

ABSTRAK

Di era digitalisasi saat ini penggunaan secara positif kemajuan teknologi internet, salah satunya adalah mempermudah kegiatan pengguna. Teknologi *smart home* (Rumah Pintar) yang terintegrasi dengan layanan jaringan internet menjadi solusi bagi seseorang yang mengharuskan berada di luar rumah dalam jangka waktu lama/tertentu namun tetap dapat mengetahui kondisi di rumah secara real time.

Dalam proyek akhir ini rancangan antarmuka/ interface smart home dibuat menggunakan program Figma dan dalam tahap proses pembuatan desain smart home dengan menggunakan konsep design thinking yaitu *emphatize, define, ideation, prototype, dan test*.

Dengan menggunakan konsep design thinking diharapkan rancangan antarmuka/ interface ini akan memiliki desain fitur-fitur yang fungsinya diharapkan dapat digunakan secara optimal dan pengguna tertarik serta mampu merasakan betapa mudahnya menggunakan aplikasi smart home.

Kata Kunci: UI, UX , aplikasi, smart home