

TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEORI *GESTALT* DESAIN *USER INTERFACE* (UI) PADA PERANCANGAN *WEBSITE* PT. NERA JAYA SOLUSINDO MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada
Program Studi Teknik Informatika*



OLEH :

MICHAEL DENNY TANDILINO

221611150

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2026**

TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEORI *GESTALT* DESAIN *USER INTERFACE* (UI) PADA PERANCANGAN *WEBSITE* PT. NERA JAYA SOLUSINDO MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*



OLEH :

MICHAEL DENNY TANDILINO

221611150

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Dengan Judul :

**PENERAPAN TEORI *GESTALT* DESAIN *USER INTERFACE* (UI)
PADA PERANCANGAN *WEBSITE* PT. NERA JAYA SOLUSINDO
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Disusun Oleh :

MICHAEL DENNY TANDILINO

221611150

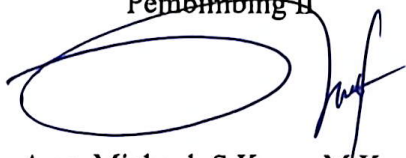
Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Telah diperiksa dan disahkan oleh :

Pembimbing I


Melki Garonga, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0906038601

Pembimbing II


Aryo Michael, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0910068402

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng.
NIDN. 0902117802

Mengetahui
Ketua Program Studi
Teknik Informatika


Melki Garonga, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0906038601

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Dengan Judul :
**PENERAPAN TEORI *GESTALT* DESAIN *USER INTERFACE* (UI)
PADA PERANCANGAN *WEBSITE* PT. NERA JAYA SOLUSINDO
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Disusun Oleh :

MICHAEL DENNY TANDILINO

221611150

Telah dipertahankan didepan dewan penguji tugas akhir
pada Tanggal, 25 Februari 2026

SUSUNAN DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR

Ketua : Melki Garonga', S.Kom., M.Kom.

()

Sekretaris : Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.

()

Anggota : 1. Ir. Samrius Upa', S.Kom., M.Kom.

()

2. Srivan Palelleng, S.Kom., M.T.

()

3. Irene Devi Damayanti, S.Si., M.Si.

()

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Denny Tandilino
Stambuk : 221611150
Judul Tugas Akhir : Penerapan Teori Gestalt Desain User Interface (UI)
Pada Perancangan Website PT. Nera Jaya Solusindo
Menggunakan Metode Design Thinking

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian sendiri yang tidak di buat melanggar ketentuan duplikasi, plagiarism dan otoplagiarisme. Saya memahami tentang adanya larangan tersebut dan jika dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Toraja Utara, 26 Maret 2026
Yang membuat pernyataan,



Michael Denny Tandilino

PRAKATA

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia nikmat serta penyertaan-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ **Penerapan Teori *Gestalt* Desain *User Interface* Pada Perancangan Website PT. NERA JAYA SOLUSINDO Menggunakan Metode *Design Thinking***” dengan lancar dan tepat waktu.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih, kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah membesarkan, menuntun, mendoakan, membiayai, serta memberikan motivasi dan semangat.
2. Bapak Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si., Ak., CA selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Ibu Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Bapak Melki Garonga', S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Kristen Indonesia Toraja.
5. Bapak Melki Garonga', S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan untuk penyusunan tugas akhir.
6. Bapak Aryo Michael S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan dalam penyusunan dan pengerjaan tugas akhir.

7. Teman-teman Seangkatan (Motherboard) yang memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pasangan, dengan pemilik NIM 221611107, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, serta kesabaran dalam mendampingi penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini ini tentu masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan dan masih membutuhkan kritik dan saran.

Akhir kata, semoga hasil ini dapat diterima sebagai gagasan anak bangsa yang layak didukung.

Rantepao, 18 Februari 2026



Michael Denny Tandilino

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Masalah	2
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 <i>User Interface</i> (UI).....	9
2.2.2 <i>Design Thinking</i>	9
2.2.3 Teori <i>Gestalt</i>	11
2.2.4 <i>Website</i>	13
2.2.5 Figma.....	14
2.2.6 <i>Wireframe</i>	14
2.2.7 <i>Prototype</i>	15
2.2.8 <i>Sistem Usability Scale</i> (SUS)	16
2.2.9 Maze Design.....	16

2.3	Kerangka Pikir.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	18
3.1.1	Waktu Penelitian	18
3.1.2	Tempat Penelitian.....	18
3.2	Instrumentasi Penelitian	18
3.2.1	Alat	18
3.2.2	Bahan.....	19
3.3	Tahapan Penelitian	20
3.3.1	<i>Empetize</i>	21
3.3.2	<i>Define</i>	21
3.3.3	<i>Ideate</i>	22
3.3.4	<i>Prototype</i>	22
3.3.5	<i>Test</i>	22
3.3.6	Pembuatan Laporan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Hasil.....	24
4.1.1	<i>Emphetize</i>	25
4.1.2	<i>Define</i>	28
4.1.3	<i>Ideate</i>	32
4.1.4	<i>Prototype</i>	40
4.1.5	<i>Test</i>	55
4.2	Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR REFERENSI		68
DAFTAR LAMPIRAN.....		70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	20
Gambar 4.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	24
Gambar 4.2 <i>Website</i> Centralindo Panca Sakti	26
Gambar 4.3 <i>Website</i> BACH - Group	26
Gambar 4.4 <i>Website</i> Technology Karya Mandiri	27
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> 1.....	29
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> 2.....	29
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> 3.....	30
Gambar 4.8 Kombinasi warna	35
Gambar 4.9 Tipografi.....	35
Gambar 4.10 Ikon	36
Gambar 4.11 Tombol navigasi.....	36
Gambar 4.12 Inspirasi <i>layout</i> 1.....	37
Gambar 4.13 Inspirasi <i>layout</i> 2.....	37
Gambar 4.14 <i>Impact effort diagram</i>	39
Gambar 4.15 <i>Low fidelity</i> halaman beranda	41
Gambar 4.16 <i>Low fidelity</i> halaman tentang kami	43
Gambar 4.17 <i>Low fidelity</i> halaman servis.....	45
Gambar 4.18 <i>Low fidelity</i> halaman galeri.....	47
Gambar 4.19 <i>Low fidelity</i> halaman kontak	48

Gambar 4.20 <i>High fidelity</i> bagian <i>header</i> halaman beranda.....	50
Gambar 4.21 <i>High fidelity</i> bagian isi halaman beranda.....	50
Gambar 4.22 <i>High fidelity</i> bagian <i>footer</i> halaman beranda	51
Gambar 4.23 <i>High fidelity</i> bagian <i>header</i> halaman tentang kami	51
Gambar 4.24 <i>High fidelity</i> bagian isi halaman tentang kami.....	51
Gambar 4.25 <i>High fidelity</i> bagian <i>footer</i> halaman tentang kami	52
Gambar 4.26 <i>High fidelity</i> bagian <i>header</i> halaman servis.....	52
Gambar 4.27 <i>High fidelity</i> bagian isi halaman servis	52
Gambar 4.28 <i>High fidelity</i> bagian <i>footer</i> halaman servis	53
Gambar 4.29 <i>High fidelity</i> bagian <i>header</i> halaman galeri	53
Gambar 4.30 <i>High fidelity</i> bagian isi halaman galeri	53
Gambar 4.31 <i>High fidelity</i> bagian <i>footer</i> halaman galeri.....	54
Gambar 4.32 <i>High fidelity</i> bagian <i>header</i> halaman kontak	54
Gambar 4.33 <i>High fidelity</i> bagian isi halaman kontak.....	54
Gambar 4.34 <i>High fidelity</i> bagian <i>footer</i> halaman kontak.....	54
Gambar 4.35 <i>Heatmap</i> T1 halaman tentang kami	56
Gambar 4.36 <i>Heatmap</i> T2 Halaman servis.....	57
Gambar 4.37 <i>Heatmap</i> T3 halaman galeri.....	58
Gambar 4.38 <i>Heatmap</i> T4 halaman kontak	58
Gambar 4.39 <i>Heatmap</i> T5 halaman beranda	59
Gambar 4.40 <i>Opinion scale</i> 1 pengguna.....	61
Gambar 4.41 <i>Opinion scale</i> 2 pengguna.....	62
Gambar 4.42 <i>Opinion scale</i> 3 pengguna.....	62

Gambar 4.43 <i>Opinion scale</i> 4 pengguna.....	63
Gambar 4.44 <i>Opinion scale</i> 5 pengguna.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil wawancara evaluasi <i>website</i>	27
Tabel 4.2 Hasil wawancara kebutuhan pengguna	28
Tabel 4.3 Daftar <i>pain point</i>	31
Tabel 4.4 Ide yang diterapkan	32
Tabel 4.5 Daftar skenario angket pengujian <i>usability yesting</i>	55
Tabel 4.6 Hasil <i>task</i> skenario pengguna	60
Tabel 4.7 Tingkat skor MAUS	64

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) pada *website* PT Nera Jaya Solusindo guna meningkatkan kredibilitas dan memperluas jangkauan bisnis perusahaan. Masalah utama yang diidentifikasi adalah belum adanya desain antarmuka yang intuitif dan sesuai kebutuhan pengguna. Metodologi yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, Teori *Gestalt* diterapkan dalam perancangan elemen visual untuk menciptakan tata letak yang teratur dan navigasi yang mulus. Proses desain mencakup pembuatan *user persona*, identifikasi *pain point*, hingga pengembangan prototipe *low-fidelity* dan *high-fidelity* menggunakan aplikasi Figma. Hasil penelitian diuji melalui *usability testing* menggunakan platform *Maze* dengan melibatkan 32 responden. Pengujian mencakup aspek navigasi, warna, dan tipografi dengan hasil skor rata-rata sebesar 90,2. Skor ini termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman interaksi yang memuaskan.

Kata Kunci: *User Interface*, Teori *Gestalt*, *Design Thinking*, Figma, *Usability Testing*.

ABSTRACT

This study aims to design a user interface for the PT Nera Jaya Solusindo website to improve the company's credibility and expand its business reach. The main problem identified is the lack of an intuitive interface design that meets user needs. The methodology used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. In addition, Gestalt Theory was applied in the design of visual elements to create an orderly layout and smooth navigation. The design process included creating user personas, identifying pain points, and developing low-fidelity and high-fidelity prototypes using the Figma application. The results of the study were tested through usability testing using the Maze platform, involving 32 respondents. The testing covered aspects of navigation, color, and typography, with an average score of 90.2. This score falls into the high category, indicating that the resulting interface design has met user needs and provided a satisfying interaction experience.

Keywords: *User Interface*, *Gestalt Theory*, *Design Thinking*, Figma, *Usability Testing*.