

1.1 Latar Belakang

Pada tahap awal proyek akhir *smart home* dibuat tanpa adanya perencanaan yang matang, sehingga terdapat beberapa kendala dalam proses pembuatan rancangan dan pada saat pengujian hasil akhir produk *smart home* ini.

Permasalahan atau kendala yang dihadapi, antara lain tampilan yang kurang menarik terkesan terlalu sederhana, kurang lancarnya interaksi antara pengguna dengan aplikasi dikarenakan layout menu yang tidak konsisten, fitur-fitur yang tidak sesuai dengan kebutuhan dari kebanyakan para pengguna serta membingungkan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi membosankan, susah untuk dioperasikan yang pada akhirnya tidak diminati oleh penggunanya.

Setelah membaca beberapa literatur mengenai cara perancangan suatu aplikasi, konsep *design thinking*, *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) serta melihat beberapa contoh desain *smart home* yang serupa di dunia maya. Rancangan *smart home* proyek akhir harus dimulai dengan perencanaan yang matang, salah satunya dengan menggunakan konsep *design thinking* untuk memperoleh sebanyak mungkin informasi penting dari calon pengguna untuk membuat suatu perancangan yang baik.

Kumpulan informasi yang didapatkan dari calon pengguna akan mengarahkan hasil rancangan yang sejalan dengan konsep *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sehingga diharapkan hasil akhir dari produk ini akan menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penerapan konsep *design thinking*, *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dalam pembuatan rancangan *smart home* ini sebagai proyek akhir.

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah adanya suatu perangkat yang memerlukan ui/ux untuk aplikasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah aplikasi *smart home* membutuhkan ui/ux yang memberikan kemudahan pada pengguna dan memiliki tampilan menarik.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat ui/ux yang memberikan kemudahan penggunaan dan tampilan menarik untuk aplikasi *smart home*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini hanya akan membahas dan menguji perancangan desain antar muka/interface dengan menggunakan program Figma.

1.5 Definisi Operasional

UI (*user interface*) merupakan tampilan visual dari suatu produk yang menghubungkan sistem dengan para penggunanya[1].

UX (*user experience*) adalah proses mendesain produk melalui pendekatan kepada pengguna. Pendekatan ini memungkinkan untuk menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna[2].

Smart home (rumah pintar) mengacu pada lingkungan rumah yang nyaman di mana peralatan dan perangkat rumah tangga dapat dikendalikan dari jarak jauh[3].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perancangan desain antar muka/*interface smart home* ini dengan menggunakan konsep *design thinking* karena cara ini merupakan konsep yang sangat efektif untuk perancangan suatu proyek.

Dalam setiap tahapan *design thinking* akan dijelaskan secara detail di halaman selanjutnya, yang akan mengarah ke suatu proses pengerjaan secara tepat dan sistematis, sehingga diharapkan hasil akhir rancangan desain *smart home* yang menarik dan mudah digunakan serta fitur fiturnya sesuai dengan kebutuhan pengguna/*user*.