

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Perancangan

2.1.1 Tinjauan Pustaka

Jurnal penelitian yang berjudul perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Disusun oleh Endra Rahmawati dan Norma Ningsih. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang desain UI Aplikasi Sewa Sawah Online. Proses sewa menyewa tanah masih menggunakan cara lama yakni datang langsung ke rumah pemilik sawah, berbicara melalui telepon, atau melalui jasa pihak ketiga dalam proses penyewaan. Dalam prakteknya perjanjian tidak dilakukan secara tertulis hanya berdasarkan perjanjian dalam jangka waktu tertentu (tahunan). Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi dalam pembuatan desain UI aplikasi sewa sawah *online* dengan metode UCD yang hanya berfokus pada kebutuhan utama pengguna. Dalam perancangannya desain *online* aplikasi memiliki 4 (empat) fitur utama yakni daftar lahan sawah, transaksi sewa *online* dibedakan menjadi 2 (dua) yakni sewa langsung atau melalui perantara, verifikasi sewa beras perjanjian dan pembayaran sewa beras. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu tema perancangannya pada referensi perancangan menggunakan metode metode *User Centered Design (UCD)* sedangkan perbedaannya metode pengambilan datanya survei dan wawancara sedangkan penulis menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi baik audio maupun foto.

Jurnal penelitian yang berjudul Desain UI/UX *Mobile App* Kuysedekah.Id. Disusun oleh Moh Ahsan, Wahyudi Arianto dan Robbi Tri Murdani. Jurnal ini menjelaskan bahwa mayoritas penduduk indonesia beragama islam dengan masyarakat yang sering melakukan penggalangan dana secara langsung dengan turun di jalan raya. Namun kegiatan seperti ini malah mengganggu pengguna kendaraan di jalan sehingga menimbulkan kemacetan serta kurangnya transparansi terhadap dana. Sebuah aplikasi

berupa *prototype* untuk keperluan sedekah yang mudah dan berdasarkan keinginan dari pengguna dengan model pengembangan *design thinking* dan *prototype*. Desain UI/UX bertujuan guna menghasilkan desain yang baik dengan dapat memenuhi kebutuhan pengguna *smartphone* dan melalui pengujian di tahap *prototype*. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan model pengembangan design berbasis mobile app *prototype design* UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) sedangkan perbedaannya yaitu mengangkat tema donasi atau sedekah.

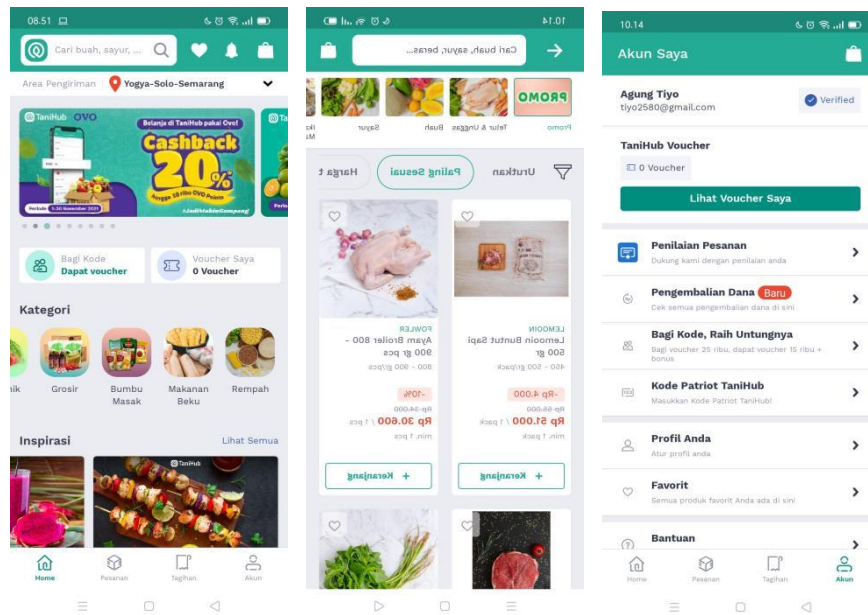
Jurnal penelitian yang berjudul Desain Aplikasi Pemesanan *Event Organizer* “Evoria” dengan Pendekatan *User Centered Design*. Disusun oleh Muhammad Rasyid Shadiq, Beni Susanto, dan Irving V. Papatungan. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang pencarian hingga pemesanan *event organizer* pada zaman digital saat ini dengan dihadapkan oleh rumitnya membandingkan harga, kontrak regulasi kerja, dan fasilitas acara dengan tanpa bantuan dari sebuah sistem. Selain itu, muncul kekhawatiran pengguna atas transaksi karena minimnya legalitas dan jaminan keamanan pada setiap pemesanan *event organizer* melalui media sosial. Pendekatan yang digunakan yakni *User Centered Design* (UCD). pendekatan ini digunakan karena banyaknya aplikasi yang tidak ramah terhadap keinginan dan kebutuhan pengguna. Dalam pendekatan UCD memiliki beberapa tahapan, yaitu *understand users*, *define interaction*, *design UI*, dan *validate* guna mendapatkan hasil berupa *prototype* sebuah aplikasi. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu penggunaan prinsip desain UX yang ramah terhadap permintaan pengguna yang disertai dengan kustomisasi persona yang tepat sehingga membuat pengalaman pengguna lebih nyaman dengan pendekatan *user centered design* (UCD) sedangkan perbedaannya tidak mengangkat tema *event organizer*.

Skripsi penelitian berjudul Implementasi dan *User Acceptance Test* (UAT) terhadap aplikasi *e-learning* pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 kota Banda Aceh. Disusun oleh Rudi Supriyatna, dalam penelitian ini menjelaskan gambaran keberhasilan penerapan *e-learning* berdasarkan tingkat penerimaan pengguna di MAN 3 Kota Banda Aceh. Jumlah total responden adalah 35 orang siswa dan 5 orang guru yang dipilih dengan teknik *purposive sampling user acceptance test* dilakukan untuk

memprediksi tingkat pemanfaatan terhadap teknologi e-learning di masa yang akan datang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method yaitu penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerimaan sistem e-learning ini di pengaruhi oleh dua aspek penilaian yaitu tingkat kemudahan dengan presentase sebesar 79,42% dan tingkat efisien dengan persentase sebesar 73,53%. Sedangkan tanggapan dari informan menunjukkan bahwa tingkat penerimaan juga dipengaruhi oleh tingkat kemudahan dengan nilai sebesar 93,35% dan efisien dengan nilai sebesar 88,30. Hal ini mengimplikasikan bahwa sistem yang implementasikan dapat diterima. Persamaan dengan penelitian penulis yakni pada metode pengujiannya yakni UAT dengan jenis *black box testing*, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, perancangan serta, objek penelitian dan topik yang diangkat dengan konsentrasi ilmu yang berbeda. Selain itu perancangan hanya sampai pada tahap prototype.

2.1.2 Karya Terdahulu

Aplikasi TaniHub merupakan aplikasi belanja *online (e-commerce)* untuk hasil panen para petani dengan tujuan menghubungkan petani dengan berbagai jenis usaha dan dengan pembeli (*end-user*). Aplikasi ini didirikan oleh pamitra bernama Wineka bersama William Setiawan, Michael Jovan Sugianto, Miftahul Choiri, Ivan Arie dan Sustiawan. berdiri pada bulan juni 2016 dengan dibawah naungan perusahaan dari tani group bersama tanifund, dan tanisupply. Tanihub memiliki fungsi sebagai tempat penunjang transaksi produk pangan yang berusaha menyediakan berbagai macam fitur dan layanan untuk menjamin keamanan dan kenyamanan.



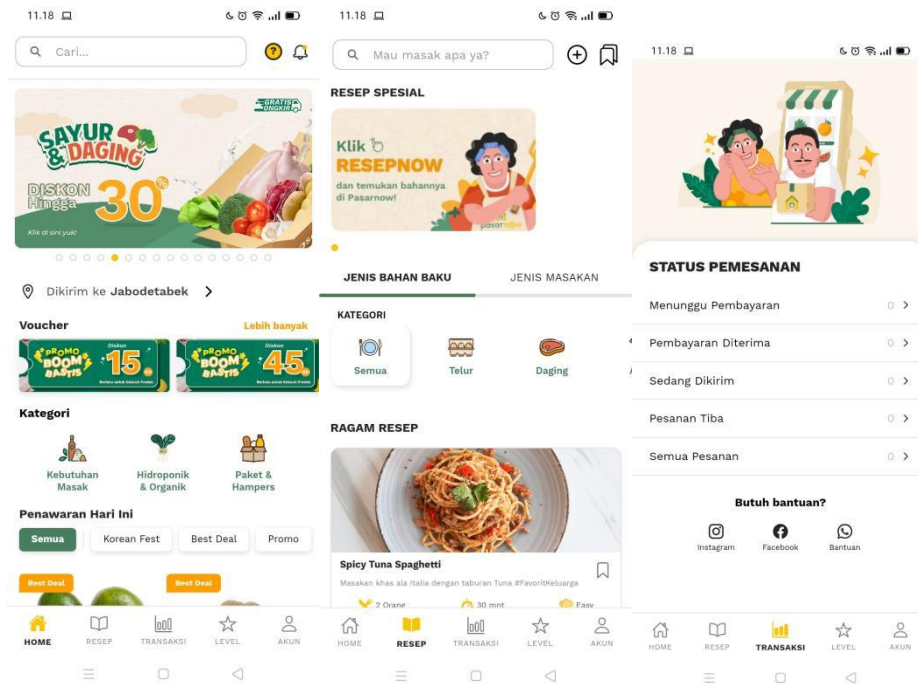
Gambar 1 2.1.2.1 Aplikasi Tani Hub
Sumber: Google Play Store

Aplikasi tanihub menginspirasi penulis untuk membuat aplikasi yang serupa di bidang bahan pangan untuk masyarakat dalam memudahkan petani guna mendapatkan pembeli secara langsung, dengan tampilan *user interface* yang menarik dan mudah dikenali serta *user experience* yang membuat pengguna nyaman dalam menggunakannya.

Perbedaan dengan karya penulis yaitu dari segi tema dan konsep mengusung pasar serta hanya berfokus di Pasar Wage Purwokerto dengan fitur desain *user interface* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna

Aplikasi Pasarnow merupakan aplikasi belanja *online* untuk keperluan sehari-hari seperti keperluan dapur dan kegiatan usaha di bidang bahan pangan seperti, sayur, bumbu masakan, buah dan lain sebagainya. Pendiri dari aplikasi pasarnow bernama James Rijanto, Donald Wono, Cindy Ozzie yang berdiri tahun 2019 dengan berfokus untuk menyederhanakan rantai pasok di sektor bahan makanan segar.

Aplikasi ini menginspirasi penulis untuk membuat aplikasi yang serupa dengan desain fitur yang *simple* dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga dalam mengoperasikannya pengguna tidak bingung dan terdapat rekomendasi fitur resep masakan, dengan begitu pengguna memiliki ide dalam memasak setiap harinya.

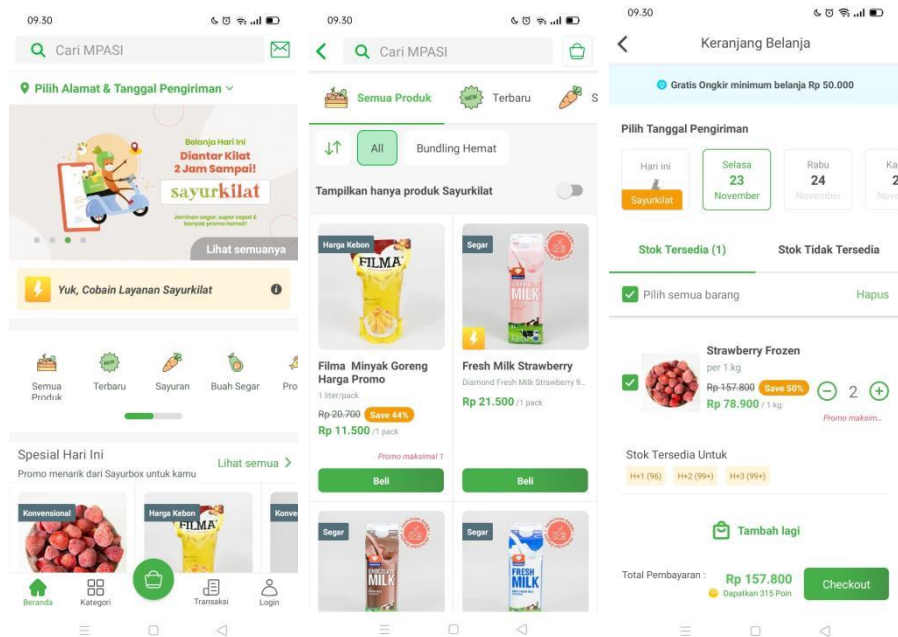


Gambar 2 2.1.2.2 Aplikasi Pasarnow
Sumber : Google Play Store

Perbedaan dengan karya penulis yakni memiliki cakupan wilayah hanya di satu pasar dalam satu daerah yakni di Purwokerto dan metode pengiriman barang hanya terbatas di wilayah Purwokerto dan sekitarnya, sedangkan pasarnow terletak di Bandung dan pengiriman barang memiliki jangkauan kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Provinsi Jawa Barat, dan Provinsi Banten.

Aplikasi Sayur Box merupakan sebuah aplikasi belanja *online* yang menjual kebutuhan dapur mulai dari daging, sayur buah, bumbu masakan dan bahan dapur lainnya, aplikasi ini didirikan tahun 2017 oleh seorang bernama Amanda Susanti dengan tujuan untuk memudahkan petani memasarkan produk hasilnya langsung ke tangan konsumen sehingga harga dapat terjangkau.

Penulis terinspirasi dengan aplikasi ini, karena penggunaan *User Interface* yang menarik berupa warna hijau dan pemilihan font yang tepat, sehingga penulis ingin membuat hal yang serupa dengan ciri khas dari pasar Wage Purwokerto dan kabupaten Banyumas.



Gambar 3 2.1.2.3 Aplikasi Sayur Box
Sumber : Google Play Store

Perbedaan dengan karya penulis yaitu dalam pemasarannya hanya terbatas pada wilayah Purwokerto dan sekitarnya, serta bahan pangan langsung dari tangan pedagang di pasar, sedangkan sayurbox langsung dari tangan petani dengan hasil panen yang baru dipetik dengan wilayah pemasarannya di daerah Jabodetabek.

Berdasarkan karya terdahulu dan tinjauan pustaka penelitian tersebut, penulis merancang desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan dipasar Wage Purwokerto, merupakan karya orisinal karena belum ada yang membuat sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Terdiri dari 5 prinsip Desain yaitu sebagai berikut [10] :

1. Keseimbangan adalah distribusi bobot yang sama. Dengan kata lain desain yang seimbang seringkali membuat orang merasa terhubung, terlihat bersatu, dan merasa harmonis. Adapun keseimbangan terdiri terdiri dari 3 antara lain :

1. Simetris: ukuran, bentuk, dan posisi bagian atau benda yang disusun pada sisi kiri dan kanan garis sumbu imajiner yang sama.

2. Asimetri: garis, bentuk, tangan atau kualitas berbeda dari ukuran, isi, atau volume dan ditempatkan dengan cara yang tidak mengikuti aturan, terlihat informal, tetapi terlihat dinamis.
2. Titik Fokus memunculkan elemen untuk menarik perhatian. Misalnya antara merek dan ilustrasi. Keduanya adalah dua elemen yang bersaing untuk mendapatkan perhatian yang lain.
3. Kesatuan adalah bagaimana mengatur semua elemen dalam tampilan grafis agar tertata rapi. Dalam mencapai kesatuan seorang desainer terlebih dahulu harus memahami bentuk, garis, warna, tekstur, kontras, keseimbangan, fokus dan ritme
4. Proporsi adalah perbandingan bagian dari suatu objek atau kombinasi dengan bagian lain objek. Ada pengertian yang sama ialah unsur proporsi tidak terisolasi karena selalu berkaitan dengan ukuran benda lain yang telah diketahui sebelumnya.
5. Ritme/irama adalah pola yang dibuat dengan mengulangi atau mengubah suatu elemen dengan memperhitungkan ruang serta membangun perasaan bergerak dari elemen satu ke elemen lainnya.

2.2.2 Teori Warna

Warna merupakan ilmu dan seni yang memberikan pemahaman bagaimana manusia memandang suatu warna dan efek visual dari hasil berbagai warna, yang dicampur berdasarkan kecocokan atau kontras warna satu sama lainnya. Warna berfungsi untuk menghubungkan pesan warna yang dikomunikasikan serta digunakan juga dalam mereplikasi warna [11].

Warna sendiri terdiri dari 3 antara lain :

1. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak bisa di campur atau digabungkan dengan warna lainnya secara bersamaan. Warna primer terdiri dari merah, kuning, biru atau *red, green, blue* (RGB).
2. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari warna-warna primer yang dihasilkan dari gabungan warna primer seperti warna merah dengan kuning menghasilkan warna oranye.

3. Warna tersier merupakan gabungan dari warna primer dan warna tersier menghasilkan warna baru seperti pada contoh gabungan dari warna ungu dan merah menghasilkan warna magenta.

2.2.3 Teori *Font*/Typografi

Tipografi adalah suatu seni untuk mengatur tata letak huruf dan jenis hurufnya agar ruang yang tersedia dapat menghasilkan kesan tertentu, sehingga memudahkan pembaca dalam membaca suatu teks semaksimal mungkin. baik dari sisi keterbacaan ataupun estetika pada penempatannya [12].

Dalam penggunaannya terdapat 2 parameter dalam *font* antara lain:

- 1) *Typeface* merupakan kumpulan huruf yang memiliki desain dan tampilan visual yang sama. Dalam *typeface* semua jenis huruf dapat memiliki persamaan dengan bentuk dan gaya yang serupa, seperti contoh jenis times New Roman, Arial, dan Verdana.
- 2) *Font* adalah satu set bentuk huruf dalam rupa, ukuran, dan gaya khusus berdasarkan desain *typeface* yang sama.

2.2.4 *User Interface*

User Interface merupakan tampilan grafis yang interaktif pada aplikasi atau website guna membantu dan memudahkan pengguna (*user*) dalam berinteraksi pada fitur-fitur, konten, serta fungsi-fungsi yang ada didalamnya. Tampilan UI didesain semenarik mungkin dalam bentuk, warna, dan bentuk teks. Sederhananya, UI adalah bagaimana pengguna memandang tampilan produk. Selain itu, tampilan UI ini digunakan untuk sistem operasi, aplikasi, website, dan blog. Perancangannya terdiri dari aspek *layout*, gambar logo, pemilihan warna yang tepat, tipografi [13].

User Interface memiliki fungsi antara lain:

1. Mempermudah interaksi pengguna dengan produk

Pada dasarnya, desain UI adalah elemen visual dari sistem produk. Ini termasuk desain layar, tombol, ikon, gambar, teks, dan semua elemen visual lainnya yang bertindak sebagai jembatan antara produk dan pengguna. Tampilan UI yang baik pasti akan mendorong interaksi pengguna dengan produk. Jika interaksi pengguna lancar, maka

kebutuhan dan tujuan pengguna untuk menggunakan produk dapat terpenuhi.

2. Meningkatkan kualitas *branding*

Tampilan UI dapat menjadi ciri khas tersendiri bagi sebuah produk. elemen pada tampilan UI sesuai dengan konsep pada produk agar pengguna dapat lebih mudah mengenalinya. Dengan kata lain, dapat disebut *branding*. Maka dari itu, UI sebaiknya mencerminkan nilai dan kualitas suatu produk.

3. Meningkatkan penjualan

Dalam penerapannya, *user interface* dapat mendorong tingkat penjualan seiring dengan kenyamanan dan loyalitas yang dimiliki oleh pengguna suatu aplikasi [30]. Hal ini dapat terjadi karena manajemen aplikasi yang disusun dengan baik dengan mengutamakan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan konsep bisnis yang diusung [31]

2.2.5 *User Experience*

User experience merupakan pengalaman pengguna saat memakai dan setelah menggunakan produk digital seperti aplikasi maupun website. Pengalaman tersebut dapat dirasakan oleh pengguna melalui kemudahan dan kenyamanan saat berinteraksi dengan UI [14]. Terdapat 5 elemen dasar yang dapat mempengaruhi penjualan suatu produk antara lain [28]:

- 1) *Strategy plane*, merupakan lapisan paling bawah yang merupakan alasan dibalik perancangan suatu produk digital, dengan tujuan menjelaskan apa saja kebutuhan pengguna.
- 2) *Scope plane*, merupakan deskripsi mengenai spesifikasi fungsional dari suatu produk digital seperti set fitur.
- 3) *Structure plane*, merupakan gambaran bagaimana suatu sistem merespon terhadap gerakan yang dilakukan pengguna.
- 4) *Skeleton plane*, terdiri dari tiga bagian, meliputi:
 - a. *Interface design*, merupakan desain antarmuka yang menentukan bagaimana elemen visual dapat ditampilkan dan terurut agar pengguna dapat melakukan interaksi

- b. *Navigation design*, merupakan elemen-elemen tampilan grafis yang terdapat pada layar guna mengarahkan *user* agar dapat berpindah melalui arsitektur informasi
- 5) *Surface plane*, merupakan pengalaman responsif pengguna meliputi (warna, gambar, tipografi) yang dibuat guna mudah dikenali dan memperkuat arti suatu *content*.

Kelima elemen tersebut adalah urutan mulai dari lapisan paling mendasar dan abstrak hingga lapisan paling atas (visual)

UX diperlukan dalam proses penelitian terhadap pengguna (*user research*). *User research* merupakan gambaran manusia dalam proses mengartikan dan menggunakan suatu layanan maupun produk

2.2.6 Teori *User Research*

User Research merupakan proses pengumpulan data yang diperlukan oleh seorang pengguna (*user*). Dalam proses pengumpulan datanya seorang perancang harus mengetahui dan memahami apa yang diperlukan atau masalah apa yang sedang dihadapi oleh pengguna. Kumpulan data yang dimaksud dapat berupa perilaku pengguna atau pelanggan, jumlah permintaan, analisis pasar, serta alasan dan motivasi dalam membeli suatu produk. Hal ini sangat penting guna menentukan target dan *goals* dari sebuah aplikasi maupun website [26][27]. Adapun langkah-langkah dalam melakukan *user research* sebagai berikut [29]:

1. Membuat dan menentukan *use group*, pada tahap ini seorang perancang membuat kerangka kerja dengan menjelaskan siapa target *user* utama, dengan tujuan merekrut pengguna agar terjun langsung ke dalam *user research*.
2. Merencanakan keterlibatan seorang pengguna. Pada tahap ini perancang memilih teknik satu atau lebih untuk melibatkan kelompok *user research* berdasarkan kebutuhannya.
3. Melakukan *research*, pada tahap ini perancang melakukan teknik pengumpulan data seperti *interview* dan observasi.
4. Melakukan pemeriksaan ulang terhadap *user group*, pada tahap ini perancang memperkuat model *user group* untuk produk yang

dirancang. Model yang telah diperkuat memiliki fungsi sebagai wadah untuk mengembangkan *tool* yang lebih rinci seperti persona.

5. Membuat daftar keinginan atau kebutuhan pengguna, pada tahap ini perancang menyelesaikan fitur dan fungsi yang terdapat pada produk digital dengan menambahkannya ke kebutuhan dan prioritas bisnis.

2.2.7 Teori *User centered Design* (UCD)

User Centered Design merupakan metode dalam pendekatan sebuah desain dengan menempatkan pengguna (*user*) di pusat pada suatu rancangan desain. Pada metode UCD terdapat sistem yang melakukan pekerjaan dalam memuat apa saja yang digunakan dalam memenuhi keinginan pengguna [15].

User Centered Design memiliki 5 proses yang terdiri dari sebagai berikut :

1. *Plan the human centered design*

Peneliti akan melakukan analisis mendasar dengan tujuan menjelajahi kebutuhan pengguna yang diperlukan dalam penelitian

2. *Specify the context of use*

Peneliti melakukan analisis tentang apa dan dalam kondisi apa dari pengguna

3. *Specify user and organizational requirements*

Pada tahap ini peneliti menentukan seperti apa kebutuhan pengguna dan langkah dimana peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan yaitu jenis data dan sumber data yang akan digunakan dalam proses penelitian.

4. *Product design solution*

Peneliti menentukan solusi atas permasalahan dalam penelitian

5. *Evaluate design user requirements*

Tahap dimana peneliti akan mengevaluasi hasil dari solusi atas permasalahan berupa solusi suatu produk

Selain itu terdapat prinsip-prinsip dalam *User Centered Design* (UCD) antara lain, sebagai berikut :

1. Fokus Pengguna

Sebuah perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna melalui pengambilan data seperti *interview*, *survey*, observasi, maupun angket sehingga peneliti dapat memahami karakter dan sikap atau kebiasaan pengguna (*user*)

2. Perancangan Terintegrasi

Sebuah perancangan harus meliputi antarmuka pengguna, sistem bantuan dan dukungan teknis serta proses instalasi didalamnya

3. Pengujian Pengguna

Diperlukannya observasi mengenai perilaku pengguna, evaluasi umpan balik yang cermat, pengetahuan mengenai pemecahan sebuah masalah yang ada, dan terakhir memiliki motivasi yang kuat untuk mengubah suatu bentuk rancangan.

4. Perancangan Interaktif

Sebuah sistem yang dikembangkan harus diidentifikasi, dirancang, dan di evaluasi

2.2.8 Teori *User Acceptable test* (UAT)

User Acceptable test merupakan (UAT) merupakan solusi yang dibuat dalam proses verifikasi sebuah sistem pada suatu rancangan guna mengetahui kesesuaian dengan pengguna (*end-user*) [32]. Pada dasarnya penguji dan pengembang mengidentifikasi masalah dan memperbaikinya selama tahap awal fungsionalitas. Dalam penerapannya terdapat jenis-jenis metode UAT, adapun jenis-jenisnya sebagai berikut:

1. Alpha dan beta *testing*

Alpa dan beta testing merupakan pengujian yang dilakukan perangkat lunak guna mencari bugs dan permasalahan lain, hal ini berguna untuk memperbaikinya sebelum produk digital tersebut diluncurkan ke pasar [33]. Pada dasarnya feedback yang diberikan akan menjadi bahan pengembangan sebuah perangkat lunak sampai pada tingkat optimal.

2. *Contract Acceptance testing*

Contract acceptance testing merupakan pengujian yang berdasarkan pada kriteria pada sebuah perangkat lunak yang telah disetujui pada suatu kontrak dengan perusahaan secara spesifik [33]. Pada umumnya tim

pengembang akan menentukan kriteria yang sesuai dengan proyek pada suatu kontrak.

3. *Regulation acceptance testing*

Regulation acceptance testing merupakan jenis pengujian pada perangkat lunak bertujuan untuk memastikan software sudah sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku [34].

4. *Operational acceptance testing*

Operational acceptance testing merupakan pengujian perangkat lunak yang berfokus pada alur kerja yang memungkinkan suatu sistem pada produk digital seperti aplikasi atau website dapat digunakan [35]. Pada penerapannya meliputi pelatihan pengguna, rencana cadangan, beragam proses pemeliharaan, hingga sampai pemeriksaan keamanan.

5. *Blackbox testing*

Pada jenis pengujian ini dilakukan secara fungsional sampai batas tertentu yang telah ditentukan pada suatu perancangan system, tanpa melihat struktur internal kode perangkat lunak kepada user. Pada pengujiannya *user* tidak mengetahui adanya basis kode, tetapi berfungsi untuk memenuhi persyaratan pada perangkat lunak [32].

Dari 5 jenis UAT yang telah dijelaskan diatas, penulis menggunakan jenis blackbox karena lebih mengutamakan kemudahan pengguna dalam memenuhi persyaratan pada pertanyaan yang ditujukan kepada *user*, guna mengetahui tingkat kemudahan pada fungsi pada desain aplikasi pasar Wage Purwokerto.

2.2.9 Teori *E-Commerce*

E-commerce merupakan suatu proses hubungan transaksi jual beli antara penjual dan pembeli dalam dunia internet, dengan proses internal yang mendukung transaksi sebuah perusahaan. Dalam proses pemasarannya *e-commerce* dari suatu produk barang atau sebuah jasa yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet dan komputer [23]. Adapun jenis-jenis *e-commerce* sebagai berikut [24] [25]:

1. *E-commerce bussines to bussines* (B2B)

Dalam *e-commerce* ini pihak yang melakukan transaksi merupakan pihak perusahaan yang menjual jasa atau sebuah produk kepada perusahaan lainnya. Transaksi yang terjadi menghasilkan jumlah barang atau jasa dalam jumlah yang cukup besar. Seperti contoh transaksi antara pihak produsen dengan suplier atau perusahaan traveloka, lazada, amazon termasuk ke dalam jenis *e-commerce* B2B.

2. *E-commerce bussines to consumer (B2C)*

Pada prakteknya bisnis ini dilakukan oleh pelaku bisnis dan konsumen. Dengan transaksi yang sering ditemui secara umum dimana proses jual beli dilakukan oleh produsen yang menjual barang dan jasa ke konsumen secara langsung. Sebagai contoh transaksi yang dilakukan oleh perusahaan shoppe yang memiliki berbagai produsen dengan menjual barang dan jasa langsung kepada konsumen.

3. *E-commerce C2C (consumer to consumer)*

Transaksi dalam *e-commerce* C2C dilakukan oleh konsumen ke konsumen. Dalam prakteknya transaksi yang berlangsung memerlukan suatu platform guna mempertemukan antara konsumen satu dengan yang lainnya sehingga transaksi jual beli dapat tercipta. Metode pembayarannya pun beragam seperti *cash on delivery* (COD) atau melalui dompet digital. Saat ini terdapat beberapa *e-commerce* yang termasuk ke dalam C2C seperti OLX, Tokopedia, Bukalapak.

4. *E-commerce consumer to bussines (C2B)*

Transaksi jual beli barang atau jasa dilakukan oleh konsumen kepada suatu perusahaan yang membutuhkan barang atau sebuah jasa yang dimiliki oleh konsumen kepada perusahaan yang membutuhkan jasanya. Salah satu merupakan *e-commerce* upwork, freelancer.com

Dari ke 4 (empat) jenis *e-commerce* yang telah dijelaskan, perancangan desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan di pasar Wage Purwokerto termasuk ke dalam jenis *e-commerce* C2C karena menghubungkan pembeli dengan pedagang bahan pangan langsung yang berada langsung di pasar Wage Purwokerto.