

Perancangan grafis antar muka (graphical user interface) untuk layar sentuh (touch screen) pada panel kontrol smart home di apartemen = Designing graphical user interface for touch screen on Smart Home control panel in apartment

Aditya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20247921&lokasi=lokal>

Abstrak

Pertumbuhnn kapasitas apartemen terutama di kota-kata besar yang semakin Pesat mengakibatkan peningkatan tingkat persaingan antar pengembang apartemen. Hal ini memaksa para pengembang untuk menawarkan berbagi fitur-fitur dan teknologi terbaru yang menjadi kelebihan bagi apartemennya. Salah satu teknologi yang dicoba ditawarkan oleh pangembang apartemen adalah teknologi Smart Home yang bertujuan untuk memudahkan kehidupan para pengguna. Hal ini sangat beralasan karena sebagian besar peminat apartemen adalah para profesional muda yang sudah terbiasa dengan kemudahan yang didapatkan dari teknologi. Smart Home didefinisikan sebagai rumah "pintar" yang mampu mengkoneksikan dan mengatur berbagai alat perlengkapan rumah sehingga dapat diatur secara terpusat dalam suatu panel kontrol sesuai dengan preferensi pengguna. Panel kontrol Smart Home yang akan digunakan adalah panel kontrol dengan layar sentuh (touch screen) yang memberikan berbagai kelebihan. Untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan ergonomis di Indoneéa, perlu dilakukan perancangan user interface pada panel kontrol Smart Home di apatemen. Dalam melakukan perancangan, pertama akan dilakukan perancangan awal berdasarkan produk-produk Smart Home yang dapat dikontrol melalui panel kontrol serta penambahan ide dan berbagai fungsi yang sesuai. Kemudian, dilakukan pengumpulan data kebutuhan pengguna (User Requirements) dengan melakukan focus grup discussior: (FGD) dan interview kepada responden yang sesuai dengan target pasar, yaitu eksekutif muda yang berumur antara 25-45 tahun. Selanjutnya, mengumpulkan data ergonomi untuk menentukan ukuran dan jarak antar tombol, ukuran dan tipe huruf serta warna yang akan digunakan pada perancangan graphical user interface selanjutnya. Hasil dari perancangan user interface akan dilakukan uji coba pada responden dengan melakukan usability test. Dari hasil usability test akan dilakukan perbaikan desain apabila diperlukan. Dengan melakukan tahap-tahap perancangan tersebut, diharapkan dapat menghasilkan perancangan user interface pada panel koulrol Smart Home dengan layar sentuh (louch screen) yang user-friendly, mudah digunakan, sesuai dengan kehidupan eksekutif muda yang dinamis dan memenuhi semua kebutuhan aktivitas di apartemen.

.....The increasing growth of the capacity of apartments, especially in large cities, has caused an increase of the competition amongst apartment developers. This fact has compelled developers to introduce a variety of features and latest technologies which become the advantage of the apartments. One of the technologies which has been tried to be offered by developers is the Smart Home technology which aims to bring ease to the lives of the apartment users. This is very reasonable because most of the people who are interested in living in an apartment are young professionals who are used to living with easiness in life, gained from technology. Smart Home is defined as a "smart" home which is able to connect and control several house appliances so that they can be centrally controlled in a control panel, adjusted to the user`s preference. The Smart Home panel control used is a touch screen monitor which offers many benelits. To obtain a design suitable to the needs and ergonomics in Indonesia, a user interface design for the Smart Home panel control

for apartments is needed. The first step of the design is a preliminary design based on the Smart Home products which can be controlled by the control panel while adding ideas and other suitable functions. Then, a user requirements data collection is conducted through focus group discussion (FGD) and interviews to respondents who are the market target, specifically young executives aged between 25-45 years. The next step is collecting ergonomics data to determine the measurements and spaces between push buttons, the measurements and types of fonts, and the colors which will be used at the next step of the graphical user interface design. The results of the user interface design will be tested to respondents by performing a usability test. Based on the results of the usability test, improvements on the design will be done, if needed. Through these design Steps, this research aims to result in a user interface design for a Smart Home control panel, equipped with a user-friendly touch screen, may to use, which is suitable to the dynamic lives of young executives and which is able to fulfill all the requirements of activities in an apartment.