

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 User Interface

User Interface merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna. Dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Namun secara sederhana, UI dapat diartikan sebagai bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna atau user. ^[4]

2.2 User Experience

User Experience adalah hasil interaksi dari setiap *user* yang telah mengunjungi atau menggunakan website atau aplikasi. UX fokus pada pengalaman penggunaannya termasuk persepsi, emosi, dan respons terhadap web atau aplikasi itu sendiri. ^[5]

2.3 Marketplace

Marketplace adalah suatu platform dimana memiliki tugas sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara online. *Marketplace* juga menyediakan berbagai fasilitas seperti metode pembayaran, pemilihan produk sesuai kategori, dan fitur lainnya. ^[6]

2.4 Edutech

Edutech adalah suatu wadah atau platform penyelenggara pendidikan dengan basis teknologi. Sama halnya dengan lembaga pendidikan atau institusi lainnya, platform ini juga membutuhkan tenaga pengajar guru atau pengajar agar bisa memberikan materi pembelajaran pada para siswanya. Selain itu, edutech juga mencakup berbagai pelatihan soft skill dan hard skill di berbagai bidang pendidikan. ^[7]