

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Sebuah *website* terdiri dari berbagai halaman web yang terhubung dalam suatu domain dan dapat diakses melalui browser dengan perangkat, seperti laptop, *smartphone*, dan tablet yang memiliki jaringan internet. Awalnya, *website* hanya sekumpulan halaman statis berisi teks (*brochure-ware*). Namun, seiring perkembangan, pada tahun 1990, *website e-commerce* dan kemunculan blog serta platform media sosial mulai berkembang pesat. Pada saat ini, *website* dapat diakses dari berbagai macam perangkat dan dirancang agar responsif (Griffey, 2020, hlm. 7). Saat ini *website* menjadi platform yang interaktif dan memiliki beragam fungsi serta kemudahan dalam mengakses. Melalui *website* dapat menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

2.1.1 UI/UX (*User Interface / User Experience*)

User Interface merupakan segala hal mengenai *layout* grafis dari suatu *website*. Desain UI mencakup *button* yang akan digunakan, teks, gambar dan segala tampilan yang akan menciptakan interaksi dengan pengguna. Sedangkan UX, sebuah ilmu bagaimana menciptakan dan menentukan mudah atau sulitnya interaksi pengguna dengan suatu web (Agus Muhyidin dkk., 2020, hlm. 210). Desain UI/UX dapat menjadi elemen kunci yang mendorong ketertarikan pengguna untuk mengunjungi suatu *website* (Anisa dkk., 2022, hlm. 2870). Pada dasarnya UI dan UX saling berhubungan. Bagaimana menciptakan tampilan UI yang baik dan merancang visual tersebut agar menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

2.1.2 Prinsip UI/UX

Pada saat mendesain UI/UX, perlu memperhatikan beberapa prinsip. Menurut Yudhanto & Susilo (2024), terdapat beberapa prinsip interaksi UI/UX yang dapat diperhatikan, antara lain :

1. *Visibility*

Setiap elemen termasuk informasi dan kontrol dalam desain antarmuka harus terlihat jelas dan mudah dipahami dengan memperhatikan tata letak, warna dan elemen visual yang baik (hlm. 7).

2. *Consistency*

Pada desain antarmuka, perlu adanya konsistensi pada setiap tampilan dan memberikan pengguna kemudahan dalam menggunakan tiap elemen yang sama pada setiap tampilan (hlm. 8).

3. *Simplicity*

Kesederhanaan dalam desain antarmuka diperlukan, dengan tujuan agar pengguna tidak merasa bingung ketika akan menggunakan navigasi dan perintah lainnya (hlm. 8).

4. *User Control*

Pada desain antarmuka, pengguna harus memiliki kontrol terhadap interaksi yang ada. Pengguna dapat memilih dan membatalkan tindakan yang mereka ambil (hlm. 8).

5. *Accessibility*

Perancangan antarmuka harus dibuat mudah diakses dan digunakan oleh semua orang, dirancang dengan menggunakan elemen yang mudah dipahami dan digunakan (hlm. 9).

Prinsip – prinsip tersebut penting untuk diterapkan dalam setiap desain antarmuka. Dengan menerapkan prinsip tersebut, akan memberikan kemudahan dan kenyamanan ketika menelusuri *web/aplikasi*.

2.1.3 Anatomi Desain *Website*

Pada suatu *website*, terdapat beberapa elemen yang ditampilkan. Menurut Beard (2010), dalam bukunya berjudul “The Principles of Beautiful Web Design”, terdapat beberapa elemen umum yang diterapkan dalam sebuah desain *website* untuk menyampaikan pesan atau informasi secara visual dengan efektif, meskipun setiap *website* memiliki penataan yang beragam, antara lain:

1. *Container*

Kontainer merupakan bagian dari halaman web. Kontainer berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan isi dari halaman. Kontainer dapat berupa *section* maupun divisi yang akan mencakup seluruh area pada halaman *web* (hlm. 8).

2. *Logo*

Pada sebuah *website*, logo merupakan identitas dari sebuah web. Logo tersebut dapat berupa warna maupun visual. Umumnya, logo tersebut diletakkan pada bagian atas halaman sehingga mudah terlihat dan menjadi penanda bagi pengguna untuk mengetahui mereka masih berada di *web* yang sama (hlm. 9).

3. *Navigation*

Sebuah *website* harus memiliki navigasi yang mudah ditemukan dan digunakan, oleh karena itu biasanya navigasi berada di atas halaman *web* baik secara vertikal maupun horizontal. Menu utama dalam navigasi lebih baik tampil seluruhnya tanpa pengguna harus melakukan *scroll* halaman terlebih dahulu (hlm. 9).

4. *Content*

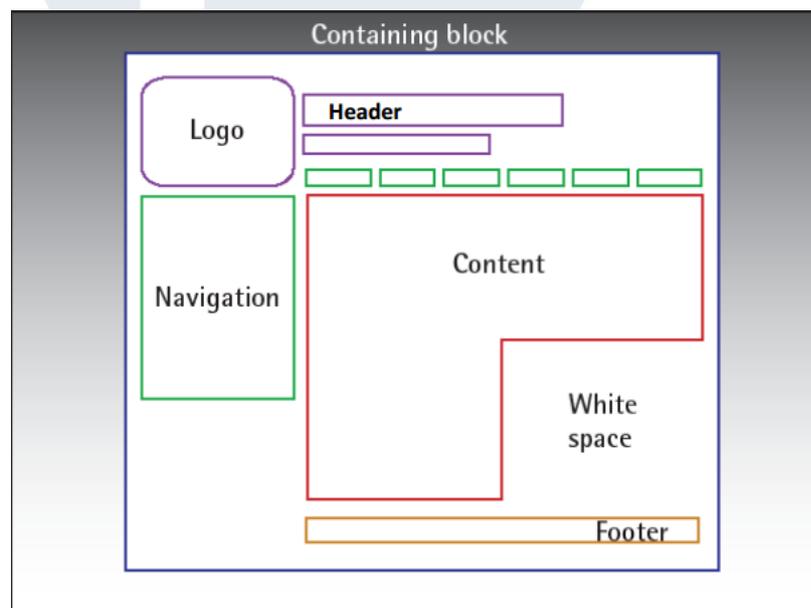
Elemen utama dari sebuah *website* adalah konten, berisi segala informasi yang dihadirkan dalam sebuah *website*. Konten menjadi penentu apakah pengguna akan menggunakan web tersebut atau tidak, maka konten disajikan dengan semenarik mungkin (hlm. 9).

5. Footer

Footer biasanya berisi informasi dari *website*, seperti kontak, hak cipta, maupun *link* yang akan mengarahkan ke beberapa bagian *website*. *Footer* terletak pada bagian bawah *website* sehingga *footer* juga menjadi penanda bahwa pengguna telah mencapai bagian akhir dari suatu *website* (hlm. 9).

6. Whitespace

Whitespace merupakan area kosong yang sama pentingnya dengan elemen desain lainnya. Pada sebuah *website*, tidak setiap ruang kosong perlu diisi dengan konten. Hal tersebut membantu agar desain tidak terlihat menumpuk dan terlalu ramai, sehingga sulit untuk mencari informasi – informasi tertentu (hlm. 9-10).



Gambar 2.1 Anatomi Desain *Website*

Sumber : [https://vienna013.wordpress.com/2019/02/06/...](https://vienna013.wordpress.com/2019/02/06/)

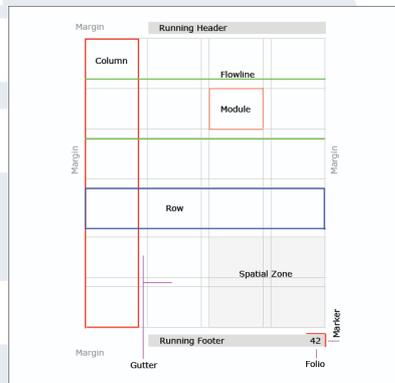
Setiap *website* memang memiliki desain serta *layout* yang beragam, namun beberapa elemen umumnya selalu hadir dalam setiap *website*. Kehadiran setiap elemen tersebut penting untuk memastikan sebuah *website* berfungsi dengan efektif dalam menyampaikan informasi.

2.1.4 Elemen Desain

Desain terbentuk dari beberapa elemen didalamnya. Terdapat beberapa elemen penting yang selalu digunakan dalam membuat suatu desain.

1. *Grid*

Grid penting dipahami untuk menyusun tata letak suatu desain. Menurut (Tondreau, 2011, hlm. 10), *grid* terbagi menjadi 6 komponen utama, yaitu *columns*, *modules*, *spatial zones*, *flowlines*, *margins* dan *markers*.



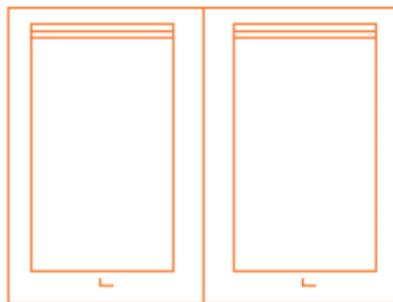
Gambar 2.2 Komponen *Grid*

Sumber : <https://jasalogo.id/artikel/komponen...>

Selain itu, *grid* juga terbagi ke dalam beberapa jenis sesuai jumlah dan bentuk kolom, diantaranya :

a. *Single-Column Grid*

Grid jenis ini umumnya digunakan dalam esai, laporan dan buku. Elemen utama dalam *grid* ini adalah kumpulan teks (hlm. 11).

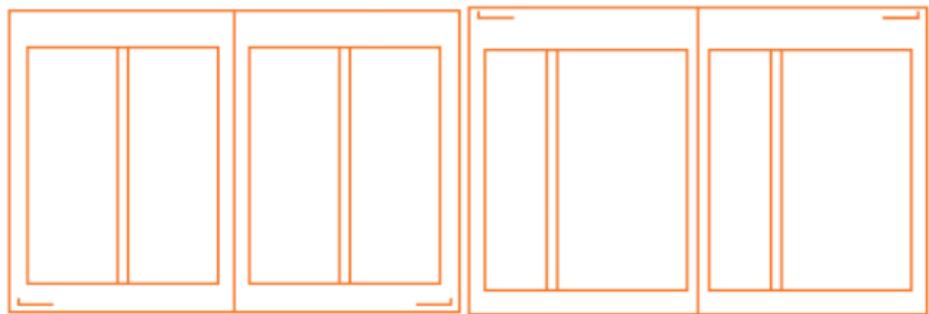


Gambar 2.3 *Single Column Grid*

Sumber : Tondreau (2011)

b. Two-Column Grid

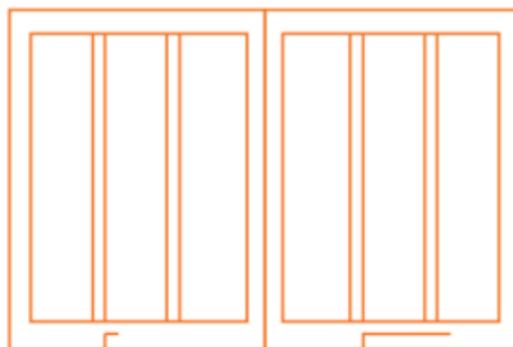
Grid jenis ini umumnya digunakan untuk menampilkan banyak teks atau untuk menampilkan jenis informasi yang berbeda ke dalam dua kolom yang terpisah. Dua kolom ini dapat memiliki ukuran yang sama atau berbeda antara satu sama lain, yang disesuaikan kembali pada kebutuhan (hlm. 11).



Gambar 2.4 *Two Column Grid*
Sumber : Tondreau (2011)

c. Multicolumn Grids

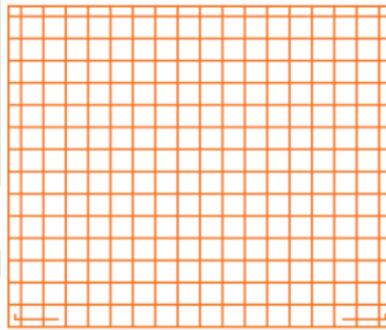
Grid jenis ini umumnya digunakan pada majalah atau *website*. Pada *grid* ini terdiri dari gabungan beberapa kolom dengan lebar yang dapat divariasikan (hlm. 11).



Gambar 2.5 *Multicolumn Grids*
Sumber : Tondreau (2011)

d. **Modular Grids**

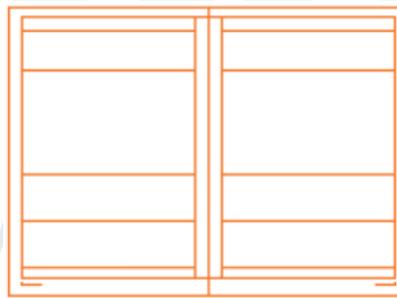
Grid jenis ini umumnya digunakan pada koran, kalender, bagan dan tabel yang memiliki jenis informasi yang lebih kompleks. *Grid* jenis ini menggabungkan kolom vertikal dan kolom horizontal hingga terbentuk kolom yang lebih kecil (hlm. 11).



Gambar 2.6 Modular Grids
Sumber : Tondreau (2011)

e. **Hierarchical Grids**

Grid jenis ini terdiri dari halaman yang terbagi menjadi beberapa bagian. Umumnya *grid* ini terdiri dari beberapa kolom horizontal yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan (hlm. 11).



Gambar 2.7 Hierarchical Grids
Sumber : Tondreau (2011)

Grid merupakan elemen penting dalam sebuah desain. *Grid* dapat memastikan bahwa setiap elemen di dalam suatu desain terlihat konsisten dan teratur. Hal tersebut dapat memberikan kesan desain yang lebih harmonis. *Grid* memastikan setiap elemen di dalam desain memiliki posisi yang tepat dan dapat lebih mudah dipahami.

2. Warna

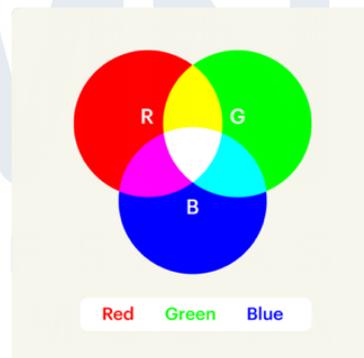
Warna merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah desain. Warna dapat memberikan persepsi tertentu dalam suatu desain. Pemilihan warna harus memperhatikan makna apa yang ingin disampaikan kepada audiens (Harsari dkk., 2024, hlm. 30). Secara tidak langsung, warna dapat mempengaruhi suasana dan tampilan keseluruhan desain dan memberikan kesan tertentu.

a. Mode Warna

Warna memiliki dua jenis mode yang dapat diatur dan disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut Burton (2024) terdapat dua mode warna umum, yaitu:

1. RGB

Mode warna RGB biasa digunakan untuk halaman *website*, video, media sosial, TV, games, aplikasi *online* dan perangkat *mobile*. RGB merupakan singkatan dari *Red*, *Blue* and *Green*, yang dapat menampilkan 16,7 juta warna pada layar dengan pencampuran aditif (hlm. 11).

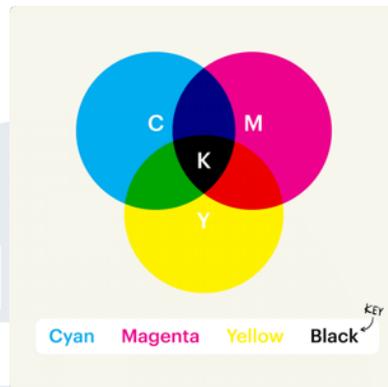


Gambar 2.8 RGB Color Mode
Sumber : <https://www.vistaprint.com/...>

2. CMYK

CMYK merupakan mode warna yang biasa digunakan pada segala jenis percetakan seperti alat tulis, poster, kartu nama, spanduk, dan lain-lain. CMYK merupakan singkatan dari

Cyan, Magenta, Yellow and Black dan dapat mencetak 16.000 warna, keempat warna tersebut jika dicampur akan menghasilkan warna hitam (hlm. 11-12).



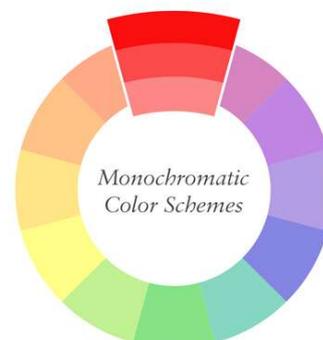
Gambar 2.9 CMYK Color Mode
Sumber : [https://www.vistaprint.com/...](https://www.vistaprint.com/)

b. Color Scheme

Pada warna, terdapat berbagai kombinasi warna yang dapat digunakan dalam merancang suatu desain, yang didapatkan dari *color wheel* sehingga menciptakan perpaduan yang harmonis. Menurut Marco (2025), terdapat 4 jenis skema warna, yaitu :

1. Monochromatic

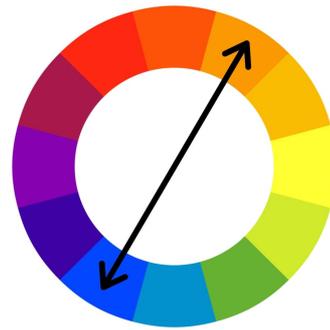
Pada *monochromatic color*, warna yang digunakan biasanya menggunakan tingkat warna yang berbeda yang berasal dari satu warna utama.



Gambar 2.10 Monochromatic Color
Sumber : [https://benjaminmoorepk.com/...](https://benjaminmoorepk.com/)

2. *Complementary*

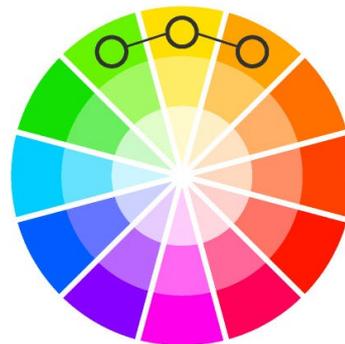
Pada *complementary color*, warna yang digunakan berasal dari dua warna yang berseberangan pada *color wheel*. Kombinasi warna ini menciptakan kontras yang tinggi pada suatu desain.



Gambar 2.11 *Complementary Color*
Sumber : <https://phlearn.com/magazine/guide-to...>

3. *Analogous*

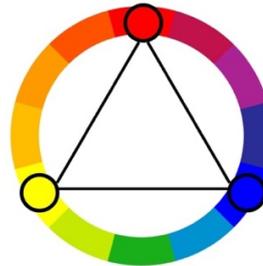
Pada *analogous color*, warna yang digunakan berasal dari tiga warna yang bersebelahan pada *color wheel*. Perpaduan warna ini menciptakan kesan yang lebih harmonis dan menyatu.



Gambar 2.12 *Analogous Color*
Sumber : <https://uxplanet.org/how-to-use-analogous...>

4. *Triadic*

Pada *triadic color*, warna yang digunakan berasal dari tiga warna yang berjarak sama pada *color wheel*. Kombinasi ini dapat menciptakan kesan warna yang cerah dan dinamis.



Gambar 2.13 *Triadic Color*

Sumber : <https://www.colorsexplained.com/triadic-colors/>

c. Psikologi Warna

Warna juga memiliki artinya masing-masing, atau disebut dengan psikologi warna dalam desain. Menurut (Putra, 2025), terdapat beberapa makna warna dan efek psikologisnya :

1. Warna Merah

Merah memberikan kesan sebagai energi semangat, ketangguhan, dan mendesak. Warna merah biasanya digunakan dalam desain yang ingin menyampaikan pesan yang mengandung emosi kuat atau untuk menarik perhatian audiens, cocok untuk digunakan dalam dunia F&B.



Gambar 2.14 Warna Merah

Sumber : <https://rizvisual.com/psikologi-warna/>

2. Warna Kuning

Kuning memberikan kesan positif, kebahagiaan, dan kemeriahan. Penggunaan warna kuning harus diperhatikan komposisinya sehingga tidak mengganggu keseluruhan desain.



Gambar 2.15 Warna Kuning

Sumber : <https://www.orami.co.id/magazine/filosofi-warna-kuning>

3. Warna Hijau

Hijau memberikan kesan kestabilan, perkembangan dan kesehatan. Warna hijau sering digunakan untuk desain terkait lingkungan, kesehatan atau finansial. Menurut (Nurdiansyah, 2024, hlm. 84), hijau juga menampilkan kesan natural dan kebersihan, hijau juga digunakan sebagai representasi alami dari warna daun (hlm. 84&90).



Gambar 2.16 Warna Hijau

Sumber : <https://www.rukita.co/stories/arti-warna-hijau>

4. Warna Biru

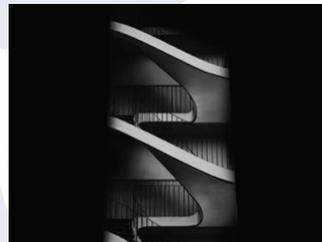
Biru memberikan kesan keyakinan, tanggung jawab dan kedamaian dan biasanya digunakan dalam dunia teknologi, bank atau layanan kesehatan.



Gambar 2.17 Warna Biru
Sumber : <https://www.gamedia.com/...>

5. Warna Hitam

Hitam memberikan kesan gagah, elegan dan rahasia dan banyak digunakan dalam desain yang modern.



Gambar 2.18 Warna Hitam
Sumber : <https://www.liputan6.com/...>

6. Warna Putih

Putih memberikan kesan kejujuran, kemurnian dan sederhana dan sering digunakan untuk desain yang mengutamakan profesionalitas.



Gambar 2.19 Warna Putih
Sumber : <https://kumparan.com/...>

Warna merupakan salah satu elemen terpenting dalam suatu desain. Warna dapat menjadikan suatu desain lebih hidup. Selain itu warna juga dapat memberikan kesan tertentu pada suatu desain. Pemilihan warna juga harus disesuaikan dengan kesan yang ingin ditampilkan pada tiap desain.

3. Tipografi

Tipografi menjadi hal penting dalam meningkatkan pemahaman dalam suatu rancangan desain, dengan begitu pesan akan tersampaikan dengan optimal dan efektif. Tipografi disusun untuk menciptakan kenyamanan dalam membaca bagi pengguna, serta untuk menciptakan makna tertentu (Nurdiansyah, 2024). Terdapat beberapa prinsip tipografi menurut Harsari dkk. (2024), antara lain :

a. *Readability*

Readability merupakan kemudahan dalam membaca suatu teks, berdasarkan jenis *font*, ukuran dan perpaduan serta jarak yang ada pada tiap hurufnya (hlm. 41).

b. *Legibility*

Legibility merupakan kemudahan dalam mengidentifikasi setiap huruf. Prinsip ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahan dalam mengenali huruf, dengan cara memperhatikan jenis dan ukuran *font* yang akan digunakan (hlm. 42).

c. *Visibility*

Visibility merupakan bagaimana suatu teks dapat terlihat dengan jelas dan menarik perhatian. Hal tersebut dipengaruhi berdasarkan jenis, ukuran dan *layout* dari huruf (hlm. 42).

Pada tipografi, juga terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakannya. Menurut Yasa dkk. (2024), terdapat beberapa faktor dalam pengaturan tipografi, antara lain :

a. *Space and Spacing*

Pengaturan jarak antar karakter penting untuk diperhatikan. Hal tersebut dapat berpengaruh pada keterbacaan dan kejelasan dari suatu teks. Selain itu jarak antar karakter juga dapat memberikan kesan yang berbeda – beda dalam setiap teks (hlm. 50).



Gambar 2.20 Contoh *Spacing*
Sumber : <https://betterwebtype.com/rhythm-in-web-typography/>

b. *Kerning and Tracking*

Kerning merupakan pengaturan jarak antara huruf, sedangkan *tracking* merupakan pengaturan jarak keseluruhan huruf dalam baris dan paragraf. Dengan melakukan pengaturan ini dapat mempengaruhi tingkat keterbacaan suatu teks (hlm. 50-51).



Gambar 2.21 Contoh *Kerning & Tracking*
Sumber : <https://www.adobe.com/creativecloud...>

c. *Leading*

Leading merupakan pengaturan jarak antar garis teks secara vertikal. Terdapat tiga jenis *leading*, yaitu positif (jarak yang lebih besar dari ukuran teks), negatif (jarak yang lebih kecil dari ukuran teks) dan solid (jarak yang memiliki ukuran sama dengan teks). Namun, dari ketiga jenis tersebut, umumnya *leading* positif paling banyak digunakan dalam pengaturan teks (hlm. 51).



Gambar 2.22 Contoh *Leading*

Sumber : <https://typetype.org/blog/kerning-tracking...>

d. *Alignments and Paragraph*

Pada buku tersebut, dijelaskan terdapat dua jenis *alignments*, yaitu rata tengah (*center text*), yang biasa digunakan dalam teks pendek seperti pada judul dan rata kiri kanan (*justify*), yang memberikan kesan teks yang lebih rapi. Pengaturan paragraf yang paling tepat adalah dengan memperhatikan ukuran huruf, panjang garis dan jarak (hlm. 51-52).



Gambar 2.23 Contoh *Alignments*

Sumber : <https://amadine.com/useful-articles/rules-of-typography>

Tipografi memiliki beberapa jenis yang dibagi berdasarkan bentuk dan anatominya. Menurut (Harsari dkk., 2024) jenis tipografi diklasifikasikan sebagai berikut :

a. *Serif*

Serif merupakan jenis tipografi yang tiap hurufnya memiliki kait atau kaki pada ujung *strokes*. Biasanya jenis *serif* ini akan memberikan kesan kokoh dan lebih eksklusif. Jenis huruf ini biasa digunakan dalam koran atau majalah karena tingkat keterbacaannya lebih tinggi.



Gambar 2.24 Tipografi Jenis *Serif*
Sumber : <http://www.desainstudio.com/2010...>

b. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis tipografi yang lebih sederhana. Jenis tipografi ini memberikan kesan yang lebih minimalis dan praktis. *Sans serif* tidak memiliki kait atau kaki diujungnya hurufnya seperti *serif*.

SANS SERIF



Gambar 2.25 Tipografi Jenis *Sans Serif*
Sumber : <https://www.sekolahdesain.id...>

Tipografi juga merupakan salah satu elemen penting ketika kita berbicara mengenai desain. Pemilihan tipografi yang tepat dapat mempengaruhi keseluruhan desain. Tipografi dapat mempengaruhi kemudahan dalam memahami suatu desain.

2.1.5 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Pada perancangan suatu desain, terdapat prinsip-prinsip yang diterapkan agar tercipta desain yang tidak hanya menarik namun dapat berfungsi dengan baik. Menurut Basiroen dkk. (2024), terdapat beberapa prinsip desain komunikasi visual, diantaranya :

1. Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan merupakan penataan elemen-elemen visual dalam satu komposisi sehingga tercipta keselarasan dan kestabilan visual. Keseimbangan terbagi menjadi 2 jenis (hlm. 18-19) :

a. Keseimbangan Simetris

Pada keseimbangan simetris, elemen visual diletakkan secara seimbang antara kanan dan kiri desain, sehingga menciptakan ruang yang seimbang antara kanan dan kiri.

b. Keseimbangan Asimetris

Pada keseimbangan asimetris, elemen visual tidak diletakkan secara seimbang antara kanan dan kiri, namun menerapkan keseimbangannya melalui perpaduan ukuran antar elemen yang ditampilkan.

2. Prinsip Focal Point

Focal Point atau titik fokus adalah satu area pada desain yang paling menarik perhatian. Biasanya titik fokus digunakan pada elemen yang paling penting. Titik fokus diciptakan melalui warna yang lebih kontras, ukuran yang lebih besar dan pemanfaatan kontras (hlm. 19).

3. Prinsip Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan penentuan elemen desain berdasarkan tingkat kepentingannya. Prinsip ini digunakan untuk memberikan arahan untuk fokus pada hal penting terlebih dahulu, untuk elemen yang paling penting ditempatkan paling awal dengan warna mencolok dan kontras atau menggunakan ukuran yang lebih besar sehingga lebih menonjol (hlm. 20).

4. Prinsip Kontras

Kontras biasanya dihadirkan melalui perbedaan yang mencolok antar dua elemen. Perbedaan biasanya meliputi warna, ukuran atau tekstur. Penggunaan kontras biasanya bertujuan dalam menciptakan fokus dan memberikan perbedaan antara elemen utama dan elemen pendukung dalam suatu desain (hlm. 21).

Penerapan prinsip – prinsip tersebut dalam suatu desain, dapat membantu hasil desain menjadi seimbang antara aspek visual dan fungsi, sehingga tidak hanya menciptakan desain yang menarik, tetapi juga desain yang berfungsi dengan baik dalam menyampaikan pesan.

Website merupakan salah satu platform yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menerapkan visual yang menarik dengan desain UI/UX yang baik, sehingga *website* dapat berfungsi dengan optimal. Memperhatikan setiap elemen dalam *website* sangat penting untuk menghasilkan desain *website* yang konsisten dan fungsi dari *website* tersebut menjadi efektif.

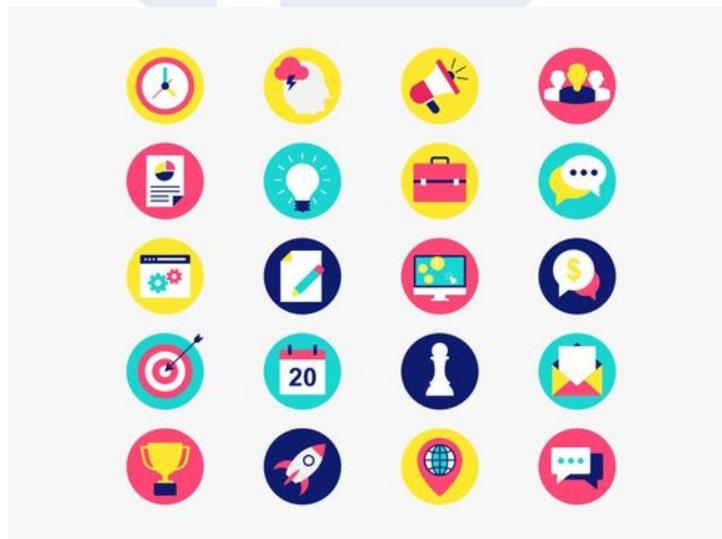
2.2 Ilustrasi dan Fotografi

Ilustrasi menurut Sutanto (2020) merupakan dekorasi yang dalam bahasa latin “*Illustratio*” yang berarti pencerahan. Sedangkan Fotografi adalah proses atau seni dalam menghasilkan gambar dan cahaya melalui film (Nanda & Umam, 2024).

2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni menggambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan secara visual. Ilustrasi dihasilkan tanpa menggunakan kamera atau teknik fotografi. Saat ini, ilustrasi sudah digunakan dalam berbagai media seperti koran, majalah, televisi hingga media sosial dengan menggunakan berbagai *software*. Melalui ilustrasi, suatu *brand* atau merek dapat mengkomunikasikan berbagai macam hal (Sutanto, 2020).

Ilustrasi digunakan pada berbagai gaya desain grafis, salah satunya adalah gaya *flat design*. *Flat design* merupakan gaya desain yang menerapkan kesederhanaan dengan menggunakan visual yang lebih *clean*, yang terdiri dari warna solid (Yusa dkk., 2024). Ilustrasi yang digunakan juga tidak memiliki banyak detail (Primasanti, 2023). Pada *flat design*, ilustrasi yang digunakan biasanya berbasis *vector* dengan banyak melakukan stilasi dari bentuk asli suatu objek (Migotuwio, 2020).



Gambar 2.26 *Flat Design*

Sumber : <https://aguayo.co/en/blog-aguayo-user-experience...>

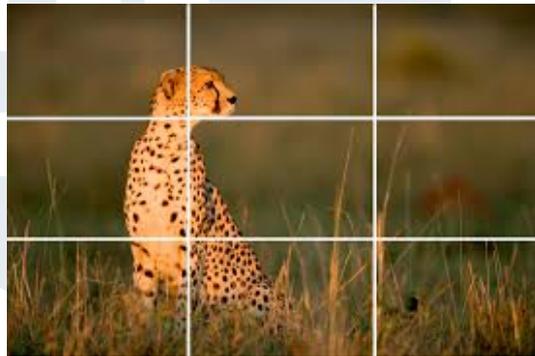
Gaya desain ini biasanya memang banyak digunakan dalam desain UI aplikasi atau *website* (Yusa dkk., 2024). Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan suatu informasi secara visual sehingga lebih jelas dan mendukung penyampaian informasi.

2.2.2 Fotografi

Fotografi merupakan kegiatan menghasilkan gambar atau foto dengan media cahaya menggunakan kamera untuk maksud tertentu (Nanda & Umam, 2024). Menurut Haryono (2024), terdapat beberapa jenis komposisi dalam fotografi, antara lain :

1. *Rule of Thirds*

Pada komposisi ini, bidang foto akan dibagi menjadi 9 bagian dan objek akan diletakkan pada 1/3 bagian bidang foto. *Rule of third* memungkinkan hasil foto menjadi lebih seimbang.



Gambar 2.27 *Rule of Thirds*

Sumber : <https://foto.co.id/memahami-konsep-rule-thirds...>

2. *The Golden Ratio*

Komposisi ini memperhatikan keseimbangan pada gambar. Pada komposisi ini yang menjadi fokus utama adalah bagian tengah sehingga menjadi lebih detail. *The golden ratio* banyak digunakan pada pola alam.



Gambar 2.28 *The Golden Ratio*

Sumber : <https://www.picmonkey.com/blog/the-golden...>

3. *Leading Lines*

Komposisi fotografi ini menggunakan struktur dan garis *landscape*. Pada komposisi ini fotografer akan memanfaatkan garis alami dan garis buatan dengan tujuan mengarahkan fokus ke subjek utama.



Gambar 2.29 *Leading Lines*

Sumber : <https://www.adorama.com/alc/leading-lines-photography/>

4. *Diagonal*

Pada komposisi ini, objek diam akan diletakkan dengan menggunakan garis bantuan diagonal. Dengan menggunakan bantuan garis diagonal dapat menciptakan dinamika pada foto sehingga foto seakan-akan bergerak.



Gambar 2.30 *Diagonal*

Sumber : <https://www.doss.co.id/news/garis-diagonal...>

5. Framing

Komposisi ini memungkinkan fotografer untuk memanfaatkan segala elemen untuk menjadi *frame* foto. Berbagai bangunan, tumbuhan dan benda disekitar dapat digunakan sebagai *frame* alami sehingga terbentuk komposisi *framing*.



Gambar 2.31 Framing

Sumber : <https://www.aperturetours.com/...>

Selain fotografi menggunakan kamera, terdapat juga fotografi menggunakan ponsel atau yang disebut *smartphone photography*. Pada ponsel memiliki mode manual dari kamera bawaan maupun aplikasi tambahan, dimana dapat mengatur ISO, *exposure*, dan lain-lain (Nanda & Umam, 2024). Fotografi digunakan untuk tujuan tertentu, fotografi juga dapat menggambarkan sesuatu dengan lebih asli.

Ilustrasi dan fotografi pada suatu desain digunakan untuk menyampaikan pesan atau memperkuat pesan melalui visual. Penggunaan ilustrasi dan fotografi tentunya harus disesuaikan dengan tujuan dari penyampaian pesan.

2.3 Media Informasi

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan dan menyebarkan informasi kepada penerima informasi (Anisa dkk., 2022). Sedangkan informasi adalah pengetahuan yang diberikan atau disampaikan kepada seseorang dalam bentuk yang dapat dimengerti, atau sebagai hasil pengolahan data yang disusun untuk mengungkapkan fakta yang memiliki makna (Yusup, 2022, hlm. 7). Maka media informasi dapat diartikan sebagai perangkat untuk mengumpulkan dan

merangkai informasi sehingga dapat disajikan sebagai materi yang berguna bagi penerima (Gule dkk., 2023, hlm. 13318). Media informasi merupakan wadah untuk menampung segala informasi yang akan ditampilkan dalam bentuk visual maupun bentuk lainnya yang lebih mudah untuk diterima oleh masyarakat yang telah diolah kembali dan ditampilkan dalam sebuah *platform*.

2.3.1 Jenis Media Informasi

Media informasi memiliki beberapa jenis yang disesuaikan berdasarkan cara penyampaiannya. Menurut Braesel & Karg (2021), media informasi dikelompokkan menjadi empat jenis, namun pembagian ini hanya sebagai dasar umum, hal tersebut karena media dapat mengandung gabungan dari berbagai elemen dan jenis tersebut. Jenis tersebut terbagi menjadi media cetak (buku, majalah dan koran), media visual (film dan saluran tv), media suara (radio) dan media digital (sosial media, internet dan video *game*). Selain itu, menurut Coates & Ellison (2014), media informasi dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain :

1. *Print-based Information design*

Informasi melalui media cetak, tidak hanya menggunakan diagram atau bagan, namun juga menggunakan fotografi, ilustrasi dan teks untuk berkomunikasi, seperti artikel surat kabar atau majalah.

2. *Interactive Information Design*

Perbedaan desain informasi interaktif dengan desain informasi cetak, dapat dilihat melalui bagaimana pengguna dapat merasakan penggabungan suara dan gambar yang bergerak sehingga tercipta kemungkinan bahwa pengguna dapat menjelajahi konten dengan berbagai cara dan melakukan interaksi.

Jenis media informasi tersebut dikelompokkan berdasarkan fungsi dan bagaimana cara penyampaian informasi didalamnya. Selain itu, penggunaan media informasi tersebut akan disesuaikan dengan jenis informasi apa yang akan ditampilkan didalamnya.

2.3.2 Fungsi dan Tujuan Media Informasi

Media informasi memiliki fungsi untuk menyediakan dan menyebarluaskan informasi dengan cepat dan jangkauan yang lebih luas serta lebih menarik. Fungsi utama dari media informasi mencakup penyebaran pesan, penyajian teks informatif serta penyampaian informasi penting yang mudah diakses oleh masyarakat (Haro dkk., 2024, hlm. 62–63). Media Informasi memiliki tujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses atau mendapatkan suatu informasi yang mereka perlukan. Dengan adanya media informasi yang baik, maka masyarakat dapat mudah memahami informasi yang terdapat didalamnya. Selain berfungsi untuk menyimpan dan menampung informasi, media informasi juga berperan sebagai sarana komunikasi dan perantara interaksi antar masyarakat. Dengan adanya media informasi memungkinkan masyarakat dalam memperoleh wawasan dan pandangan baru mengenai berbagai hal, dengan lebih mudah dan cepat.

Pemilihan jenis dari media informasi perlu disesuaikan dengan target *audience* sehingga informasi atau konten yang dimuat di dalam media informasi tersebut dapat tersampaikan secara langsung, tepat, serta mudah untuk dipahami oleh masyarakat (target *audience*) tersebut.

2.4 Tanaman Insulin

Tanaman insulin merupakan tanaman herbal yang tumbuh di lereng pegunungan Andean, Amerika Latin dan telah tersebar ke Asia dan Afrika termasuk di Indonesia, khususnya dibudidayakan di daerah Wonosobo, Bandung dan Jogja (Yanto & Priskila, 2024, hlm. 3399). Tanaman insulin dikenal juga sebagai tanaman yakon dan termasuk kedalam famili *Asteraceae* (Wijayanti dkk., 2023, hlm. 153).



Gambar 2.32 Tanaman Insulin

Sumber : <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4713310/5-fakta-daun...>

Tanaman insulin tumbuh di lingkungan subtropis dan hangat di ketinggian 600 sampai 3.500 meter. Tanaman yacon akan tumbuh sempurna setelah 6 sampai 10 bulan setelah ditanam (Silva dkk., 2024, hlm. 658). Tanaman insulin merupakan tanaman herbal yang sudah tersebar ke banyak negara bahkan hingga ke Indonesia dan memiliki banyak manfaat bagi kesehatan.

2.4.1 Manfaat Tanaman Insulin

Tanaman insulin memiliki beberapa manfaat yang berguna bagi kesehatan. Menurut Utami & Lena (2022), tanaman insulin atau yacon memiliki beberapa manfaat bagi kesehatan, diantaranya :

1. Mengontrol Gula Darah

Tanaman insulin memiliki beberapa kandungan seperti fruktooligosakarida dan polifenol yang menghasilkan efek hipoglikemik serta memperbaiki metabolisme glukosa (hlm. 103).

2. Menangkal Radikal Bebas

Tanaman insulin memiliki kandungan senyawa polifenol dan flavonoid yang cukup tinggi sehingga mampu untuk meredam radikal bebas didalam tubuh (hlm. 103).

3. Menjaga Kesehatan Pencernaan

Kandungan fruktooligosakarida pada tanaman insulin berperan sebagai prebiotic. Fruktooligosakarida merupakan kandungan yang tidak dicerna di saluran pencernaan (hlm. 103-104).

4. Menjaga Sistem Imun Tubuh

Pada tanaman insulin, fruktooligosakarida berperan dalam mempengaruhi aktivitas sistem imun (hlm. 104).

5. Melawan Bakteri Jahat

Kandungan seskuiterpen pada tanaman insulin khususnya pada bagian daun, berfungsi sebagai antibakteri (hlm. 104).

Tanaman insulin atau yakon, memiliki banyak manfaat yang berguna bagi kesehatan, karena dalam tanaman insulin terdapat banyak senyawa kimia yang berperan dalam menghasilkan berbagai manfaat tersebut.

2.4.2 Kandungan dan Mekanisme Kerja Daun Insulin

Daun insulin memiliki aktivitas antioksidan dan antidiabetes, karena terbukti mengandung mengandung senyawa asam oksalat, karotenoid, seskuiterpen lakton, flavonoid, senyawa fenolik, asam kafeat, asam galat, asam rosmarinate, asam ferulat, asam klorogenat dan quercetin yang tinggi (Ismed, 2021, hlm. 127). Daun insulin tersebut dapat menimbulkan efek seperti insulin yang bekerja dengan menurunkan produksi glukosa pada hepatosit. Dalam 10 lembar daun insulin mengandung *fructooligosacaridos*, *flavonoid*, *smallanthaditerpenic acid*, *octadecatrienoic acid* dan *Smallantha ditepenic acid* A, B, C D yang dapat menurunkan kadar gula darah (Oktaviani dkk., 2021, hlm. 71). Selain itu dalam daun insulin mengandung 25% fruktosa yang mampu menstabilkan kadar gula darah (S. Wahyuni dkk., 2024, hlm. 248). Oleh karena itu, daun insulin dapat menjadi salah satu alternatif herbal untuk menurunkan kadar gula darah, karena memiliki banyak senyawa serta kandungan yang dapat bekerja untuk menurunkan kadar gula darah.

2.4.3 Konsumsi dan Dosis Daun Insulin untuk Diabetes

Bagian tanaman insulin yang digunakan sebagai obat herbal untuk diabetes adalah bagian daun. Cara mengonsumsi daun insulin adalah dengan mengeringkan 5-9 lembar daun insulin, kemudian diseduh menggunakan air hangat (Anam dkk., 2023, hlm. 247). Metode lain untuk mengonsumsi daun insulin adalah dengan cara menjemur 5 helai daun dalam posisi terbalik hingga kering. Setelah itu digerus untuk menghasilkan 200mg serbuk lalu dilarutkan dalam 300 ml air mendidih dan diminum sehari sekali (Manan dkk., 2024, hlm. 59). Meskipun daun insulin bermanfaat untuk menurunkan kadar gula darah, namun daun insulin tidak boleh dikonsumsi setiap hari karena dapat menyebabkan kadar gula darah terlalu rendah, maka sebaiknya daun insulin hanya dikonsumsi beberapa kali dalam seminggu.

2.4.4 Menanam Tanaman Insulin

Tanaman insulin dapat ditanam sendiri di rumah dengan mudah. Tanaman insulin dapat ditanam dengan menggunakan rimpang atau stek batang. Media tanam yang baik untuk menanam yakon adalah tanah gembur. Tanam rimpang yakon yang telah bertunas dengan kedalaman 2,5 cm di tanah, kemudian tutupi tanah dengan mulsa atau jerami (Baessler, 2022). Yakon dapat tumbuh subur, dengan mendapat sinar matahari langsung yang cukup sekitar 6-8 jam per hari. Setelah menanam tanaman yakon, tanah juga perlu disiram air untuk menjaga tanah tetap lembap, namun pastikan tidak terlalu basah (Rankel, 2024). Penambahan pupuk kandang atau pupuk organik juga diperlukan secara berkala (Thompson & Morgan, t.t.). Menanam tanaman insulin dapat dilakukan di rumah dengan mudah, dengan memperhatikan beberapa hal, sehingga tanaman insulin dapat tumbuh dengan baik. Selain itu, dengan menanam sendiri, kualitas dan kebersihan dari daun insulin dapat lebih terjaga sehingga menghindari kontaminasi.

Tanaman insulin memiliki banyak manfaat yang berperan sebagai antidiabetes, dan memiliki manfaat baik lainnya, karena memiliki banyak senyawa yang berperan aktif. Namun konsumsinya harus memperhatikan dosis yang tepat.

2.5 Tanaman Herbal

Tanaman herbal merupakan tanaman yang memiliki manfaat untuk mencegah dan menyembuhkan penyakit (Sapitri dkk., 2022, hlm. 95). Hal tersebut disebabkan karena tanaman herbal mengandung zat aktif untuk mengobati penyakit. Tanaman herbal dapat digunakan dengan cara diminum, ditempel dan dihirup (Pratama & Dwiko, 2021). Tanaman herbal memiliki beragam khasiat yang bermanfaat bagi kesehatan terutama jika dimanfaatkan dan dikonsumsi dengan tepat. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui manfaat dari tanaman herbal, sehingga dapat memanfaatkannya dengan optimal.

2.5.1 Kelebihan dan Kelemahan Tanaman Herbal

Tanaman herbal saat ini memang telah banyak digunakan sebagai alternatif untuk mengobati penyakit karena memiliki banyak zat yang bermanfaat bagi kesehatan. Kelebihan dari tanaman herbal diantaranya adalah efek samping yang lebih minim dibandingkan dengan obat medis jika digunakan dengan tepat. Selain itu tanaman herbal lebih mudah ditemukan dan dapat dibudidayakan sendiri dirumah. Namun, tanaman herbal juga memiliki kelemahan, terlebih jika tidak digunakan dengan tepat. Kelemahan dari tanaman herbal diantaranya adalah beberapa senyawa yang terkandung di dalam suatu tanaman herbal masih belum diketahui sehingga perlu penelitian lebih lanjut. Selain itu tanaman herbal juga mudah tercemar karena tidak terlindungi (Rahmasiah dkk., 2024, hlm. 86). Penggunaan tanaman herbal sebagai alternatif untuk pengobatan perlu dipahami dengan baik dan digunakan dengan tepat, dengan memperhatikan cara penggunaan, dosis serta potensi efek samping yang bisa ditimbulkan. Dengan begitu, manfaat yang dihasilkan dari tanaman herbal menjadi optimal serta mengurangi risiko yang tidak diinginkan.

2.5.2 Alasan Penggunaan Tanaman Herbal Untuk Pengobatan

Tanaman herbal telah banyak digunakan oleh masyarakat sebagai pengobatan tradisional. Terdapat beberapa hal yang mendasari alasan penggunaan obat tradisional tersebut (Kumontoy dkk., 2023), antara lain :

1. Kepercayaan terhadap tanaman herbal sebagai pengobatan karena masyarakat menganggap bahwa tanaman herbal memiliki efek samping yang lebih minim (hlm. 10).
2. Penggunaan tanaman herbal sebagai pengobatan dianggap lebih cepat dan mudah ditemukan di sekitar (hlm. 11).
3. Merasa nyaman dan puas ketika menggunakan tanaman herbal sebagai pengobatan, karena tubuh terasa lebih rileks (hlm. 11).

Oleh karena itu, sebagian besar masyarakat memilih untuk menggunakan tanaman herbal sebagai alternatif untuk mengobati berbagai penyakit, hal tersebut disebabkan karena adanya rasa percaya dan kenyamanan ketika menggunakannya karena efek samping yang lebih minim serta kemudahan dalam memperolehnya. Selain itu, disebabkan juga karena keyakinan masyarakat akan khasiat dari tanaman herbal.

2.5.3 Tanaman Herbal untuk Diabetes

Indonesia memiliki sekitar 200 tanaman herbal yang telah diteliti dan diantaranya memiliki manfaat untuk menurunkan kadar gula darah. Beberapa tanaman herbal tersebut memiliki kandungan senyawa aktif seperti, terpenoid, fenol, tanin dan alkaloid yang dapat menurunkan kadar gula darah (Arbilla dkk., 2023, hlm. 193). Beberapa tanaman yang digunakan sebagai alternatif herbal diabetes diantaranya brotowali, sambiloto, makuto dewo, insulin, dandang gendis, kayu manis, duwet dan kelor. Bagian yang digunakan dalam tanaman tersebut sebagai pengobatan diabetes cukup beragam, mulai dari daun, buah, kulit batang dan batang (Kurniawan & Susandarini, 2022, hlm. 99). Pemanfaatan tanaman herbal untuk diabetes perlu dipahami dan diperhatikan. Meskipun beberapa tanaman telah terbukti memiliki kandungan yang bermanfaat untuk menurunkan kadar gula darah, namun penggunaannya tetap harus diperhatikan sehingga tetap dalam dosis yang wajar.

Saat ini, tanaman herbal telah banyak digunakan oleh masyarakat sebagai alternatif herbal untuk mengobati penyakit, seperti diabetes. Pengobatan penyakit dengan tanaman herbal didasarkan pada berbagai alasan. Namun, dalam penggunaan tanaman herbal untuk mengobati penyakit tetap harus memperhatikan manfaat serta cara yang tepat untuk memperoleh hasil yang optimal.

2.6 Kesehatan Ideal

Tubuh yang sehat dan ideal secara fisik umumnya dapat diketahui dari penampilan luar, seperti postur tubuh. Mendapatkan tubuh yang sehat perlu memperhatikan dan menjaga berat badan ideal, tinggi badan ideal serta jumlah kalori harian. Selain itu asupan gizi pada tubuh setiap harinya juga penting diperhatikan (Rusliyawati dkk., 2020, hlm. 48). Tubuh yang sehat dilihat dari segi fisik dan juga kesehatan di dalam tubuh. Sangat penting bagi kita untuk selalu memperhatikan setiap aspek kesehatan, baik dari kesehatan fisik maupun kesehatan mental sama pentingnya, sehingga terhindar dari penyakit. Dengan menjaga pola makan yang seimbang dan istirahat yang cukup dapat meningkatkan imunitas di dalam tubuh kita dan mencegah berbagai macam penyakit.

2.6.1 Kriteria Kesehatan Ideal

Terdapat beberapa kriteria yang termasuk dalam kesehatan ideal bagi seseorang. Salah satunya dapat dilihat dari IMT atau Indeks Massa tubuh. Nilai IMT dapat dihitung dengan membagi nilai berat badan dan nilai tinggi badan. Kriteria IMT normal berada di angka 18,5-25,0 kg/m². Nilai IMT yang berada di angka sedang dan berat pada obesitas, menyebabkan peningkatan pada risiko penyakit hipertensi, dan diabetes melitus (Makmun & Pratama, 2021, hlm. 2). Kadar gula darah normal berada di angka ≤ 126 mg/dl dalam keadaan puasa dan ≤ 200 mg/dl untuk kadar gula darah sewaktu (Widianti & Siska, 2024, hlm. 106). Kesehatan merupakan hal yang penting, maka penting juga bagi kita untuk memperhatikan kriteria kesehatan yang ideal tersebut, seperti memperhatikan berat badan, dan asupan gizi.

Kesehatan yang ideal dapat ditentukan secara fisik dan mental. Menjaga dan memperhatikan kesehatan yang ideal secara menyeluruh sangat penting bagi kita, karena dengan tubuh yang sehat akan mendukung aktivitas sehari-hari. Salah satu cara untuk menciptakan kesehatan yang ideal adalah dengan memperhatikan aspek kecil seperti IMT, karena hal tersebut dapat membuat kita terhindar dari berbagai penyakit yang berisiko tinggi.

2.7 Diabetes

Diabetes merupakan salah satu dari PTM (Penyakit Tidak Menular) (Nina dkk., 2023, hlm. 158). Diabetes merupakan suatu kondisi dimana kadar glukosa darah yang meningkat secara signifikan (Bilous dkk., 2021, hlm. 3). Diabetes merupakan salah satu penyakit yang cukup umum di dunia. Selain itu penyakit diabetes termasuk penyakit yang cukup berbahaya apabila tidak segera ditangani dengan baik. Namun, penyakit diabetes bukan merupakan penyakit yang menular. Tiap tahunnya, penyakit diabetes terus meningkat karena masih terbatasnya penanganan penyakit pada diabetes.

2.7.1 Penyebab dan Gejala Diabetes

Diabetes terjadi akibat gangguan metabolisme yang terjadi pada pankreas, yang ditandai dengan kondisi hiperglikemia (meningkatnya kadar glukosa dalam darah), akibat penurunan produksi insulin. Diabetes umumnya disebabkan oleh faktor genetik dan pola hidup seseorang. Beberapa faktor terjadinya diabetes adalah usia, aktivitas fisik, tekanan darah, stres dan pola hidup (Lestari dkk., 2021, hlm. 237).

Penderita diabetes dapat mengalami berbagai gejala, seperti rasa lapar yang tak kunjung hilang, frekuensi buang air kecil meningkat, kehilangan berat badan secara signifikan serta rasa haus yang berlebihan (Yusransyah dkk., 2022, hlm. 75). Kebanyakan masyarakat menganggap bahwa penyakit diabetes hanya disebabkan oleh faktor genetik atau faktor keturunan dari keluarga. Namun, banyak faktor lainnya diluar faktor genetik, seperti kebiasaan hidup yang tidak sehat.

2.7.2 Tipe Diabetes

Diabetes memiliki tipe yang memiliki penyebab berbeda – beda. Menurut Wahyuni (2020), dalam bukunya berjudul “Diabetes Mellitus”, terdapat beberapa tipe diabetes, antara lain :

1. Diabetes Tipe 1

Diabetes yang terjadi ketika pankreas yang berfungsi sebagai penghasil insulin, tidak mampu atau hanya menghasilkan insulin dalam jumlah terbatas, tipe ini biasanya merupakan penyakit autoimun.

2. Diabetes Tipe 2

Pada jenis diabetes ini, pankreas tetap memproduksi insulin, tetapi kualitasnya kurang optimal sehingga fungsinya kurang efektif.

3. Diabetes Tipe Kehamilan

Diabetes ini disebut sebagai gestasional diabetes mellitus, dan diderita oleh wanita hamil yang sebelumnya tidak pernah memiliki riwayat diabetes.

4. Diabetes Tipe Lain

Diabetes yang terjadi karena efek dari penyakit lainnya, seperti, hipofisis, penggunaan hormon kortikosteroid, penggunaan obat untuk menurunkan tekanan darah dan kolestrol, kekurangan gizi serta infeksi.

Penyakit diabetes memiliki banyak tipe. Masing – masing dari tipe tersebut memiliki penyebab yang berbeda – beda. Bagi penderita diabetes penting untuk mengetahui tipe dari penyakit diabetes yang dialaminya, dengan memahaminya, penanganan penyakit tersebut dapat dilakukan dengan tepat dan optimal. Selain itu, tidak semua tipe dari penyakit diabetes tersebut disebabkan oleh faktor genetik, faktor lingkungan atau faktor gaya hidup, namun juga dapat disebabkan oleh faktor penyakit bawaan yang sudah diderita sebelumnya.

Penyakit diabetes merupakan salah satu penyakit dengan jumlah penderita tertinggi didunia. Penyebab diabetes beragam, mulai dari genetik hingga pola hidup. Penting bagi kita untuk memahami gejala serta penyebab diabetes tersebut, sehingga kita dapat melakukan pencegahan.

2.8 Penelitian yang Relevan

Sebagai bentuk untuk memperkuat landasan teori, terdapat beberapa penelitian relevan mengenai topik yang sesuai dengan perancangan *website* informasi mengenai tanaman herbal khususnya yang berkaitan dengan pengobatan diabetes. Penelitian – penelitian ini akan dianalisis berdasarkan tujuan, metodologi dan hasil penelitian.

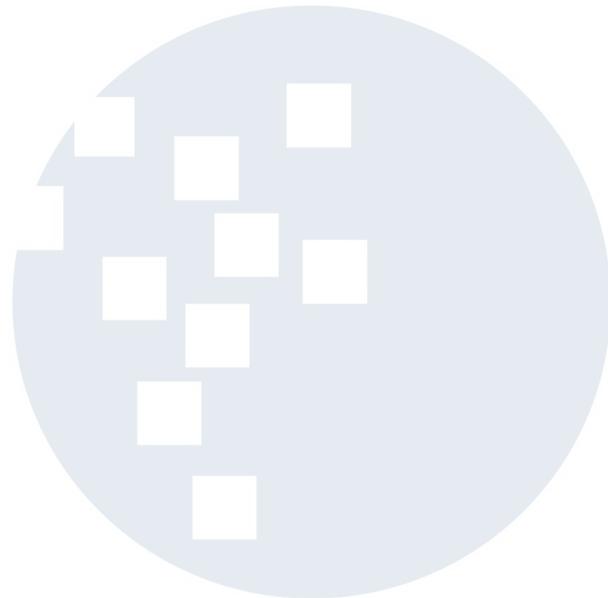
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pemberdayaan Masyarakat dalam Pemanfaatan Daun Insulin di Desa Jambi Kecil Kabupaten Muaro Jambi	Lailan Azizah dan Andy Brata.	Penelitian berfokus pada pengabdian untuk mengedukasi masyarakat mengenai pemanfaatan daun insulin.	Terdapat peningkatan pada pengetahuan dan ketertarikan masyarakat melalui edukasi mengenai pemanfaatan daun insulin dengan baik dan benar.
2	Perancangan Digital Media Pengenalan Daun Stevia sebagai Pengganti Gula untuk	Fx Agung Teguh Prakoso.	Penelitian berfokus pada perancangan media digital kampanye dengan media utama <i>website</i>	Penggunaan <i>website</i> untuk menampilkan informasi mengenai daun stevia seperti manfaat dan cara menggunakannya dengan gaya visual

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Penderita Diabetes		mengenai daun stevia.	yang modern sehingga mudah dipahami.
3	Perancangan Aplikasi Android Pengenalan Tanaman Herbal Sebagai Obat Herbal untuk Penyakit Diabetes Mellitus	Bella Mailinda, Ika Safitri Windiarti, dan Haryadi.	Penelitian ini berfokus pada perancangan media informasi berbasis aplikasi android mengenai tanaman herbal untuk diabetes.	Menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman dan kemudahan dalam mengakses suatu informasi.
4	Elektronik Ensiklopedia Tanaman Herba sebagai Bank Digital Tanaman Obat	Th. Dwiati Wismarini, Dwi Budi Santoso, dan Dewi Handayani Untari Ningsih.	Penelitian berfokus pada perancangan ensiklopedia berbasis web mengenai tanaman herba	Menghadirkan informasi serta dokumentasi mengenai tanaman yang berkhasiat obat secara <i>online</i> melalui web dengan tujuan menambah pengetahuan mengenai tanaman obat.

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan *website* informasi ini mencakup penyajian informasi yang mudah dipahami dan menarik dengan menggunakan visual yang modern. *Website* informasi ini tidak hanya digunakan untuk menyajikan informasi namun juga sebagai sarana edukasi mengenai tanaman herbal daun insulin sebagai

alternatif untuk diabetes serta manfaat lainnya yang dimiliki. *Website* informasi akan menampilkan cara penggunaan dan dosis yang tepat dari daun insulin. Dengan menggabungkan informasi dan edukasi, media informasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi penyajian informasi yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat pada tanaman herbal seperti daun insulin.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA