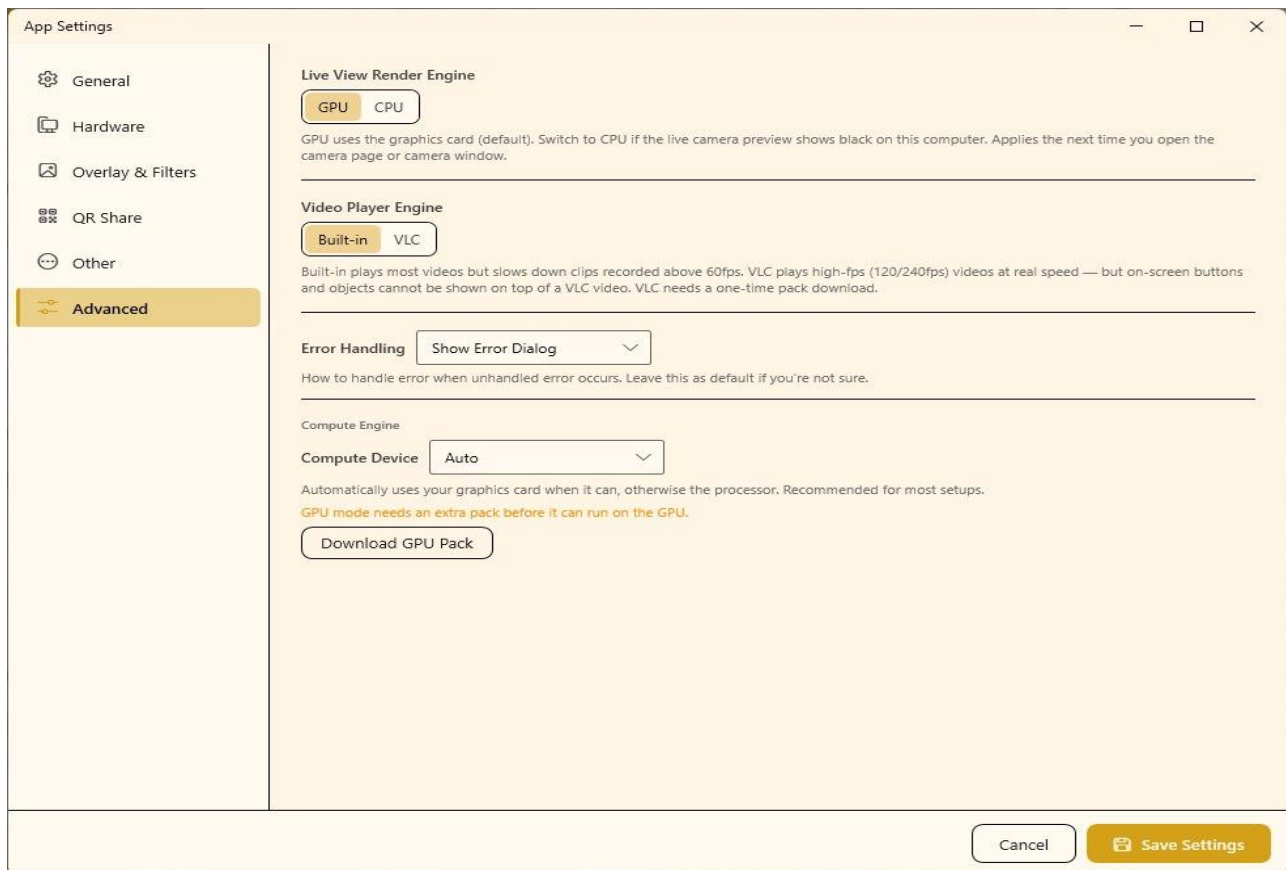
16.5 Other



Gambar 16.6 — Settings, tab Other.

Pengaturan	Keterangan
Image Quality	Mutu kompresi JPEG hasil. Nilai bawaan memberi gambar yang tampak sempurna dengan ukuran berkas kecil — cocok untuk berbagi, disimpan di ponsel, atau cetak ukuran standar seperti 4R.
Video Quality	Mutu berkas video hasil, seimbang antara tampilan dan kecepatan unggah.
Cancel Button Delay	Waktu dalam detik sebelum tombol batal muncul saat pemrosesan. Bawaan 60 detik.
Max Timeout	Batas waktu tunggu sebelum proses dinyatakan gagal. Bawaan 180 detik.
AI-Online API Provider	Penyedia AI online yang dipakai, beserta kolom API Key dan kotak centang Show key .
Background Jobs	Open Job Monitor menampilkan antrean pekerjaan latar (unggahan, log, pemrosesan). Dapat dibuka dari mana saja dengan Ctrl + Shift + J . Sakelar Show in main menu menampilkan jumlah pekerjaan tertunda dan gagal di sidebar.
Backup & Restore	Export Settings... menyimpan seluruh pengaturan ke satu berkas. Import Settings... menggantikan pengaturan saat ini dan memulai ulang aplikasi.
Transparent WebM Converter	Open Converter mengubah video menjadi klip efek/overlay transparan. Rekam dengan latar hijau (atau latar polos), lalu hapus latarnya di sini.
Export Logs	Menyimpan berkas log aplikasi sebagai arsip ZIP untuk dikirim ke tim dukungan.

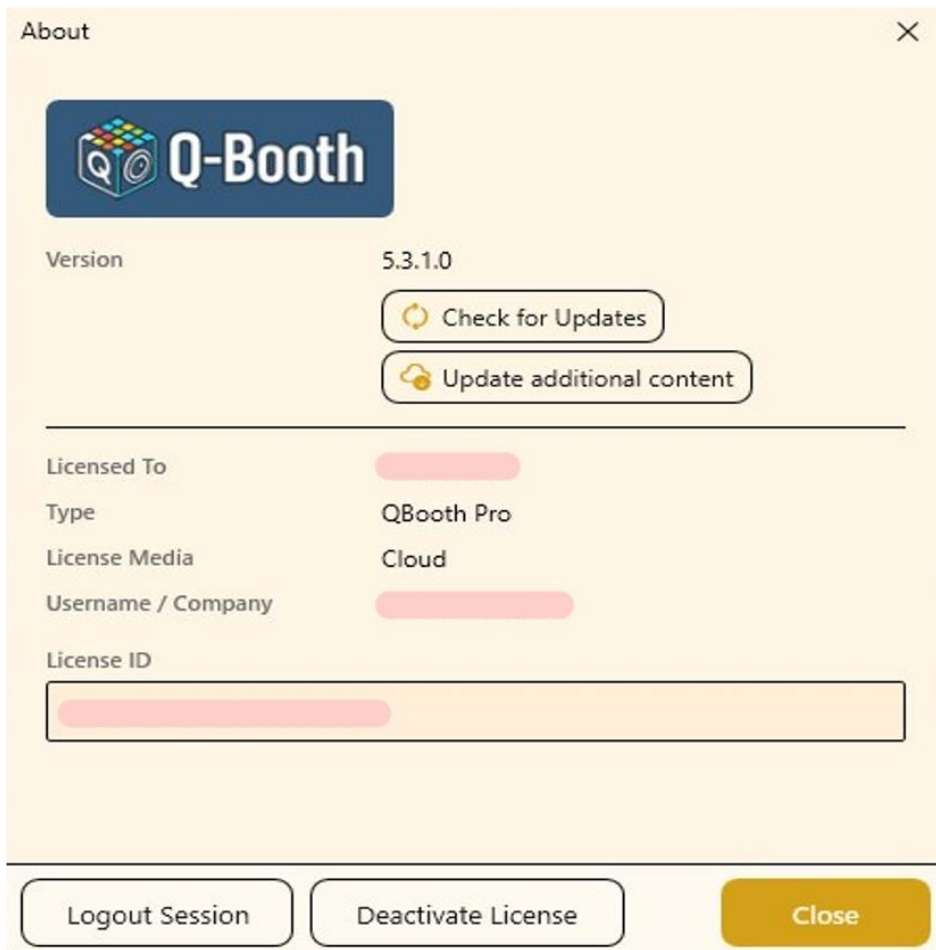
16.6 Advanced



Gambar 16.7 — Settings, tab Advanced.

Pengaturan	Keterangan
Live View Render Engine	GPU (bawaan) memakai kartu grafis. Beralih ke CPU bila pratinjau kamera tampil hitam di komputer tersebut. Berlaku saat halaman/jendela kamera dibuka berikutnya.
Video Player Engine	Built-in memutar sebagian besar video tetapi melambat pada klip di atas 60 fps. VLC memutar video ber-fps tinggi (120/240 fps) pada kecepatan sebenarnya, namun tombol dan objek pada layar tidak dapat ditampilkan di atas video VLC. VLC memerlukan unduhan paket sekali saja.
Error Handling	Cara aplikasi menangani galat yang tidak tertangani. Biarkan pada nilai bawaan bila ragu.
Compute Device	Perangkat komputasi AI. Mode otomatis memakai kartu grafis bila memungkinkan, jika tidak memakai prosesor. Mode GPU memerlukan paket tambahan lewat tombol Download GPU Pack .

17. About dan Lisensi



Gambar 17.1 — Dialog About.

Item	Keterangan
Version	Nomor versi aplikasi, misalnya 5.3.1.0.
Check for Updates	Memeriksa dan memasang pembaruan aplikasi.
Update additional content	Memperbarui konten tambahan: model AI, tema, aset bersama, dan pustaka AI yang dibutuhkan untuk proses secara <i>offline</i> .
Licensed To	Nama pemegang lisensi.
Type	Jenis produk, misalnya QBooth Pro.
License Media	Media lisensi: <i>Cloud</i> atau dongle perangkat keras.

Username / Company	Akun dan nama perusahaan pemegang lisensi.
License ID	Pengenal lisensi.
Logout Session	Mengakhiri sesi lisensi cloud di komputer ini tanpa melepas lisensi.
Deactivate License	Melepas lisensi dari komputer ini agar dapat diaktifkan di komputer lain.

Selalu jalankan **Deactivate License** sebelum memformat ulang komputer atau mengganti perangkat keras utama. Bila tidak, lisensi bisa tertahan pada mesin lama.

18. Referensi

18.1 Pintasan papan ketik

Pintasan	Fungsi
F5	Launch event (di modul Event) atau Process (di dalam studio).
F9	Preview halaman yang sedang didesain.
F10	Simulate sesi pada Camera Page.
Shift + F4	Keluar dari mode kiosk saat event berjalan.
Ctrl + Shift + J	Membuka Job Monitor dari mana saja.

18.2 Format berkas

Ekstensi	Isi
.qevent	Paket desain event (halaman, template, kategori) tanpa statistik dan foto.
.qeventbak	Cadangan event lengkap: desain, basis data, jepretan, hasil, dan log.
.qtheme	Paket tema event siap pakai, misalnya Fun, Futuristic, TimeMachine.
.qsd	Template AI Offline Studio (di kode disebut AI Studio). Template <i>Face Swap</i> juga memakai ekstensi ini — dibedakan oleh penanda di dalam berkas.
.qso	Template AI Online Studio (Online Studio).
.qsp	Template Photo Studio .
.qsc	Template Collage Studio .
.qsm	Template Motion Studio . Musik latar dan aset ikut disematkan sehingga berkasnya mandiri.

<code>.qsl</code>	Template Lenticular Studio .
<code>.qsf</code>	Template Flipbook Studio .
<code>.cube</code>	Berkas LUT untuk filter warna.

18.3 Struktur folder

Folder	Isi
<code>assets\</code>	Aset bawaan: tema event, LUT filter, tekstur, video, media bersama, template AI.
<code>events\</code>	Satu subfolder per event, memakai Event ID. Berisi desain, basis data, folder <code>result</code> dan <code>camera</code> .
<code>images\</code>	Folder global: <code>result</code> , <code>camera</code> , <code>clipboard</code> .
<code>settings\</code>	Konfigurasi aplikasi, status antarmuka, dan basis data pekerjaan.
<code>log\</code>	Berkas log untuk diagnosis.
<code>backup\</code> , <code>exported_event\</code>	Hasil cadangan dan ekspor event.

18.4 Rasio dan resolusi keluaran

Rasio	Resolusi	Orientasi
16:9	1920 × 1080	Landscape
4:3	1920 × 1440	Landscape
3:2	1920 × 1280	Landscape
1:1	1920 × 1920	Square
9:16	1080 × 1920	Portrait

3:4	1440 × 1920	Portrait
2:3	1280 × 1920	Portrait
Custom	bebas	—

19. Third-Party API Key untuk Online AI

Q-Booth mendukung penggunaan API key dari fal.ai dan wavespeed.ai. Konsep ini disebut BYOK (Bring Your Own Key). Anda bebas menggunakan API key milik Anda sendiri dan mengatur penggunaannya sesuai kebutuhan. Tidak ada biaya mark-up, tidak ada makelar harga! Biaya generate per gambar AI menjadi murah, paling murah dari semua alternative software photobooth di pasaran. Karena software lain men-charge biaya lebih untuk mendapatkan margin keuntungan.



Welcome to fal 🙌

Login or sign up

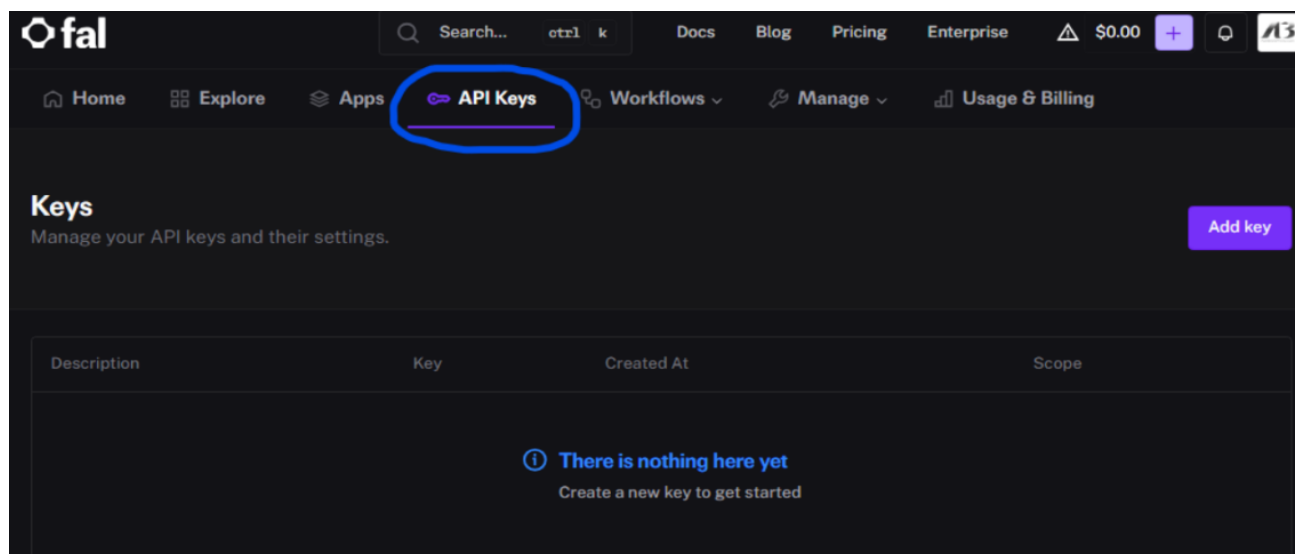
 Continue with GitHub

 Continue with Google

Continue with SSO

By clicking continue, you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

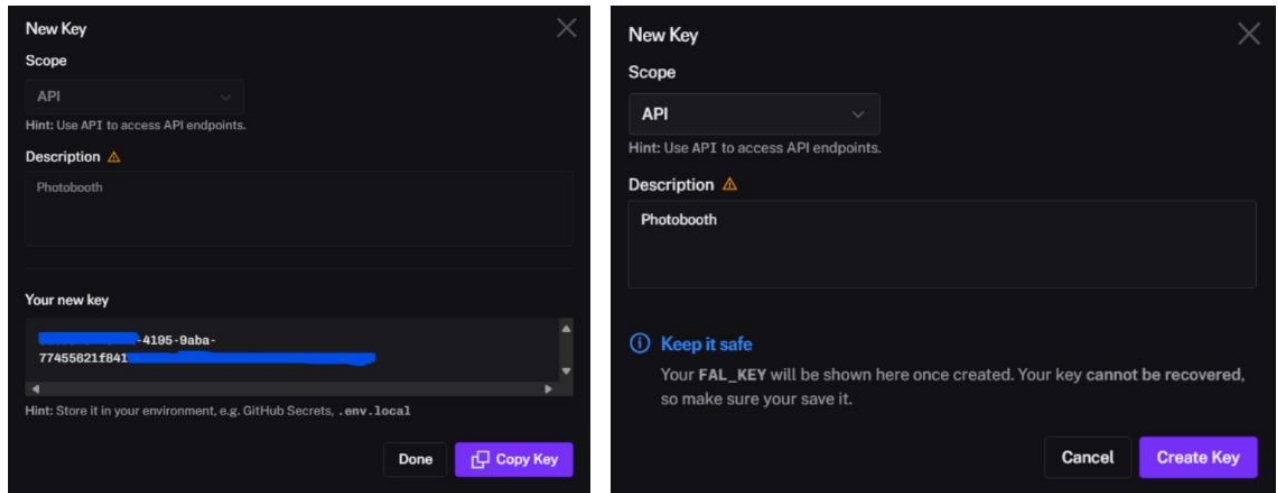
1. Buka <https://fal.ai> di browser dan klik **Login**.
 - o Cara login yang paling mudah adalah menggunakan akun **Google** Anda.
2. Setelah log-in, klik **API Keys** dari menu.
3. Klik **Add Key**.



- Ketik deskripsinya jika diperlukan (misalnya *Q-Booth Online Studio*).
- Klik **Create Key**.

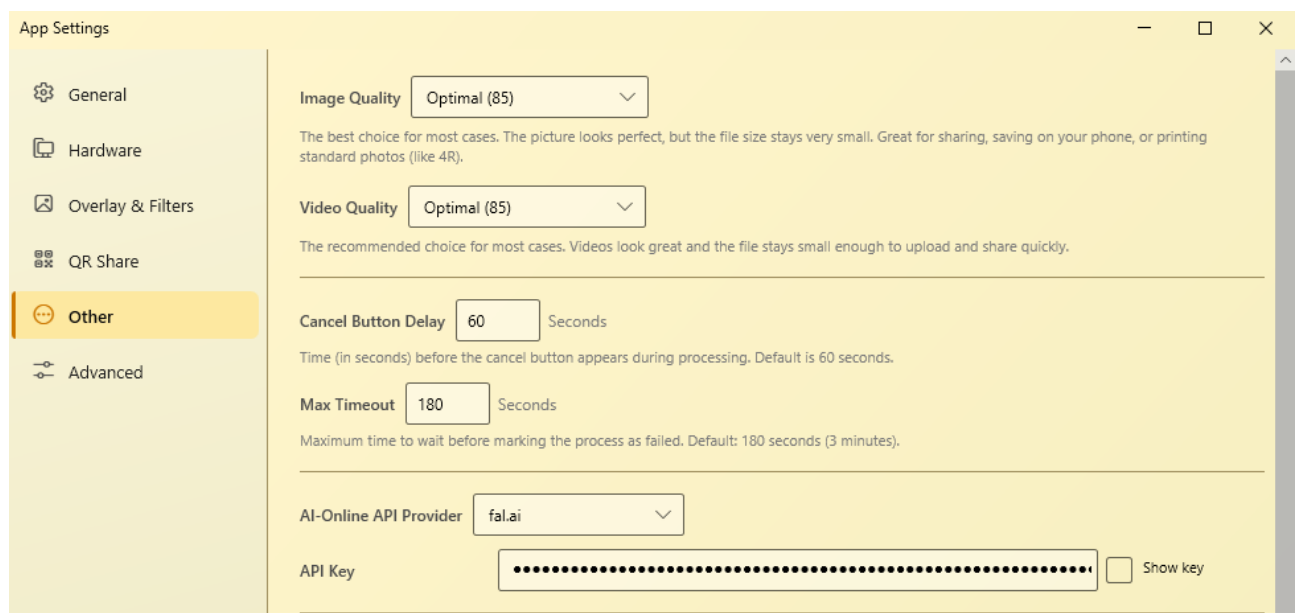
Salin API key dan simpan di tempat yang aman.

⚠ Perhatian: Anda tidak bisa melihat API key tersebut setelah menutup jendela dialog tersebut.



⚙ Memasukkan API Key di Q-Booth

1. Buka **Settings** → **Other**.
2. Cari kolom **Fal.AI API Key**.
3. Tempel API key yang tadi.
4. Klik **Save Settings**.



20. Pemecahan Masalah

Gejala	Penyebab dan solusi
Pratinjau kamera hitam	Beralih ke Settings > Advanced > Live View Render Engine > CPU , lalu buka ulang halaman kamera.
Status AI Offline Server tetap offline	Periksa Settings > Advanced > Compute Device . Bila memakai mode GPU, unduh GPU Pack terlebih dahulu. Pastikan tidak ada perangkat lunak keamanan yang memblokir proses Python lokal.
Proses AI Online gagal	Periksa koneksi internet dan keabsahan API Key di Settings > Other . Perbesar Max Timeout bila jaringan lambat.
QR tidak dapat dibuka tamu	Untuk Web QR: jalankan Check License Status dan Test QR . Untuk Local QR: pastikan tamu terhubung ke Wi-Fi yang sama dan port 8000 tidak diblokir firewall.
Email hasil tidak terkirim	Jalankan Test Send . Bila memakai SMTP, banyak jaringan acara memblokir port 587/465 — gunakan metode API sebagai alternatif.
Hasil cetak terpotong atau bergeser	Sesuaikan margin dan mode ukuran cetak di Settings > Hardware > Printer > Configure... , serta pastikan rasio template sesuai ukuran kertas.
Cetak lenticular buram atau berbayang	Ulangi Pitch Test untuk kombinasi printer, kertas, dan lensa yang dipakai.
Video ber-fps tinggi tersendat	Beralih ke Video Player Engine > VLC di Settings > Advanced . Perlu diingat, elemen layar tidak dapat ditampilkan di atas video VLC.
Tamu keluar dari mode kiosk	Aktifkan Block Alt + Tab dan Block Windows Key , serta Require PIN to exit pada Event > Settings .
Hasil tidak muncul di galeri	Periksa Manage Folders pada modul Gallery, dan periksa External Result Folder pada pengaturan event.
Aplikasi lambat setelah acara panjang	Buka Job Monitor (Ctrl + Shift + J) untuk melihat pekerjaan tertunda. Lakukan Backup lalu Reset Event untuk mengosongkan folder hasil yang menumpuk.

Sebelum menghubungi dukungan: jalankan **Settings > Other > Export Logs** dan lampirkan berkas ZIP yang dihasilkan beserta nomor versi dari dialog **About**.

21. Daftar Periksa Persiapan Acara

H-1 — di studio

1. Buat atau duplikasi event; tetapkan nama, sampul, dan rasio sesuai monitor booth.
2. Siapkan seluruh template di studio yang sesuai, lalu tambahkan ke event.
3. Susun kategori dan tentukan mode tampilannya.
4. Desain seluruh halaman runtime; periksa masing-masing dengan **Preview (F9)**.
5. Siapkan overlay untuk rasio yang dipakai.
6. Atur Sharing; mode unggah, batas cetak, dan isi email.
7. Uji satu sesi penuh dengan **Simulate (F10)** lalu **Launch (F5)**.
8. Jalankan **Export Event** sebagai cadangan desain.

Hari-H — di lokasi

1. Sambungkan dan uji kamera pada **Settings > Hardware**.
2. Cetak satu lembar uji untuk memastikan margin dan warna.
3. Uji **Test QR** dan **Test Send** pada jaringan lokasi.
4. Pastikan **AI Offline Server** berstatus Online bila memakai template AI offline.
5. Aktifkan penguncian papan ketik dan PIN keluar.
6. Periksa ruang penyimpanan disk masih memadai.
7. Jalankan event dan lakukan satu sesi percobaan lengkap sampai hasil cetak keluar.

Setelah acara

1. Buka **Report**, periksa KPI, lalu **Export HTML** untuk laporan klien.
2. Ekspor jawaban survei bila ada.
3. Jalankan **Backup** untuk menyimpan seluruh event.
4. Salin folder hasil ke penyimpanan arsip.
5. **Archive** event agar daftar tetap rapi.

Q-Booth Pro — Manual Guide Versi 5 · disusun berdasarkan aplikasi versi 5.3.1.0. Tampilan dapat sedikit berbeda pada versi yang lebih baru.