

- Sketct

Login / register pengguna

The image shows a hand-drawn wireframe for a user login/register system, consisting of three screens connected by arrows indicating the flow.

Screen 1 (Left):

- Username
- Email
- Kirim kode (button)
- masukkan kode (input field)
- password (input field)
- Isi Password (input field)
- Daftar (button)

Screen 2 (Middle):

- PENCARIAN
- BENGKEL
- MOTOR
- Username/Email (input field)
- Password (input field)
- Masuk (button)

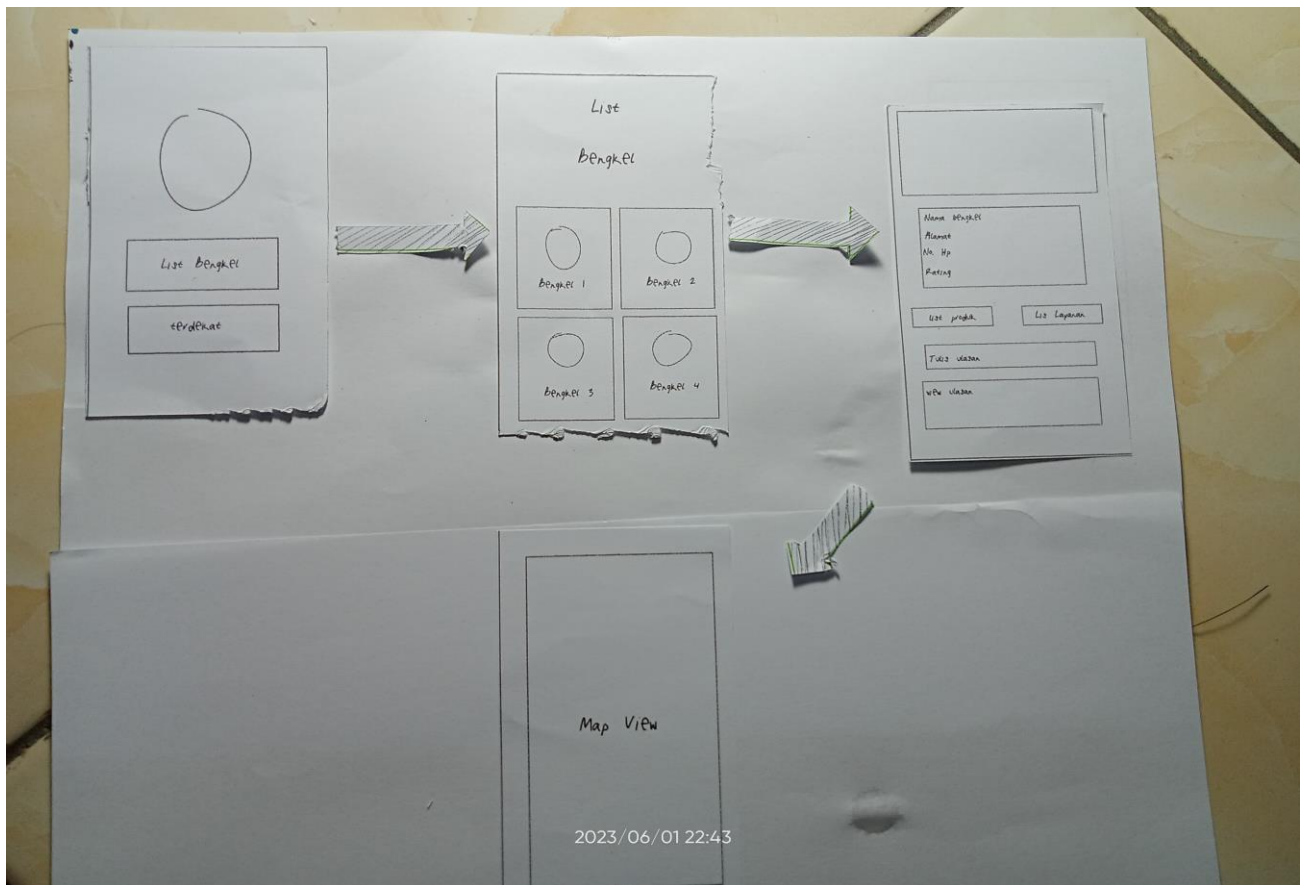
Screen 3 (Right):

- Edit Profile (button)
- nama (input field)
- No hp (input field)
- Email (input field)
- Waktu buka (input field)

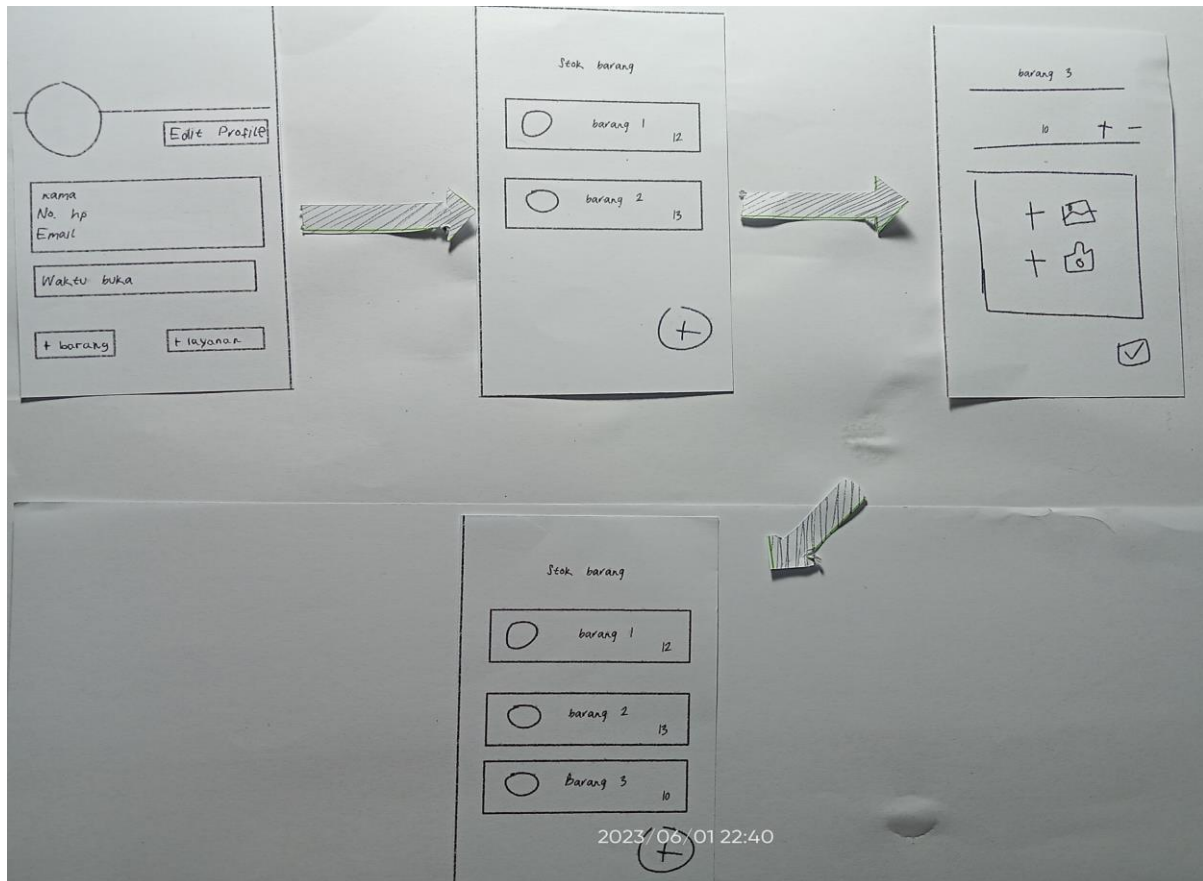
Arrows indicate the flow from Screen 1 to Screen 2, and from Screen 2 to Screen 3.

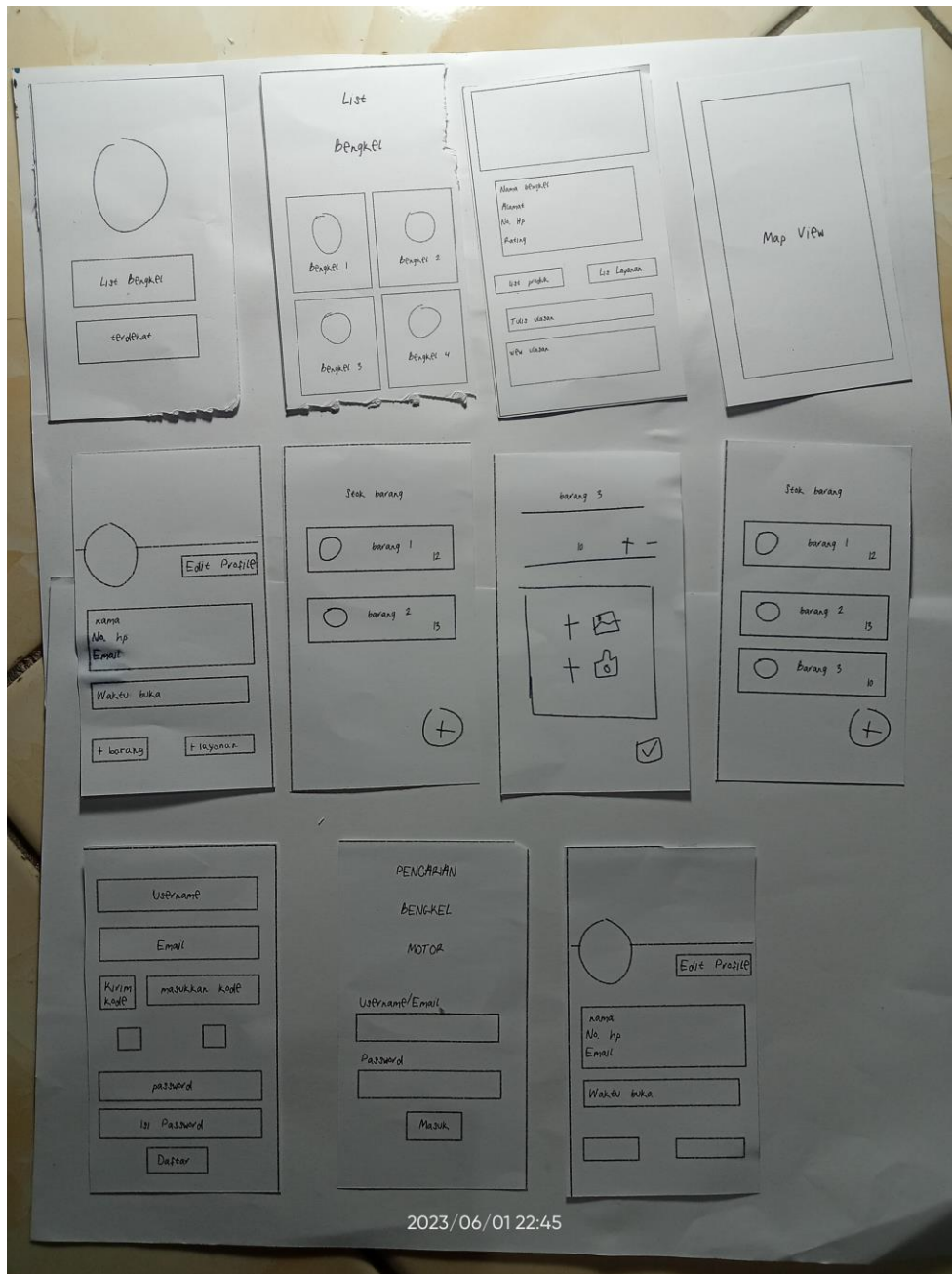
2023/06/01 22:28

- Melihat Lokasi Bengkel



- Menambah Stok Barang





2023/06/01 22:45

- Storyboard User pengendara



User Pengembara sedang berkendara dengan motornya di suatu daerah yang tidak familiar.

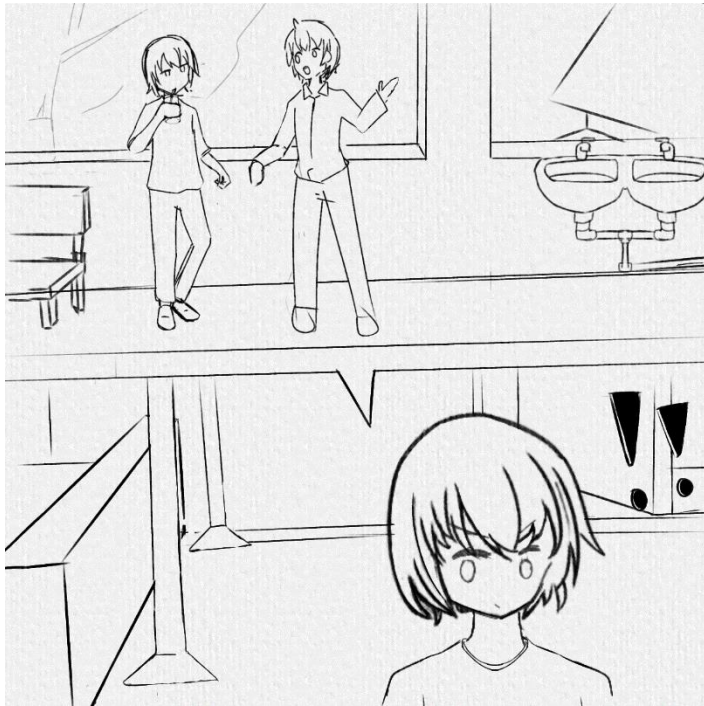
Tiba-tiba, motornya mengalami kerusakan dan berhenti di pinggir jalan.



User Pengembara mencoba mencari bengkel terdekat untuk memperbaiki motornya.

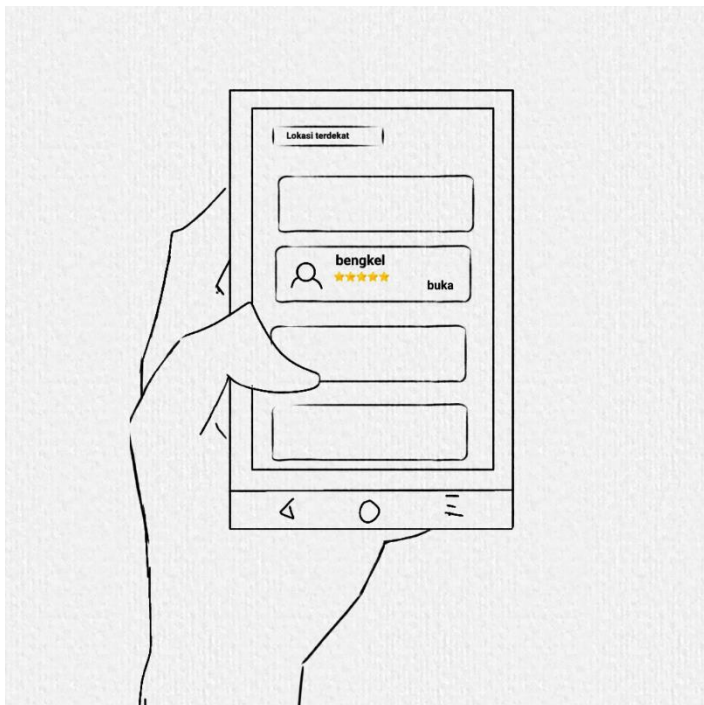
dia terus mendorong motor hingga ia menemukan bengkel yang terlihat dari kejauhan dan memutuskan untuk pergi ke sana.

Namun, ketika tiba di bengkel, ia melihat bahwa bengkel tersebut sedang tutup



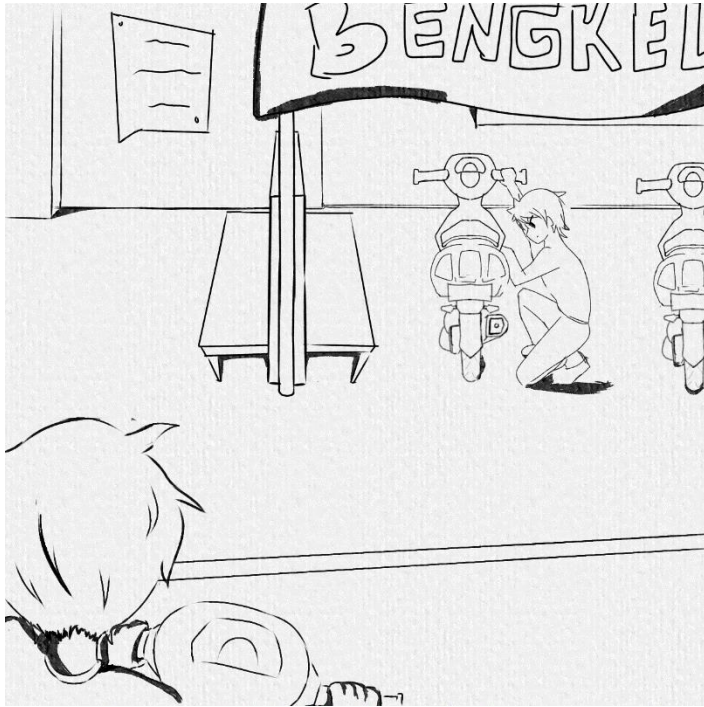
Dia pun mengingat pernah mendengar tentang sebuah aplikasi bengkel berbasis online dari seorang teman.

kemudian memutuskan untuk mengunduh aplikasi tersebut dan mendaftar sebagai user pengendara.



User Pengendara membuka aplikasi dan memilih opsi "Cari Bengkel Terdekat".

Aplikasi menampilkan daftar bengkel terdekat beserta jarak dan ulasan dari pengguna lain.



Ia pun mengikuti petunjuk arah dari aplikasi untuk mencapai bengkel yang dipilih.

ia dengan mudah menemukan bengkel tersebut tanpa kebingungan atau kesalahan arah.

User Pengembara tiba di bengkel yang dipilih dan langsung mendapatkan pelayanan yang mereka butuhkan.

- User Bengkel



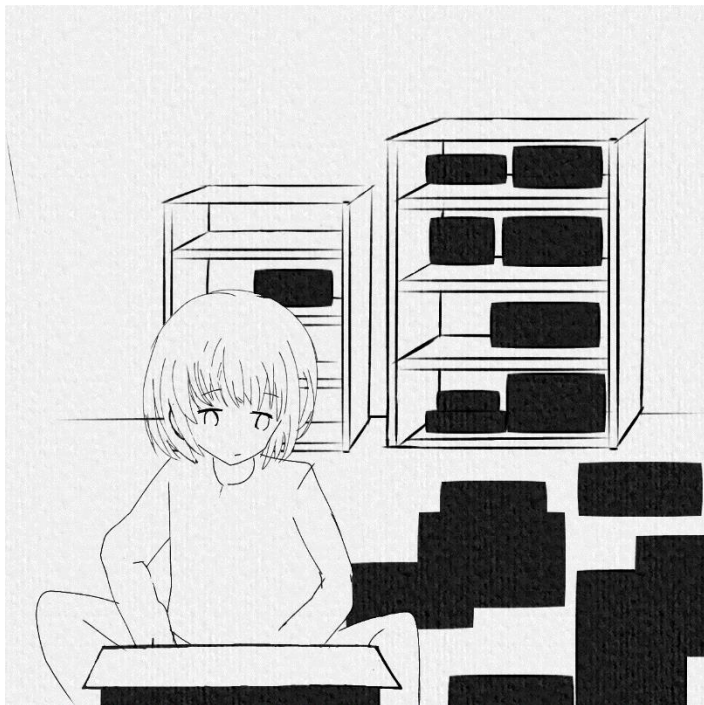
Seorang pelanggan ingin memesan alat dengan jumlah di bengkel tersebut.



User bengkel ingin mengecek apakah barang tersebut masih tersedia atau tidak di gudangnya. sambil melihat catatan stok mereka dan mencoba menghitung jumlah barang yang tersedia.

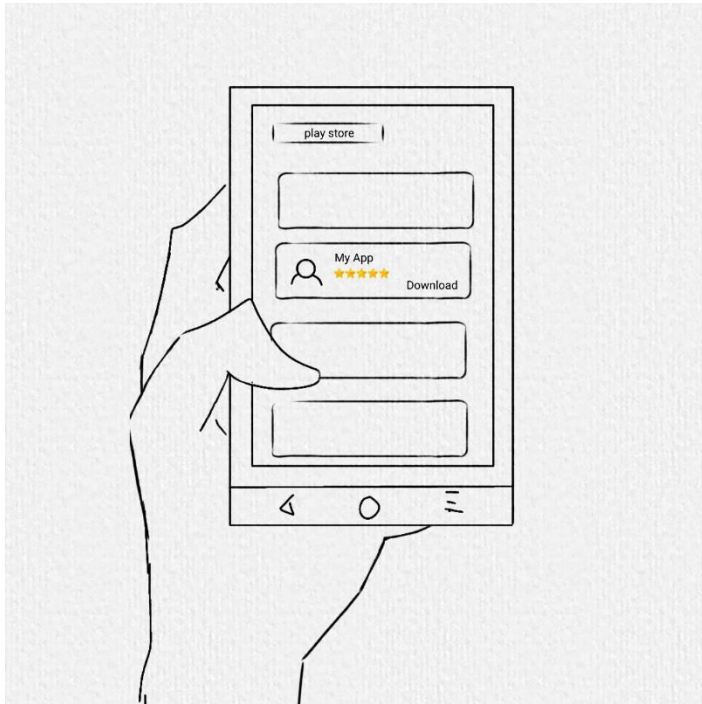


User Bengkel merasa frustrasi karena catatan yang tidak lengkap dan kurang teratur



User Bengkel mencoba mencari barang tersebut dari kardus-kardus yang belum terorganisir.

Ia pun menghabiskan waktu yang lama untuk mencari barang tersebut. Selama itu juga, pelanggan menunggu di depan bengkel, sehingga ia pun tidak bisa mencarinya dengan lebih teliti lagi.



User Bengkel memutuskan untuk menggunakan aplikasi bengkel berbasis online. Dan ia pun mulai mengunduh aplikasi dan melakukan pendaftaran sebagai user bengkel.

User Bengkel senang melihat bahwa aplikasi secara otomatis menghitung stok barang dan menyimpannya dalam sistem. Serta terdapat fitur dimana para pengendara dapat lebih mudah menemukan bengkel mereka