

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya pada bidang internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, tetapi juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri telekomunikasi yang menjadi tulang punggung konektivitas global.

Dengan itu, munculnya perusahaan yang bergerak di bidang Kontraktor dan Konsultasi Telekomunikasi, yaitu PT. Nera Jaya Solusindo. Perusahaan ini menangani berbagai aspek pembangunan jaringan telekomunikasi, mulai dari instalasi perangkat hingga pemeliharaan sistem untuk memastikan kelancaran komunikasi di berbagai sektor bisnis dan pemerintahan.

Untuk meningkatkan kredibilitas serta memperluas jangkauan bisnis, PT. Nera Jaya Solusindo akan merancang suatu *website* untuk memberikan informasi perusahaan serta memaparkan keunggulan dan layanan dari Nera Jaya Solusindo. Namun, sebelum *website* tersebut dapat dirilis dan memberikan nilai maksimal, dibutuhkan desain Antarmuka Pengguna (*User Interface* atau UI) yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna. Sebelum itu, *User Interface* (UI) adalah tampilan visual dan elemen interaktif dalam sebuah aplikasi atau *website* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem, dan juga UI mencakup segala hal yang dilihat dan digunakan oleh pengguna, seperti tombol, menu, ikon, warna, tipografi, serta tata letak halaman.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan desain yang sistematis dan berlandaskan teori. Teori *Gestalt* menawarkan serangkaian prinsip kuat dalam psikologi persepsi visual yang menjelaskan bagaimana manusia mengorganisir elemen-elemen visual menjadi sebuah kesatuan yang bermakna. Prinsip-prinsip seperti kedekatan (*proximity*), kesamaan (*similarity*), kelanjutan (*continuation*), dan penutupan (*closure*) sangat relevan dalam merancang UI yang intuitif, memandu mata pengguna, serta mempermudah pemahaman informasi. Dengan menerapkan prinsip-prinsip *gestalt*, dapat menciptakan tata letak yang lebih teratur, hierarki visual yang jelas, dan pengalaman navigasi yang lebih mulus.

Maka, tujuan dari penelitian ini untuk membuat model penerapan teori *gestalt* desain atau *User Interface* (UI) pada perancangan *website* perusahaan PT. Nera Jaya Solusindo dengan menggunakan metode *design thinking*. Dengan adanya metode *design thinking*, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah di kemukakan pada latar belakang, maka dari itu perumusan masalah yang akan di selesaikan adalah sebagai berikut: Bagaimana menerapkan teori *gestalt* untuk UI pada perancangan *website* Nera Jaya Solusindo menggunakan metode *design thinking* ?

1.3 Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah, penerapan teori *gestalt* pada desain *User Interface* (UI) *website* PT. Nera Jaya Solusindo dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan desain *User Interface* (UI) untuk *website* PT. Nera Jaya Solusindo. Aplikasi atau platform lain tidak akan menjadi fokus utama penelitian ini.
2. Konten teks, gambar, dan video yang digunakan untuk mendesain UI disediakan oleh PT. Nera Jaya Solusindo. Peneliti hanya bertanggung jawab pada penempatan konten di dalam *website* nantinya.
3. Dalam perancangan prototipe *User Interface* (UI), penelitian ini akan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat utama.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan desain *user interface* (UI) dengan penerapan teori *gestalt*
2. Menambah wawasan tentang penerapan metode *design thinking* di dalam konteks perancangan UI *website*.
3. Mendukung pemahaman dan pembuatan prototype menggunakan aplikasi *Figma*

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi PT. Nera Jaya Solusindo Menyediakan desain UI *website* yang lebih baik, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna.

2. Bagi pengguna *website* memudahkan akses terhadap informasi yang lebih relevan dan bermanfaat bagi mereka.