

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Secara umum, media informasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, dan menyampaikan informasi kepada penerima informasi (Sasmita, 2015, h.3). Media dapat diartikan sebagai pengantar untuk menyampaikan dan menginformasikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Ani Daniyati et al., 2023, h.284). Informasi merupakan kumpulan data, pesan, atau fakta yang telah diolah dan diproses sehingga lebih mudah dipahami serta memberikan manfaat bagi penerimanya (Effendy et al., 2023, h.4343).

2.1.1 Tujuan Media Informasi

Umumnya, media informasi bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Media informasi juga bertujuan sebagai alat pendidikan dengan menyebarkan pengetahuan yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat (Suri, 2019, h.178). Pemanfaatan teknologi informasi beragam, yaitu untuk pekerjaan, memperluas jaringan komunikasi dalam berbisnis, menambah pengetahuan dan memperluas wawasan (Kuswanti & Oktarina, 2019, h.48). Saat ini sarana media informasi sudah sangat berkembang, dimana media informasi dapat diakses secara mudah dan cepat sehingga membuat aktifitas menjadi lebih ringan (Indah, 2016). Jadi, media informasi bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efisien guna mempermudah aktifitas dan menambah wawasan.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Jenis media informasi terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan cara penyampaian dan jenis teknologi yang digunakan, yaitu cetak, visual, audio, dan digital (Karg & Braesel, 2017, h.12). Setiap jenis media informasi memiliki cara yang berbeda dalam menyampaikan pesan, dan

pemilihan media sering kali bergantung pada tujuan informasi yang ingin disampaikan, audiens yang dituju, dan jenis pesan yang ingin disampaikan. Berikut adalah penjelasan dari jenis-jenis media informasi:

2.1.2.1 Media Cetak

Media cetak adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dicetak di atas kertas atau bahan serupa. Media cetak adalah bentuk media komunikasi yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, atau grafik yang dicetak di atas media fisik. Media cetak memiliki ciri khas yaitu dapat dijangkau secara fisik oleh pembaca (Suyasa & Sedana, 2020, h.58). Sejalan dengan kemajuan teknologi, media cetak tersebut telah mengalami beragam transformasi, baik dalam hal tampilan, penggunaan bahasa, maupun kualitas pesan, yang selaras dengan perubahan masyarakat dan perkembangan teknologi pendukungnya (h.57).



Gambar 2.1 Media Cetak

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

2.1.2.2 Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang berfokus pada indera penglihatan, sehingga biasanya berbentuk gambar, video, dan sejenisnya (Kamaluddin, 2021). Media visual berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima yang dapat

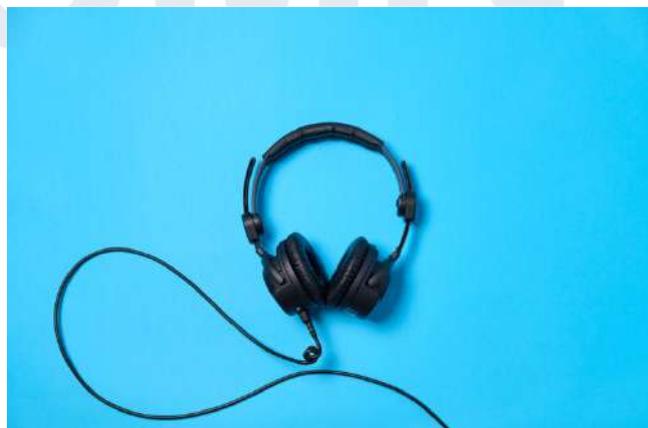
memperlancar pemahaman. Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan dimana berperan penting dalam proses belajar.



Gambar 2.4 Media Visual
Sumber: [https://www.indovisual.co.id/...](https://www.indovisual.co.id/)

2.1.2.3 Media Audio

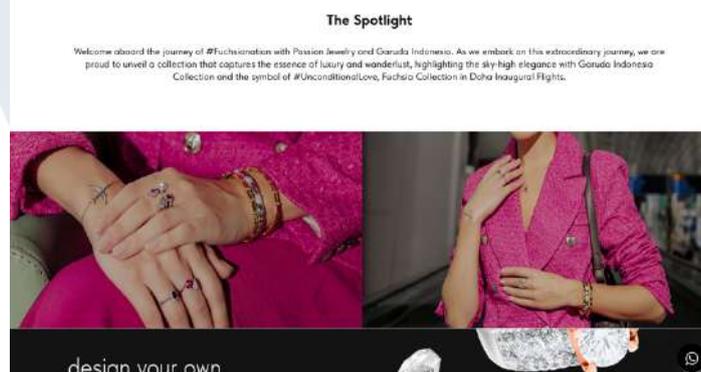
Media audio adalah jenis media yang mengandalkan indera pendengaran dan hanya dapat memanipulasi suara (Ratna Puspita Dewi, 2018, h.1). Media audio merupakan jenis media yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan melalui suara. Oleh karena itu, indera pendengaran menjadi sangat penting dalam menerima pesan yang disampaikan melalui media audio (Kamaluddin, 2021).



Gambar 2.7 Media Audio
Sumber: [https://btkp-diy.or.id/...](https://btkp-diy.or.id/)

2.1.2.4 Media Digital

Media digital merupakan jenis media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyimpan, mengolah, dan mendistribusikan informasi dalam format yang dapat diproses oleh perangkat elektronik. Media digital memungkinkan pembuatan, penyebaran, dan konsumsi konten secara elektronik menggunakan perangkat seperti komputer, smartphone, dan tablet. Media digital meliputi situs *web*, media sosial, *video streaming*, *podcast*, aplikasi *mobile*. Media digital juga memberikan pengalaman yang lebih interaktif melalui berbagai fitur, seperti komentar atau *share* (Kurniasih, 2019, h.1012).



Gambar 2.8 Media Digital
Sumber: [https://www.passionjewelry.co.id/...](https://www.passionjewelry.co.id/)

Jadi, media informasi dibagi menjadi empat kategori yaitu cetak, visual, audio, dan digital. Pemilihan media informasi bergantung pada tujuan, audiens, dan jenis pesan yang ingin disampaikan. Berbeda dengan media interaktif, yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi aktif dalam proses komunikasi.

2.1.3 Media Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan. Media interaktif adalah sarana yang memungkinkan pengguna untuk melakukan komunikasi dan interaksi secara dua arah dimana mampu merespons tindakan pengguna. Media

interaktif bisa mencakup situs *web*, aplikasi, dan *video game* (lzyvisual, 2024). Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menerima informasi, tetapi juga sebagai *platform* di mana pengguna dapat mengontrol dan memodifikasi pengalaman mereka. Hal ini mengarah pada peningkatan keterlibatan pengguna, serta memungkinkan adaptasi dan personalisasi dalam pengalaman tersebut (Ananda, 2024, h.27). Dengan demikian, *website* menjadi salah satu platform utama yang memungkinkan penyampaian informasi secara cepat, interaktif, dan mudah diakses oleh pengguna di seluruh dunia.

2.2 Website

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi informasi semakin maju dan berkembang, sehingga orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, cepat, dan akurat. Salah satu media informasi yang dipergunakan untuk mempublikasikan dan memperoleh informasi adalah *website* (Istiqomah & Hidayat, 2021, h.20). *Website* merupakan sekumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis. Halaman ini membentuk satu rangkaian saling terkait di mana masing-masing halaman terhubung ke jaringan yang terkait (h.20).

2.2.1 Fungsi Website

Website berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi terkini secara lengkap dan menarik kepada pembaca. Secara umum, *website* juga dapat berfungsi sebagai *platform* untuk edukasi, pembelajaran, tutorial, serta tips dan trik. *Website* memiliki berbagai fungsi antara lain untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas, pemasaran produk atau jasa, berkomunikasi dengan audiens, pendidikan, hiburan, dan sebagainya (Sulistiani, 2018, h.4).

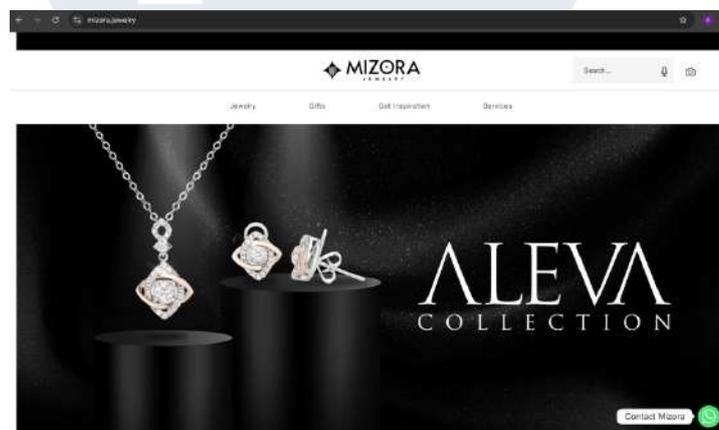
2.2.2 Jenis Website

Website dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *website* dinamis dan *website* statis. *Website* statis adalah jenis *website* yang kontennya tidak dapat diubah secara cepat, sementara *website* dinamis adalah jenis *website* yang

kontennya dapat diubah secara cepat (Astuti & Agustina, 2022, h.8). Berikut penjelasan mengenai jenis-jenis *website*:

2.2.2.1 *Website Statis*

Website ini penggunaannya tidak dapat mengubah tujuan dan konten yang ada di dalam *web* secara cepat dan mudah. Perubahan isi atau data pada halaman *web* statis hanya bisa dilakukan dengan mengedit langsung *file* mentah dari *web* tersebut. Contohnya seperti *website* yang berisi profil perusahaan, tentang kami, atau kontak yang kontennya tidak tergantung pada interaksi pengguna, sehingga jika ingin mengubah isi *web* tersebut dilakukan dengan membuka *file web* berformat HTML dan mengganti isinya secara langsung dalam dokumen tersebut (Istiqomah & Hidayat, 2021, h.21).



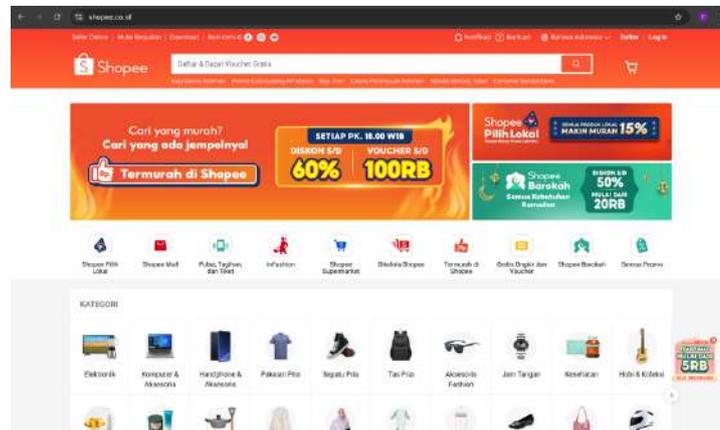
Gambar 2.9 *Website Statis*

Sumber: <https://mizora.jewelry/>

2.2.2.2 *Website Dinamis*

Website ini memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan server dimana interaksi tersebut terjadi lebih kompleks, seperti pengguna dapat mengubah konten dan isi *web* sesuai permintaan. Contohnya yaitu *website* sosial media atau *e-commerce* (Baraka, 2023). Pengguna bisa berkontribusi seperti menjadi member, memberikan *like*, komentar, transaksi atau sebagainya sehingga terjadi interaksi. Hal

tersebut terjadi karena adanya *database* sehingga semuanya dapat dilakukan secara otomatis (Astuti & Agustina, 2022, h.8).



Gambar 2.10 *Website* Dinamis
Sumber: <https://shopee.co.id/>

Kesimpulannya, *website* dibagi menjadi dua jenis yaitu *website* statis dan dinamis. *Website* statis memiliki konten yang tidak dapat diubah dengan cepat, sedangkan *website* dinamis memungkinkan perubahan konten secara cepat dan interaktif.

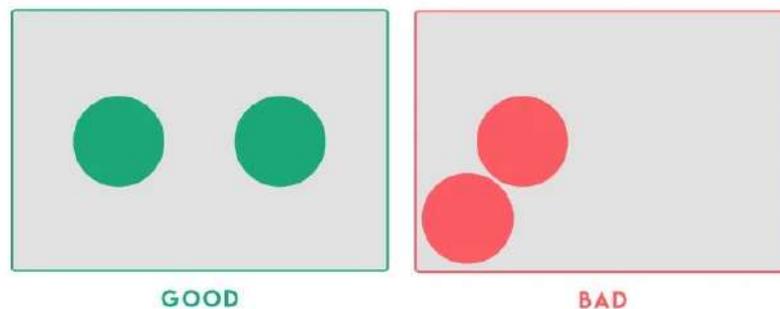
2.2.3 Prinsip Desain *Website*

Desain *web* adalah seni dan proses dalam pembuatan halaman *web* tunggal atau keseluruhan yang mencakup aspek estetika dan mekanis dari operasi situs *web*, meskipun fokus utamanya adalah tampilan dan sensasi situs *web*. Secara sederhana, estetika merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Estetika berperan dalam memberikan kenyamanan visual bagi pengguna, karena karya seni yang memiliki nilai estetika akan terlihat lebih menarik dan lebih mudah dipahami (Sulistiani, 2018, h.1).

Prinsip desain komunikasi visual adalah pedoman yang digunakan untuk menciptakan karya desain yang efektif dan estetis. Prinsip ini membantu untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik kepada audiens (Sulistiani, 2018, h.15). Berikut adalah beberapa prinsip utama desain komunikasi visual:

2.2.3.1 Keseimbangan

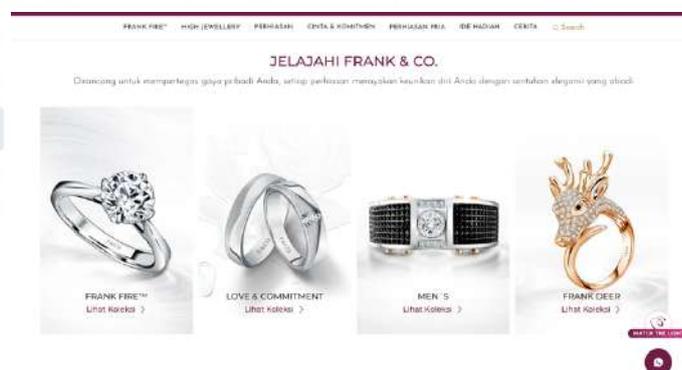
Keseimbangan merupakan adalah hasil dari penyusunan satu atau lebih elemen desain sehingga setiap elemen memiliki berat yang setara satu sama lain. Salah satu aspek penting dalam menyusun elemen pada halaman *web* adalah mempertimbangkan bobot visual masing-masing elemen. Bobot visual biasanya dapat diidentifikasi melalui ukuran objek, serta tingkat kepadatan detail atau teksturnya. Jika terlalu banyak kontras antar elemen, itu akan mengganggu keseimbangan dan keserasian halaman (Sulistiani, 2018, h.16).



Gambar 2.11 Keseimbangan

Sumber: [https://maxipro.co.id/...](https://maxipro.co.id/)

Berikut merupakan penerapan elemen keseimbangan pada *website*. Elemen visual diujarkan sama rata dan seimbang kiri kanannya yaitu ukuran gambar dan tata letak teks yang seimbang sehingga memberikan kesan terstruktur dan profesional.



Gambar 2.12 Penerapan Keseimbangan

Sumber: <https://frankandcojewellery.com/id/>

2.2.3.2 Kontras

Kontras adalah perbedaan mencolok antara elemen-elemen desain, seperti warna, ukuran, bentuk, dan. Kontras dapat dengan mudah dipahami dengan membandingkan dua objek yang berbeda. Kontras negatif dapat menyebabkan objek tampak samar atau bahkan tidak terlihat karena menyatu dengan *background*. Oleh karena itu, kontras pada objek sebaiknya menggunakan kontras positif agar tetap jelas dan menonjol. (Sulistiani, 2018, h.18).



Gambar 2.13 Kontras
Sumber: <https://maxipro.co.id/...>

Berikut merupakan contoh penerapan elemen kontras pada *website*. *Background* menggunakan warna terang namun teks menggunakan warna yang gelap sehingga terbaca dengan jelas.



Gambar 2.14 Penerapan Kontras
Sumber: <https://www.behance.net/...>

Pada contoh penerapan kontras tersebut, warna hitam dan kuning merupakan kontras positif yang memberikan kenyamanan bagi pengguna saat melihat.

2.2.3.3 Konsisten

Konsisten artinya sesuatu yang dilakukan secara selaras dengan cara yang serupa secara berulang. Dengan konsistensi, pengunjung dapat dengan mudah mengakses situs *web*. Ketika pengguna membuka halaman *web* yang konsisten, mereka mengetahui tujuan yang harus dituju dan posisi mereka saat ini. Navigasi harus sama antara halaman dan menggunakan sebaiknya hanya satu hingga tiga jenis huruf (Sulistiani, 2018, h.19).



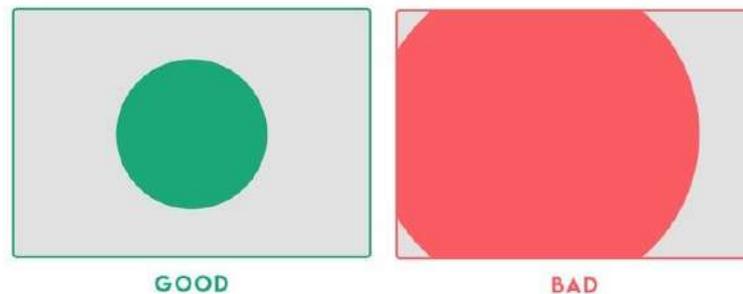
Gambar 2.15 Konsistensi
Sumber: <https://gofishdigital.com/...>

Dengan menjaga konsistensi, desain memberikan kesan yang lebih profesional, terpercaya, dan memudahkan pengguna untuk memahami konten yang disajikan.

2.2.3.4 Ruang Kosong

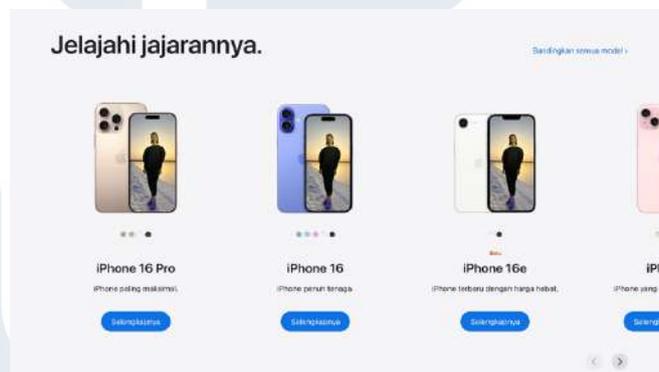
Ruang kosong merupakan istilah yang menunjukkan ruang terbuka di antara elemen-elemen desain. Ruang kosong digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen *layout*, menegaskan elemen, atau memberi ruang bagi mata agar tidak lelah. Ruang tersebut dapat

ditemukan di antara kata, paragraf, huruf, atau di antara gambar dan elemen pada halaman *web* (Sulistiani, 2018, h.20).



Gambar 2.16 Ruang Kosong
Sumber: <https://maxipro.co.id/...>

Berikut merupakan penerapan elemen ruang kosong pada *website*. Setiap objek diberi jarak yang cukup lebar satu sama lain, sehingga pengguna tidak merasa informasi terlalu padat dan memfokuskan perhatian pada satu objek dalam satu waktu.



Gambar 2.17 Penerapan Ruang Kosong
Sumber: <https://www.apple.com/id/iphone/>

Pada contoh penerapan ruang kosong tersebut, pengguna diperkuat fokusnya untuk menjaga keterbacaan dan memberikan kenyamanan visual karena menciptakan antarmuka yang rapih.

2.2.3.5 Hierarki

Hierarki visual adalah cara menata konten dalam suatu komposisi untuk berkomunikasi secara efektif dan membantu

mengarahkan pengguna pada informasi yang paling penting (Stephanie & Haswanto, 2022, h.202).

A. Ukuran

Ukuran adalah unsur yang menentukan besar kecilnya suatu objek. Desainer dapat membuat ukuran komponen yang lebih besar sesuai dengan kepentingannya dibandingkan dengan komponen lainnya. Hal ini membuat pengguna lebih mudah untuk membedakan komponen dengan ukuran yang lebih besar saat pertama kali melihat halaman *web* (Kusumo, 2023).

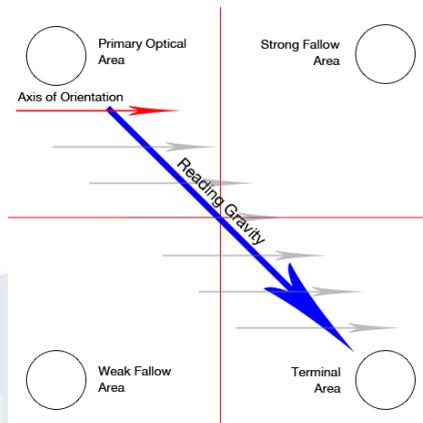
B. *Eye Behavior*

1. *Layout Pattern* (Tata Letak)

Menurut Steven Bradley dalam jurnal (Segara, 2019, h.456), terdapat tiga pola tata letak yang disarankan untuk mengubah cara orang membaca desain visual, yaitu diagram Gutenberg, *Z-Pattern*, dan *F-Pattern*.

a. Diagram Gutenberg

Diagram Gutenberg menunjukkan pola umum pergerakan mata saat melihat informasi yang tersebar secara merata. Diagram ini menunjukkan bahwa area kuat dan lemah terletak di luar jalur gravitasi bacaan (*reading gravity*) dan cenderung kurang menarik perhatian, kecuali jika diberikan penekanan visual, misalnya, dengan menekankan elemen desain (Segara, 2019, h.456). *Reading gravity* adalah pola mata dalam membaca halaman.



Gambar 2.18 Diagram Gutenberg
 Sumber: [https://vanseodesign.com/...](https://vanseodesign.com/)

b. *Z-Pattern*

Pola ini sering diterapkan pada halaman situs *web* dengan struktur informasi yang sama dan berulang, seperti situs berita. Pola ini mengarahkan terlebih dahulu perhatian secara horizontal, lalu berlanjut secara vertikal, dan berulang pada informasi berikutnya (Segara, 2019, h.457).

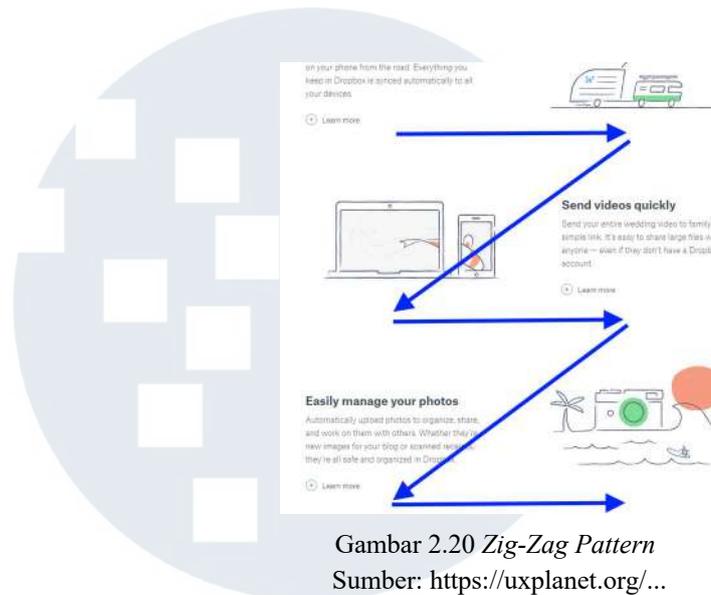


Gambar 2.19 *Z-Pattern*
 Sumber: [https://somersestdesign.co.uk/...](https://somersestdesign.co.uk/)

1. *Zig-zag Pattern*

Secara psikologis, pola *zig-zag* mencerminkan gerakan yang berulang, dimana mata bergerak dari

kiri ke kanan, kemudian sedikit turun, kembali ke kiri, lalu memulai gerakan horizontal baru atau kembali ke kanan. Jenis pola tata letak ini menciptakan suatu pola berulang yang membentuk susunan informasi tertentu (Segara, 2019, h.458).



2. Golden Triangle Pattern

Pola ini menghasilkan gerakan awal secara diagonal dan horizontal, kemudian membentuk pola yang berakhir dengan segitiga siku-siku, dimana sudut kanannya berada di bagian kiri atas (Segara, 2019, h.459).

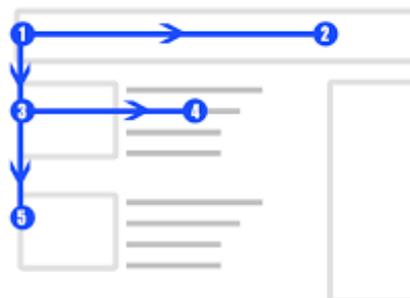
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 *Golden Triangle Pattern*
 Sumber: [https://somersestdesign.co.uk/...](https://somersestdesign.co.uk/)

c. *F-Pattern*

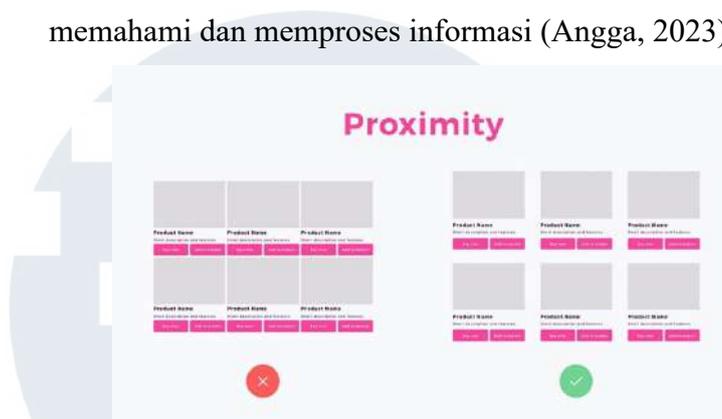
Pola ini memiliki susunan seperti huruf F. Jalur visual mata dimulai dari kiri atas, bergerak secara horizontal ke kanan atas, lalu kembali ke tepi kiri sebelum melanjutkan pergerakan horizontal ke kanan. Pengguna akan memiliki kemampuan untuk melihat visual secara vertikal secara keseluruhan, tetapi mereka masih dapat membaca informasi secara horizontal. Oleh karena itu, meskipun informasi disusun secara horizontal, setiap baris kelompok informasi akan tampak terpisah, dengan masing-masing memiliki area visualnya sendiri (Segara, 2019, h.459).



Gambar 2.24 *F-Pattern*
 Sumber: [https://www.webdesign.org/...](https://www.webdesign.org/)

C. Proximity

Prinsip ini menyatakan bahwa semua komponen sejenis harus dikelompokkan dan memiliki jarak yang seragam. (Kusumo, 2023). Prinsip ini membicarakan bagaimana penempatan elemen-elemen *UI* dapat mempengaruhi cara pengguna memahami dan memproses informasi (Angga, 2023).



Gambar 2.25 Proximity

Sumber: <https://medium.com/...>

Jadi, prinsip desain komunikasi visual mencakup keseimbangan, kontras, konsistensi, ruang kosong, dan hierarki. Keseimbangan memastikan elemen desain memiliki bobot yang serasi, sementara kontras memperjelas perbedaan antar elemen. Konsistensi membantu pengguna merasa familiar dengan navigasi, ruang kosong memberikan kenyamanan dan kejelasan, dan hierarki membantu mengatur informasi penting secara efektif. Semua prinsip ini bertujuan untuk menciptakan desain yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens.

2.2.4 Elemen Desain *Website*

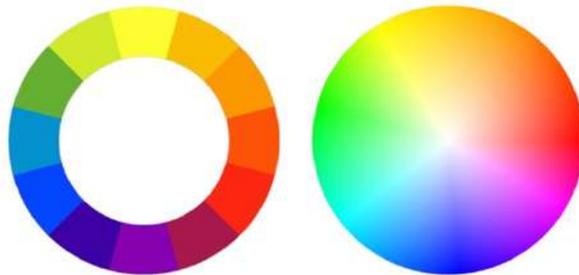
Elemen desain merujuk pada komponen dasar yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya desain, baik itu desain grafis, *web*, produk, atau desain visual lainnya. Elemen desain tersebut adalah dasar yang membentuk komposisi dan struktur dari desain itu sendiri (Sulistiani, 2018, h.28). Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen desain pada *website*:

2.2.4.1 Warna

Warna merupakan elemen yang sangat penting untuk menciptakan suasana, menarik perhatian, serta mengkomunikasikan pesan visual. Selain itu, warna dapat mempengaruhi psikologi pengguna dan memengaruhi persepsi desain. Warna terdiri dari tiga komponen, antara lain *hue* (temperatur), *value* (gelap/terang), dan *saturation* (intensitas) (Sulistiani, 2018, h.17).

A. *Hue*

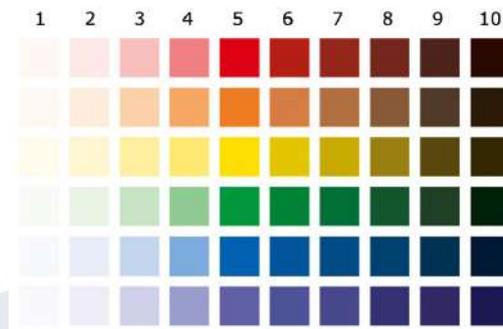
Hue merupakan identitas utama untuk menunjukkan kelompok atau nama warna. Warna-warna tersebut terbagi menjadi warna panas (merah, jingga, kuning) dan warna dingin (biru, hijau, ungu) (Kahfi, 2021, h.7).



Gambar 2.28 *Hue*
Sumber: <https://www.tourboxtech.com/...>

B. *Value*

Value merupakan gelap atau terangnya suatu warna, bisa disebut juga dengan dimensi kedua warna. Hal tersebut yang akan membedakan tingkat kecerahan suatu warna, misalnya membedakan warna merah murni dengan warna merah muda (terang) dan warna merah tua (gelap) (Kahfi, 2021).

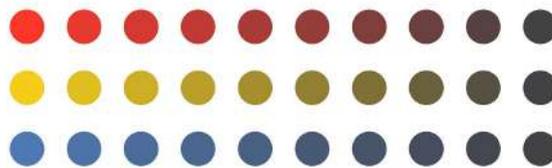


Gambar 2.29 *Value*

Sumber: [https://mitchalbala.com/...](https://mitchalbala.com/)

C. *Saturation*

Saturation adalah kuat atau lemahnya suatu warna yaitu tentang kecerahan atau kekusaman. Warna cerah dikategorikan sebagai warna keras, sedangkan warna kusam termasuk dalam kelompok warna terang atau dingin (h.8).



Saturation (intensitas warna)

Gambar 2.30 *Saturation*

Sumber: [https://marwansetiawan.medium.com/...](https://marwansetiawan.medium.com/)

Jadi, warna memiliki peran penting dalam menciptakan suasana, menarik perhatian, dan menyampaikan pesan visual. Selain itu, warna juga memengaruhi psikologi dan persepsi desain. Warna terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Kombinasi ketiga elemen ini berkontribusi pada kesan visual yang dihasilkan dalam suatu desain.

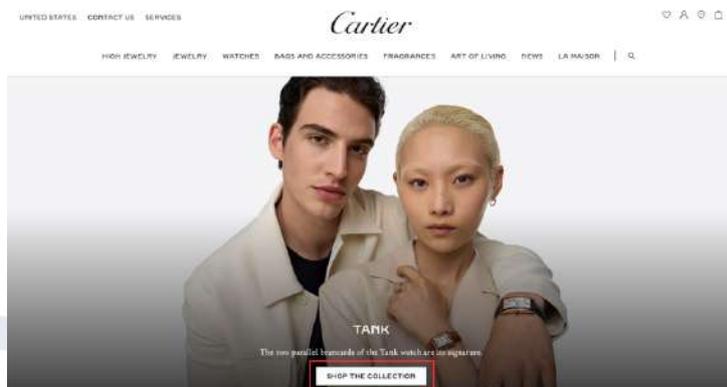
2.2.4.2 **Tekstur**

Tekstur adalah visualisasi permukaan yang dapat dinilai melalui penglihatan atau perabaan. Tekstur berperan dalam

menambahkan dimensi tambahan yang membuat elemen desain terlihat lebih nyata atau mendalam (Yudhanto & Susilo, 2024, h.115). Tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil didefinisikan sebagai rasa sentuhan fisik, seperti kasar atau halus. Tekstur visual adalah tekstur yang dibuat oleh detail visual yang memberikan ilusi tekstur, meskipun sebenarnya permukaannya halus (h.114). Penggunaan tekstur pada UI dapat membantu penulis dalam menyampaikan pesan kepada pengguna. *User Interface* (UI) mengacu pada cara pengguna berinteraksi dengan antarmuka produk digital. UI berfokus pada tampilan desain visual yang menarik, konsisten, dan estetik (h.18). Berikut merupakan elemen-elemen UI:

A. Tombol

Tombol digunakan untuk melakukan tindakan seperti membuka tautan, melakukan navigasi, atau mengirim formulir (Clements et al., 2025).



Gambar 2.31 Elemen Tombol
Sumber: [https://www.cartier.com/...](https://www.cartier.com/)

B. Ikon

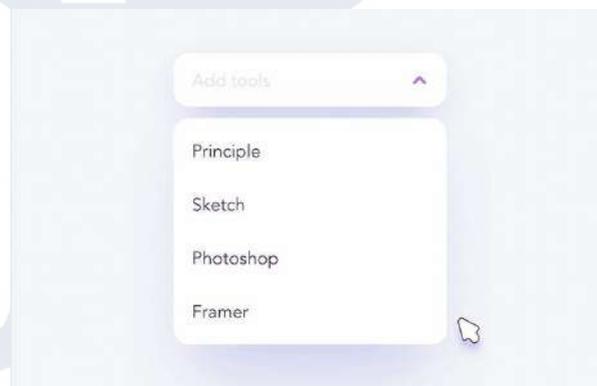
Ikon merupakan gambar disederhanakan yang digunakan untuk mengkomunikasikan konten kepada pengguna dengan mewakili objek yang direpresentasikan (Wantoro & Cahyadi, 2020, h.3).



Gambar 2.34 Elemen Ikon
Sumber: [https://www.vancleefarpels.com/...](https://www.vancleefarpels.com/)

C. Dropdown

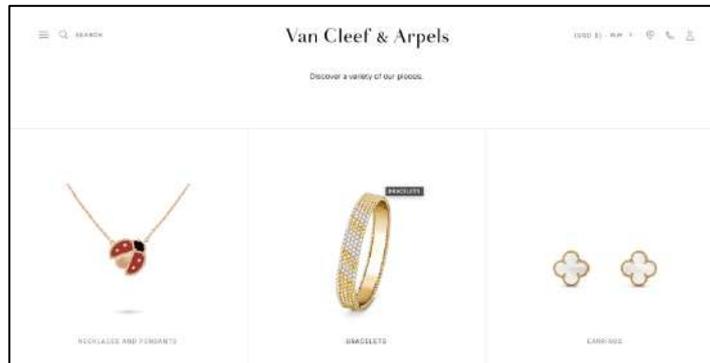
Dropdown memungkinkan pengguna untuk memilih daftar opsi yang tersedia tanpa harus mengetik atau mencari. Selain itu, elemen ini dapat membantu dalam menghemat ruang, lebih terstruktur, dan mudah digunakan (Myskill, 2025).



Gambar 2.35 Elemen *Dropdown*
Sumber: [https://dribbble.com/...](https://dribbble.com/)

D. Gambar

Gambar bisa berupa ilustrasi, foto, atau grafik yang berguna untuk mempercepat memahami konten dan dapat meningkatkan perhatian (Triatmodjo, 2022, h.124).



Gambar 2.36 Elemen Gambar
 Sumber: [https://www.vancleefarpels.com/...](https://www.vancleefarpels.com/)

E. Sidebar

Sidebar biasanya berada di sebelah kiri atau kanan konten utama yang bertujuan untuk menampilkan informasi atau navigasi pendukung sehingga terlihat lebih rapi (Fadillah, 2025).



Gambar 2.37 Elemen *Sidebar*
 Sumber: [https://www.vancleefarpels.com/...](https://www.vancleefarpels.com/)

Jadi, tekstur dalam desain UI bertujuan untuk menambahkan dimensi visual dan membantu menyampaikan pesan secara efektif, baik melalui tekstur taktil atau visual. Elemen visual seperti tombol, ikon, *dropdown*, gambar, dan *sidebar* memiliki peran penting dalam menciptakan UI yang menarik terstruktur, dan mudah digunakan oleh pengguna.

2.2.4.3 Layout

Layout adalah pengaturan atau penyusunan elemen-elemen komunikasi grafis, seperti teks, gambar, dan bidang, yang disusun secara harmonis untuk menciptakan komposisi visual yang estetik, menarik, dan mudah dipahami (Subari, 2024). *Layout* bertujuan agar pesan atau makna yang disampaikan dapat dipahami dan diterima oleh target audiens atau pembaca dengan jelas, sekaligus menciptakan tampilan yang estetik dan menarik (Iswanto, 2023, h.127). Dalam perancangan UI/UX, penggunaan *grid system* memungkinkan penulis untuk membagi tata letak halaman menjadi kolom dan baris yang dapat menyesuaikan dengan ukuran layar yang berbeda (Yudhanto & Susilo, 2024, h.211).

A. Columns (Kolom)

Grid bisa memiliki beberapa kolom dengan lebar yang sama atau berbeda, yang dapat membantu dalam penempatan dan penataan elemen desain.

B. Gutters (Gutter)

Gutter adalah ruang kosong yang membentuk vertikal atau horizontal antara kolom-kolom *grid*.

C. Margins (Margin)

Margin adalah ruang kosong yang berada di sekitar elemen-elemen desain yang memisahkan elemen tersebut dari tepi *grid* atau elemen lainnya.



Gambar 2.38 *Grid System*

Sumber: [https://dibimbing.id/...](https://dibimbing.id/)

Jadi, *layout* berperan dalam menciptakan komposisi visual yang estetik dan mudah dipahami. Dalam perancangan UI/UX, penggunaan *grid system* membantu menyusun tata letak dengan kolom, gutter, dan margin, sehingga desain lebih terstruktur dan responsif terhadap berbagai ukuran layar.

2.2.4.4 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu, seni, dan teknik dalam mengatur serta menyusun huruf atau teks agar mudah dibaca, maknanya tersampaikan dengan jelas, dan memiliki nilai estetika. Tipografi memiliki dua fungsi, yaitu fungsi sebagai “tulisan” yang dibaca dan fungsi sebagai “*image*” (Iswanto, 2023, h.123). Tipografi terdiri dari beberapa jenis huruf, yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, *monospace*, dan dekoratif.f.

A. *Serif*

Serif memiliki ujung kaki yang meruncing bentuknya. Umumnya, garis pada huruf memiliki ketipisan dan ketebalan yang kontras. *Serif* memberikan kesan yang feminin, klasik, anggun, dan lemah gemulai (Ambarwati & Kuswahyuni, 2022, h.8).



Times New Roman
Libre Baskerville

Gambar 2.39 *Serif*

Sumber: Dokumen Pribadi

B. *Sans Serif*

Sans serif tidak memiliki sirip pada ujungnya. Biasanya, garis pada huruf memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama. *Sans serif* memberikan kesan yang kontemporer, modern, dan efisien (h.8).

Futura Montserrat

Gambar 2.40 *Sans Serif*
Sumber: Dokumen Pribadi

C. *Script*

Script memiliki bentuk seperti coretan tangan menggunakan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. *Script* memberikan kesan yang akrab dan bersifat pribadi (h.8).

Magnolia Script
Dancing Script

Gambar 2.41 *Script*
Sumber: Dokumen Pribadi

D. *Monospace*

Monospace memiliki jarak yang sama antar hurufnya, contohnya seperti jarak huruf i dan w akan mempunyai ruang yang sama. *Monospace* memberikan kesan yang sederhana dan ringan (h.8).

Roboto Mono
Courier Prime

Gambar 2.42 *Monospace*
Sumber: Dokumen Pribadi

E. Dekoratif

Dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk huruf yang telah ada tetapi dengan tambahan hiasan atau ornamen lainnya. Dekoratif memberikan kesan yang ornamental dan unik (h.8).



Gambar 2.43 Dekoratif

Sumber: <https://infini3solutions.com/...>

Selain jenis huruf, tipografi juga memiliki elemen-elemen yang berperan dalam UI. Berikut merupakan ketiga elemen tipografi:

A. *Display Text*

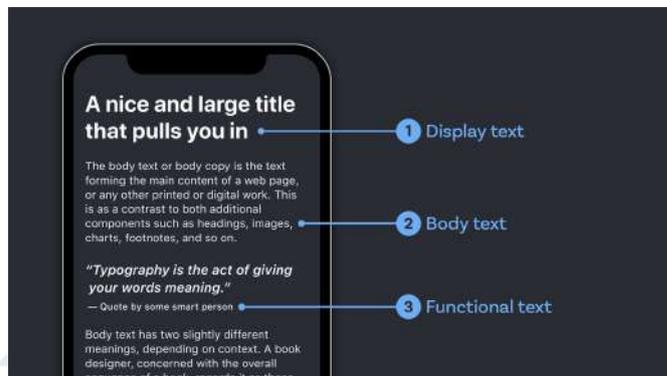
Display text adalah teks pendek dalam ukuran yang lebih besar, digunakan untuk judul atau kutipan singkat. Teks ini biasanya menggunakan jenis huruf yang lebih mencolok sehingga dapat menunjukkan nuansa desain sesuai topik.

B. *Body Text*

Body Text merupakan komponen terkecil yang berpengaruh besar pada tampilan. Biasanya, media menggunakan hanya satu jenis *body text* untuk seluruh tampilan (Koskow, 2021, h.54).

C. *Functional Text*

Functional text berkaitan dengan interaksi pengguna seperti label pada tombol atau navigasi, bisa juga *caption* pada gambar. Biasanya ditampilkan dengan ukuran yang lebih kecil. Teks ini membantu pengguna untuk memahami tampilan dengan lebih mudah.

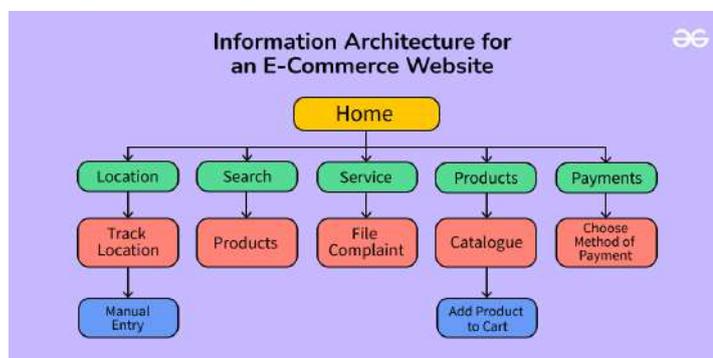


Gambar 2.44 Elemen Tipografi
 Sumber: [https://pimpmytype.com/...](https://pimpmytype.com/)

Kesimpulannya, elemen desain merupakan komponen dasar yang membentuk komposisi dan struktur karya desain, termasuk dalam pembuatan *website*. Elemen-elemen desain tersebut meliputi warna, tekstur, *layout*, dan tipografi, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menciptakan tampilan yang estetik, komunikatif, dan menarik.

2.2.5 Arsitektur Informasi

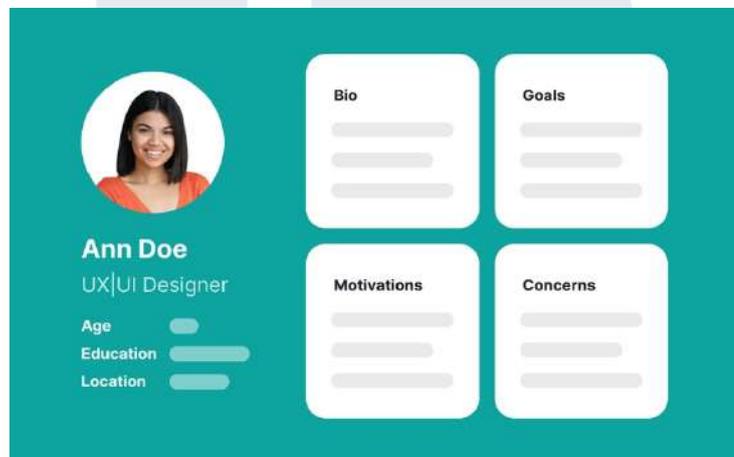
Arsitektur informasi adalah prinsip desain yang berfokus pada penyusunan struktur informasi secara teratur dan sistematis, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami dan mengaksesnya. Dengan menggunakan prinsip ini, desainer dapat mempertimbangkan perspektif pengguna dalam menyelesaikan permasalahan yang ada (Nicholas et al., 2023, h.2952).



Gambar 2.45 Arsitektur Informasi
 Sumber: [https://www.geeksforgeeks.org/...](https://www.geeksforgeeks.org/)

2.2.6 User Persona

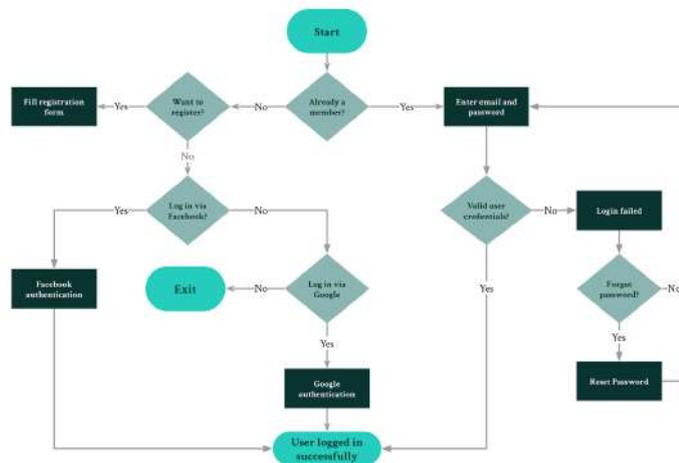
User persona adalah gambaran fiktif dari pengguna ideal suatu produk, aplikasi, atau layanan. *User persona* membantu desainer dalam memahami serta menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan motivasi pengguna secara lebih mendetail. Dengan memahami *user persona*, penulis dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam merancang pengalaman pengguna yang sesuai dan memuaskan (Yudhanto & Susilo, 2024, h.158).



Gambar 2.46 *User Persona*
Sumber: [https://app.uxcel.com/...](https://app.uxcel.com/)

2.2.7 User Flow

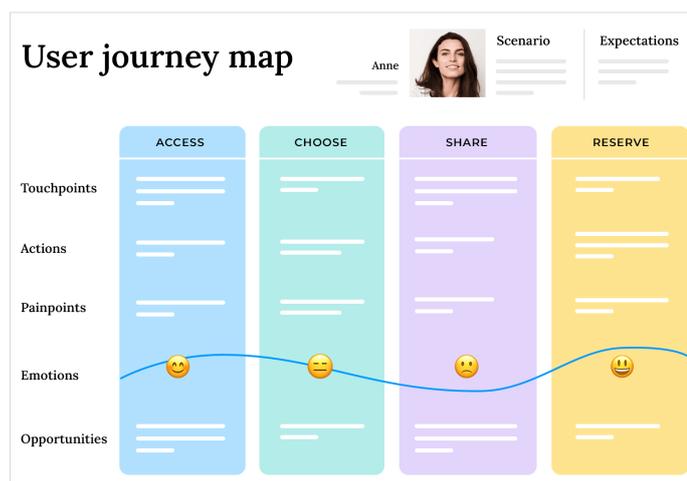
User flow merupakan serangkaian langkah dari awal hingga akhir yang perlu pengguna lalui untuk menjalankan suatu fitur. *User flow* dibuat agar sebuah *website* yang sedang dirancang bisa lebih *user friendly*, dimana dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan dengan mudah dan efisien, serta penulis dapat mengidentifikasi adanya potensi masalah yang terjadi (Yudhanto & Susilo, 2024, h.164).



Gambar 2.47 *User Flow*
 Sumber: [https://thedecisionlab.com/...](https://thedecisionlab.com/)

2.2.8 User Journey

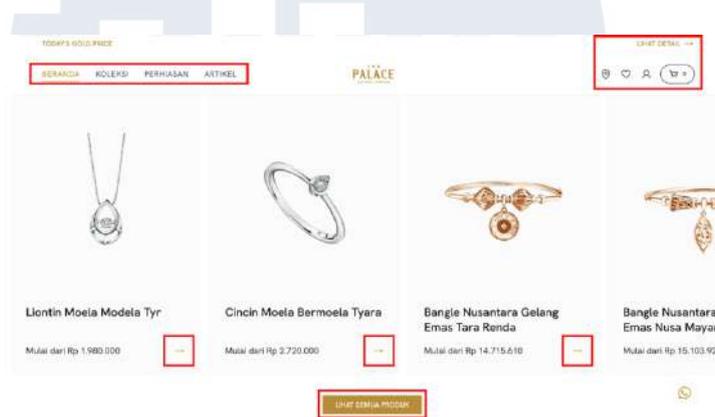
User journey berperan dalam mengidentifikasi dan merencanakan *user experience* (UX) secara relevan dalam waktu yang singkat. *User journey* adalah suatu metode yang digunakan untuk merancang dan menilai pengalaman pengguna di bidang UI/UX, dimana penulis dapat memetakan aktivitas pengguna dan membuat prioritas desain (Aziza, 2021, h.7).



Gambar 2.48 *User Journey Map*
 Sumber: [https://www.justinmind.com/...](https://www.justinmind.com/)

2.2.9 Navigasi Sistem

Navigasi pada *website* merupakan sistem yang digunakan pada sebuah *website* untuk membantu pengguna dalam menjelajahi konten *web*. Dalam sistem navigasi, pengguna dapat mengatur elemen-elemen layar untuk berpindah dari halaman satu ke halaman lainnya di situs *web*. Sistem navigasi harus dirancang agar dapat menghubungkan setiap tautan dengan jelas, sehingga pengguna memahami opsi yang mereka pilih (Segara, 2019, h.454). Dalam lingkungan digital, navigasi sangat berperan penting sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tujuan.



Gambar 2.49 Navigasi Sistem
Sumber: <https://thepalacejeweler.com/>

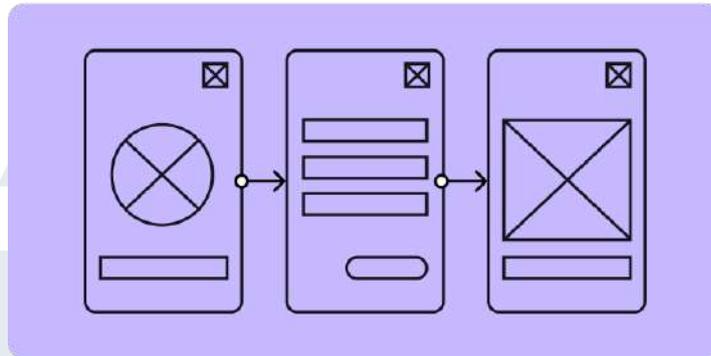
2.2.10 Prototyping

Menurut Ogedebe dan Peter Jacob (2012) dalam jurnal (Kurniawan & Budi, 2022, h.3), *prototyping* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menghasilkan model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. *Prototype* biasanya dibuat dalam bentuk model yang digunakan untuk demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan dan pembuatan *software*. *Prototyping* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Low Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)* (Santoso, 2022, h.160).

A. *Low Fidelity (Lo-Fi)*

Lo-Fi merupakan rancangan desain yang masih dalam bentuk *draft*, sketsa, dan *blueprint* (Santoso, 2022, h.160). Sebuah rancangan desain

layout dalam bentuk ini berfungsi sebagai alat bantu bagi desainer untuk memberikan gambaran kerangka (*outline*) struktur *interface*, menyajikan informasi *interface*, dan mempercepat proses perancangan desain (Widiatmoko & Utami, 2022, h.128).



Gambar 2.50 *Low Fidelity*
Sumber: <https://www.figma.com/...>

B. *High Fidelity (Hi-Fi)*

Hi-Fi adalah rancangan desain yang menampilkan serta merepresentasikan hasil akhir sebuah produk, dimana desain tersebut dapat diklik dan diinteraksikan seperti produk yang sudah jadi. (Santoso, 2022, h.160).



Gambar 2.51 *High Fidelity*
Sumber: <https://dribbble.com/...>

Jadi, *prototyping* adalah metode pengembangan *software* yang menghasilkan model awal sistem untuk demonstrasi atau pengembangan lebih

lanjut. *Prototype* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Low Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)*. Keduanya memiliki peran penting dalam memastikan perancangan *interface* yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Kualitas Perhiasan Berlian

Perhiasan berlian telah lama dikenal sebagai simbol kemewahan, keanggunan, dan keabadian. Kualitas berlian sangat bergantung pada beberapa faktor utama yang menentukan kecemerlangan dan nilainya. Setiap berlian memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari yang lainnya, sehingga tidak hanya sebagai investasi tetapi juga sebagai karya seni yang memikat. Kualitas berlian yang tinggi tidak hanya menjadikan perhiasan tersebut sebagai aksesoris yang elegan, tetapi juga sebagai simbol status sosial masyarakat (Sinaga, 2018, h.185).

2.3.1 Berlian

Berlian merupakan intan yang telah mengalami proses pemolesan dan dibentuk sesuai dengan prinsip pemotongan yang tepat (Sinaga, 2018, h.185). Batu berlian merupakan batu yang paling berharga dan paling keras di bumi. Berlian memiliki nilai yang tinggi jika dijadikan perhiasan. Batu berlian terbentuk dari karbon, unsur karbon ini mengalami tekanan besar yang luar biasa dan suhu yang sangat panas sehingga unsur karbon menjadi sangat kuat dan rapat sehingga berlian tahan gores kecuali tergores oleh berlian sendiri (Paramita, 2018, h.10). Berlian didapatkan dari adanya letusan gunung berapi. Semakin mendidih lava, maka secara alami akan terdorong keluar saat meletus. Pada saat itulah, batu berlian juga ikut terangkat dan keluar dari persembunyian dan berjatuh ke tanah (Syah, 2020, h.1).

2.3.1.1 Tipe Berlian

Secara garis besar, berlian memiliki beberapa tipe dan dikelompokkan menjadi empat tipe, antara lain:

A. Tipe IA

Pada tipe ini, berlian mengandung unsur nitrogen, yang umumnya berwarna semu kuning, mulai dari yang sangat muda hingga yang sangat tua. Sebesar 99% berlian ditemukan berasal dari tipe ini (Paramita, 2018, h.11).



Gambar 2.52 Tipe Berlian IA
Sumber: <https://www.bbc.com/...>

B. Tipe IB

Berlian mengandung unsur nitrogen, yang dalam tipe ini menghasilkan warna kuning khas, seperti *fancy yellow diamond*. Berlian ini memiliki warna alami yang lebih intens dibandingkan dengan berlian putih dan biasanya memiliki harga yang lebih mahal karena lebih sulit untuk ditemukan (h.11).



Gambar 2.53 Tipe Berlian IB
Sumber: <https://www.shimansky.com/...>

C. Tipe IIA

Pada tipe ini, berlian tidak mengandung unsur nitrogen dan pada umumnya berwarna putih dan ada juga yang berwarna coklat (h.11). Berlian ini ditemukan kurang dari 2% di dunia karena merupakan salah satu berlian yang paling murni dan langka (Mariana & Dwi, 2024).



Gambar 2.54 Tipe Berlian IIA
Sumber: <https://lifestyle.kompas.com/...>

D. Tipe IIB

Pada tipe ini, berlian mengandung unsur boron yang pada umumnya berwarna biru, berlian ini sangat langka ditemukan (h.11).



Gambar 2.55 Tipe Berlian IIB
Sumber: <https://travel.detik.com/...>

Jadi, berlian adalah intan yang telah diproses, dibentuk dengan pemotongan yang tepat, dan terbentuk dari unsur karbon. Berlian

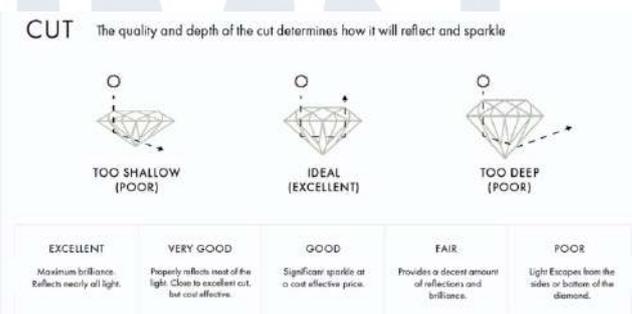
dikategorikan ke dalam beberapa tipe berdasarkan kandungan unsurnya, yaitu tipe IA, IB, IIA, dan IIB.

2.3.1.2 Kualitas Berlian

Dalam dunia berlian, terdapat penamaan skala kualitas berlian yang disebut dengan 4C (*Cut, Color, Clarity, Carat*). Secara umum, keempat unsur ini sangat membantu pembeli dalam memahami dan menilai kualitas sebuah berlian. Namun, sebenarnya masih ada unsur C's lainnya yang juga memiliki peran penting, yaitu *Cutting* dan *Certificate* (Paramita, 2018, h.16).

A. *Cut* (Bentuk)

Cut sangat berperan dalam menentukan penilaian harga sebuah berlian yang mencakup proporsi dan hasil akhir. Perbedaan harga yang ditimbulkan dari bentuk ini terkadang bisa mencapai 50%. Semakin memiliki bentuk yang baik dan memenuhi syarat, maka harga berlian akan semakin mahal dibandingkan dengan bentuk yang kurang memenuhi syarat (Paramita, 2018, h.17).



Gambar 2.56 *Cut*

Sumber: [https://ecksand.com/...](https://ecksand.com/)

B. *Color* (Warna)

Pada dasarnya, berlian berwarna putih atau tanpa warna. Berdasarkan skala warna GIA, harga berlian berwarna putih atau tanpa warna lebih mahal dibandingkan dengan yang

berwarna kuning karena berlian dengan warna agak kuning ditemukan dalam jumlah yang lebih banyak daripada berlian tanpa warna (h.17).

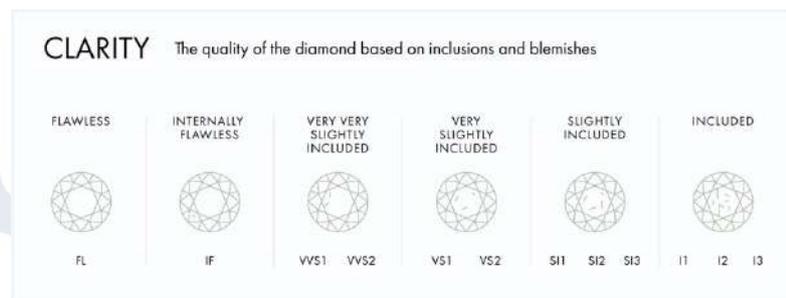


Gambar 2.57 Color

Sumber: [https://ecksand.com/...](https://ecksand.com/)

C. Clarity (Kejernihan)

Clarity merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam menentukan nilai sebuah berlian. Berlian yang memiliki sedikit cacat akan semakin mahal dibandingkan dengan berlian yang memiliki banyak cacat (Paramita, 2018, h.18).



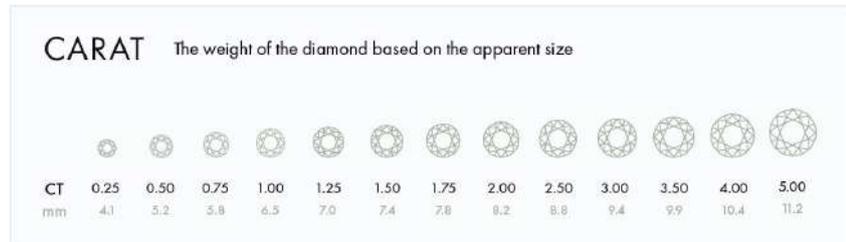
Gambar 2.58 Clarity

Sumber: [https://ecksand.com/...](https://ecksand.com/)

D. Carat (Bobot Berat)

Carat merupakan nilai atau bobot berat dari sebuah berlian. Semakin berat bobotnya, maka akan semakin mahal harganya dibandingkan dengan berlian yang memiliki bobot lebih kecil.

Hal tersebut berlaku dengan syarat *cut*, *color*, dan *clarity* harus setara (h.18).



Gambar 2.59 Carat

Sumber: [https://ecksand.com/...](https://ecksand.com/)

E. *Cutting* (Gaya dan Bentuk)

Berlian memiliki berbagai macam bentuk, yaitu bulat, *pear*, *princess*, *emerald*, *oval*, *heart*, *triangle*, *half moon*, *kiteshape* dan *marquise* (Paramita, 2018, h.56). Berlian berukuran kecil seperti *pear*, *oval*, *marquise*, lebih mahal dibandingkan berlian berbentuk bulat karena sering digunakan oleh desainer perhiasan untuk menciptakan kreasi yang lebih menarik dan beragam. Berlian bulat harganya lebih mahal daripada berlian bentuk *pear* dan bentuk *princess* lebih mahal dibandingkan dengan bentuk *emerald* (h.19).

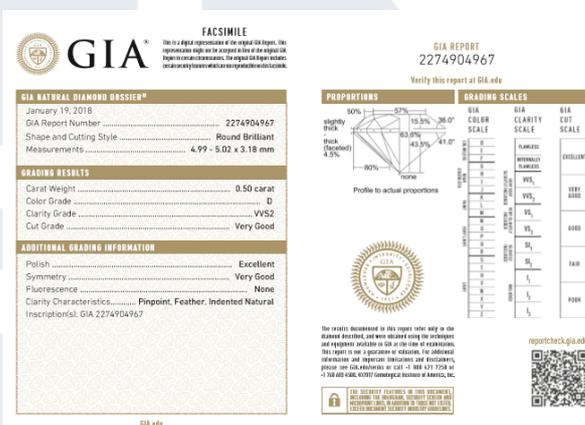


Gambar 2.60 Bentuk Berlian

Sumber: [https://vncojewellery.com/...](https://vncojewellery.com/)

F. Certificate (Laporan Laboratorium)

Sertifikat berguna untuk menjamin keaslian dan kualitas berlian. Hal tersebut dapat membantu untuk menghindari penipuan saat membeli perhiasan berlian. Barang yang bersertifikat belum tentu dan tidak berarti selalu berkualitas baik, sehingga diperlukan untuk verifikasi ulang ke laboratorium (h.19).



Gambar 2.63 Sertifikat

Sumber: [https://www.kimfook.com/...](https://www.kimfook.com/)

Jadi, dalam menilai kualitas berlian, terdapat skala penilaian yang dikenal dengan konsep 4C, yaitu *cut*, *color*, *clarity*, dan *carat*. Keempat faktor ini yang menentukan harga dan nilai dari sebuah berlian. Selain itu, terdapat dua faktor tambahan, yaitu *cutting* yang mempengaruhi daya tarik dan harga berlian, serta *certificate* yang menjamin keaslian berlian meskipun tetap perlu verifikasi ulang di laboratorium.

2.3.2 Berlian Sintetis

Berlian sintetis sudah sejak lama digunakan sebagai perhiasan, namun banyak orang tertipu karena mengira berlian tersebut adalah berlian asli (Sinaga, 2018, h.186). Berlian sintetis adalah berlian yang dibuat di laboratorium menggunakan teknologi canggih dimana prosesnya meniru

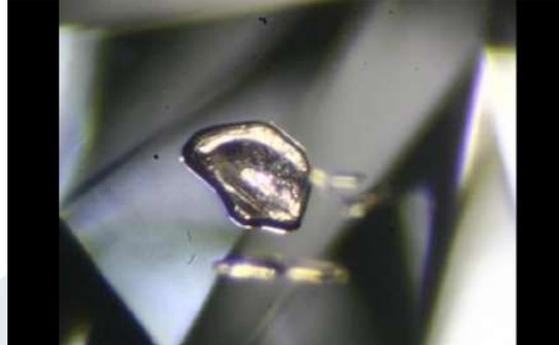
proses pembentukan berlian alami. Menurut Sumarni Paramita, Ahli *Gemologist*, pembuatan berlian sintetis berawal dari kristal berlian bahan 100 persen karbon yang sudah dipotong, kemudian digosok dari plasmanya. Setelah itu, dimasukkan dalam reaktor dengan kondisi yang sama seperti di dalam perut bumi dengan tekanan suhu sebesar 1500 derajat celcius. Setelahnya, kristal akan tumbuh ke atas dan berlian tersebut akan dipotong dengan laser yang bentuknya serupa dengan berlian alami (S. R. Putri, 2023). Saat ini, berlian sintetis kebanyakan diproduksi dengan proses *High Pressure High Temperature* (HPHT) dimana prosesnya melalui tekanan dan suhu ekstrem untuk membentuk kristal berlian (Paramita, 2018, h.10).

2.3.2.1 Ciri-Ciri Berlian Sintetis

Menurut *International Gemological Institute* (IGI), dalam proses HPHT, katalis logam berperan dalam melarutkan karbon yang kemudian berpindah ke benih berlian, sehingga merangsang proses pertumbuhan kristal. Secara logika, potongan katalis logam yang tidak meleleh seluruhnya dapat terperangkap dalam kristal berlian (Pollard, 2023). Berikut merupakan beberapa jenis katalis logam yang masih ada di dalam kristal:

A. Metallic Features

Logam atau nikel merupakan salah satu fitur yang paling menonjol dari berlian hasil proses HPHT. Hal tersebut terjadi ketika ada potongan katalis logam tak terlarut yang memadat saat berlian mendingin (Pollard, 2023).



Gambar 2.64 *Metallic Features*
Sumber: <https://www.igi.org/...>

B. *Metallic Needles*

Jarum logam bisa berukuran besar atau sangat halus. Biasanya, jarum logam sering mengikuti pola pertumbuhan kristal hasil laboratorium yang sejajar dengan permukaan dan tepi kristal (Pollard, 2023).



Gambar 2.67 *Metallic Needles*
Sumber: <https://www.igi.org/...>

C. *Dendritic Remnants*

Sisa berbentuk dendritik ini memiliki bentuk bercabang menyerupai pohon, semak, atau salju. Hal ini dapat terbentuk ketika fluks yang masih dalam keadaan cair terperangkap oleh kristal yang sedang tumbuh (Pollard, 2023).



Gambar 2.68 *Dendritic Remnants*
Sumber: [https://www.igi.org/...](https://www.igi.org/)

D. Bersifat Magnetik

Beberapa berlian sintesis yang tumbuh memiliki beberapa sisa logam dalam jumlah yang cukup sehingga dapat terdeteksi oleh magnet (Paramita, 2018, h.66). Terkadang, dapat keliru bahwa berlian sintesis tersebut diidentifikasi sebagai moissanite oleh penguji detektor berlian elektronik (Pollard, 2023).



Gambar 2.71 Magnetik
Sumber: [https://www.igi.org/...](https://www.igi.org/)

Jadi, berlian sintesis adalah berlian buatan laboratorium yang prosesnya meniru pembentukan berlian alami. Proses pembuatannya melibatkan tekanan dan suhu tinggi (HPHT), yang memungkinkan kristal berlian tumbuh dari benih karbon. Berlian sintesis memiliki ciri khas tertentu,

seperti kandungan logam sisa dalam kristal yang dapat membentuk fitur metalik, jarum logam, sisa dendritik, dan sifat magnetik. Karena kemiripannya dengan berlian alami, berlian sintetis sering kali sulit dibedakan tanpa pengujian khusus.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan perancangan *website* mengenai kualitas perhiasan berlian, penulis telah mencari beberapa penelitian yang relevan dengan topik perancangan. Berikut merupakan penelitian yang relevan dengan topik penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Aplikasi Sistem Pakar Penentuan Kadar Keaslian Berlian dengan Metode Certainty Factor Berbasis Android	Frengki S Sinaga	Penelitian ini bertujuan untuk membantu masyarakat umum dalam mengidentifikasi berlian asli tanpa harus bergantung pada pakar atau diamond tester. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pakar ini dapat memberikan tingkat keyakinan hingga 98,4% dalam menentukan keaslian berlian. Namun, terdapat keterbatasan dalam mendeteksi keseluruhan ciri fisik karena minimnya penggunaan alat bantu seperti kaca pembesar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem ini mengadaptasi metode Certainty Factor untuk memberikan tingkat kepastian dalam menganalisis ciri-ciri fisik berlian yang sebelumnya hanya dilakukan oleh pakar. 2. Aplikasi ini memungkinkan masyarakat umum untuk menganalisis keaslian berlian secara mandiri.
2.	Analisis Model Bisnis Industri Permata	Adhimas Ito Delly Saputra	Penelitian ini menganalisis model bisnis industri permata yang berfokus pada faktor yang menyebabkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyoroti dampak berlian sintetis terhadap industri berlian alami.

			kenaikan dan penurunan bisnis berlian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan bisnis tersebut didukung oleh strategi pemasaran dan branding yang kuat. Dengan demikian, industri permata perlu beradaptasi dengan tren teknologi dan perubahan pasar untuk tetap berkelanjutan.	2. Memberikan wawasan tentang perlunya inovasi model bisnis bagi perusahaan berlian agar tetap kompetitif.
3.	Prediksi Harga Batu Mulia/Gemstone Berdasarkan Karakteristiknya Menggunakan Linear Regression	Firlydani Syifana Putra	Penelitian ini merancang sistem prediksi harga berlian menggunakan metode Linear Regression dengan tujuan untuk membantu pembeli dan penjual dalam menentukan harga yang wajar agar terhindar dari harga yang terlalu tinggi atau terlalu rendah saat dijual kembali. Evaluasi sistem menggunakan metode Mean Absolute Percentage Error (MAPE) menunjukkan tingkat akurasi hingga 94% dengan tingkat kesalahan sekitar 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat memberikan prediksi harga yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan sistem prediksi harga berlian berdasarkan 4C dengan memberikan alternatif yang lebih objektif dibandingkan penentuan harga secara subjektif oleh penjual atau pasar. 2. Mampu menghasilkan estimasi harga yang lebih mendekati nilai aktual sehingga pembeli dan penjual dapat menghindari harga yang terlalu tinggi dan rendah untuk membantu meningkatkan transparansi dalam perdagangan berlian.

			cukup akurat dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam transaksi batu mulia.	
--	--	--	---	--

Kesimpulannya, ketiga penelitian dalam tabel ini menunjukkan inovasi dalam industri berlian melalui teknologi dan analisis bisnis. Penelitian pertama mengembangkan aplikasi berbasis Android dengan metode *Certainty Factor* untuk membantu masyarakat dalam menentukan keaslian berlian secara mandiri dengan akurasi tinggi. Penelitian kedua mengkaji model bisnis industri permata, menyoroti pentingnya strategi pemasaran dan adaptasi terhadap tren teknologi agar tetap kompetitif. Sementara itu, penelitian ketiga mengusulkan sistem prediksi harga batu mulia menggunakan metode *Linear Regression* dengan akurasi 94%, yang dapat meningkatkan transparansi dalam transaksi. Secara keseluruhan, penelitian di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan strategi bisnis yang tepat dapat meningkatkan efisiensi serta keberlanjutan industri berlian. Perancangan penulis yaitu media informasi berupa *website* mengenai kualitas perhiasan berlian yang menawarkan kebaruan dibandingkan dengan ketiga penelitian tersebut. Perancangan ini memiliki fokus yang lebih spesifik mengenai kualitas perhiasan berlian dimana lebih relevan dengan permasalahan yang terjadi di Jabodetabek yaitu masyarakat yang kurang mengetahui dan memahami tentang pentingnya mengetahui kualitas perhiasan berlian yang mana masyarakat memiliki daya beli yang tinggi terhadap barang mewah, sehingga dapat membantu masyarakat untuk mengurangi risiko penipuan oleh penjual yang tidak jujur.