## **PROJECT**

# INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

# USER INTERFACE

# KELOMPOK:

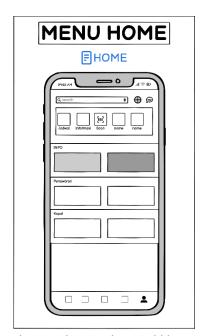
A11.2022.14795	-	NUR IKHSANUDIN
A11.2022.14803	-	MUHAMMAD RIZKY ERI EKO JULIANTO
A11.2022.14814	-	FIKRI LUQMAN PRATAMA
A11.2022.14827	-	RAFLI NUR RAHMADIANTO

#### 1. SPLASH SCREEN



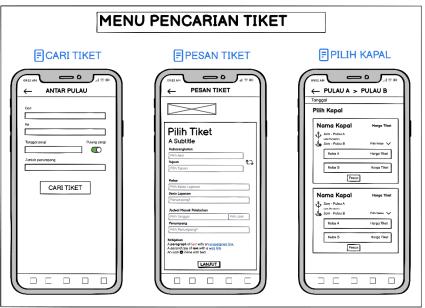
Layar awal yang ditampilkan ketika aplikasi samudera nusantara pertama kali dibuka. Splash screen muncul selama beberapa detik sebelum pengguna diarahkan ke halaman utama.

## 2. HALAMAN UTAMA / HOME



Halaman utama aplikasi tiket kapal, Tampilan awal yang dilihat pengguna setelah membuka aplikasi yang berisikan beberapa fitur berbentuk ikon seperti pencarian tiket, profil pengguna, pencarian rute, login, dll.

#### 3. HALAMAN PENCARIAN TIKET



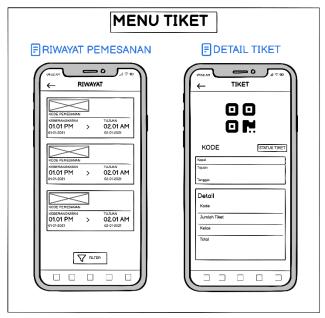
Halaman dimana pengguna bisa mencari perjalanan sesuai dengan rute dan waktu yang ditentukan oleh pengguna.

#### 4. HALAMAN FORM IDENTITAS PENUMPANG



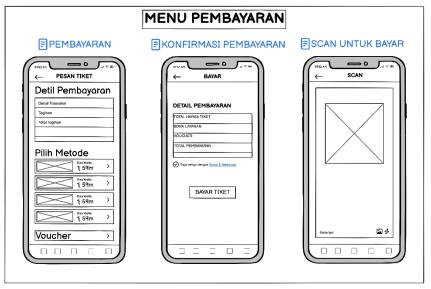
Halaman untuk mengisi formulir tentang detail siapa saja yang akan melakukan perjalanan.

#### 5. HALAMAN DETAIL TIKET



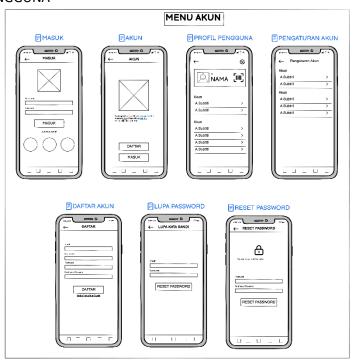
Halaman yang berisi detail tiket yang telah dipesan serta riwayat tiket yang pernah dipesan oleh pengguna.

#### 6. HALAMAN PEMBAYARAN



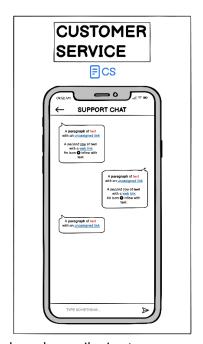
Halaman dimana pengguna mengkonfirmasi pesanan tiketnya dan pengguna bisa memilih metode pembayaran apa yang akan pengguna gunakan.

#### 7. HALAMAN AKUN PENGGUNA



Halaman yang menyediakan informasi dan kontrol pengguna terhadap akun mereka.

### 8. HALAMAN CUSTOMER SERVICE



Halaman ini berfungsi sebagai saluran komunikasi antara pengguna dan penyedia layanan, dengan tujuan untuk membantu pengguna menyelesaikan masalah, menjawab pertanyaan, atau memberikan umpan balik.

