

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *User Interface (UI)*

User interface adalah antarmuka aplikasi yang menghubungkan antara manusia dengan computer. *User interface* yang sebelumnya berupa teks atau biasa disebut CLI (*Command Line Interface*) sekarang telah menjadi sebuah desain grafis yang berupa tampilan atau disebut GUI (*Graphical User Interface*) agar memudahkan pengguna dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan sistem komputer[2].

B. *User Experience (UX)*

User experience merupakan sebuah interaksi maupun tindakan yang dilakukan oleh pengguna terhadap suatu sistem atau produk yang melibatkan pikiran, persepsi, dan perasaan. Rancangan sistem yang baik akan menghasilkan *feedback* yang baik dari pengguna[3].

C. *Marketplace*

Marketplace adalah pasar yang dilakukan secara digital atau online dimana penjual dan pembeli saling bertukar informasi dan melakukan sebuah transaksi. *Marketplace* digunakan juga untuk menjual jasa yang dapat menghasilkan uang. Istilah lain dari transaksi jual beli yang dilakukan secara digital atau online biasa disebut dengan *e-commerce*[4].

D. *Game*

Game adalah sebuah permainan yang biasanya menggunakan platform seperti komputer, *playstation*, dan *mobile*. Fungsi game bagi sebagian manusia adalah untuk menghilangkan kejenuhan atau penat dengan cara berinteraksi

dengan sistem untuk menemukan sebuah kesenangan dalam melakukan permainan/*game* tersebut[5].