

## Desain UI/UX SmartHome: Meningkatkan Pengalaman Pengguna dalam Sistem Otomasi Rumah

Anas Harun Al Rasyid<sup>\*1</sup>, Ramadhan Renaldy<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Kota Semarang

\*Email: [Anasharun345@gmail.com](mailto:Anasharun345@gmail.com)

### Abstract.

*Smart home technology has become increasingly prevalent, offering enhanced comfort, energy efficiency, and security. However, the adoption of such systems is often hindered by complex user interfaces that limit user interaction. This study focuses on designing a user-friendly UI/UX for a SmartHome application to improve user experience and accessibility. The design process involved user needs analysis, system flow mapping, wireframing, and high-fidelity prototyping, with an emphasis on intuitive navigation and clear visual hierarchy. Key features include device control, automation scheduling, and user profile management. The resulting design demonstrates that a user-centered approach can significantly enhance usability and user satisfaction in smart home systems.*

*Keywords: smart home; UI/UX; interface design; user experience; prototype; home automation*

### Abstrak

Teknologi smart home semakin berkembang dan digunakan secara luas karena menawarkan kenyamanan, efisiensi energi, dan keamanan yang lebih baik. Namun, adopsi sistem ini sering terhambat oleh antarmuka pengguna yang kompleks sehingga menyulitkan interaksi pengguna. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX yang ramah pengguna untuk aplikasi SmartHome guna meningkatkan pengalaman dan aksesibilitas pengguna. Proses desain melibatkan analisis kebutuhan pengguna, pemetaan alur sistem, pembuatan wireframe, serta pembuatan prototipe fidelitas tinggi yang menekankan navigasi intuitif dan hierarki visual yang jelas. Fitur utama yang dirancang meliputi kontrol perangkat, penjadwalan otomatisasi, dan manajemen profil pengguna. Hasil desain menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada pengguna secara signifikan dapat meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna dalam sistem smart home.

Kata kunci: smart home; UI/UX; desain antarmuka; pengalaman pengguna; prototipe; otomatisasi rumah

### 1. Pendahuluan

Perkembangan smart home berbasis IoT semakin pesat dalam dua dekade terakhir, ditandai dengan meningkatnya riset terkait otomatisasi hunian [1]. Teknologi ini memungkinkan kontrol perangkat seperti pencahayaan dan keamanan secara otomatis. Publikasi terkait meningkat lebih dari 50% pada 2018–2022, menunjukkan tingginya minat terhadap solusi rumah pintar [2]. Prototipe smart home umumnya memanfaatkan mikrokontroler ATMEGA2560 dan modul nirkabel [3]. Namun, adopsi pengguna sangat dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan. Kenyamanan, efisiensi energi, dan kepercayaan terhadap sistem menjadi faktor utama dalam keputusan adopsi [4]. Studi Living-lab menunjukkan bahwa layanan kesehatan dan keselamatan menjadi fitur paling diminati [5]. Sayangnya, kompleksitas antarmuka dan kontrol sering menyulitkan pengguna non-teknis. Evaluasi menunjukkan bahwa navigasi yang tidak jelas dan kontrol privasi yang minim menjadi kendala umum [6].

Interaksi sentuhan dinilai paling akurat, namun memerlukan desain tombol dan layout yang ramah semua usia [7]. Tata letak berjenjang dan tombol besar (12–18 mm) terbukti meningkatkan kecepatan dan kenyamanan penggunaan [8]. Keamanan dan privasi juga

sangat penting. Mekanisme seperti enkripsi dan autentikasi kuat harus diterapkan untuk menjaga kepercayaan pengguna [9]. Pendekatan user-centered design, yang melibatkan pengguna sejak awal, terbukti meningkatkan kepuasan hingga 30% [10], terutama saat divalidasi dengan usability testing yang terstruktur.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan implementasi smart home tidak hanya bergantung pada aspek teknis, tetapi juga pada desain antarmuka yang intuitif, aman, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan user-centered design dan validasi melalui usability testing, sistem smart home dapat dikembangkan secara lebih adaptif, inklusif, dan efektif untuk meningkatkan kenyamanan serta kepercayaan pengguna dalam jangka panjang.

## **2. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (literature review) yang bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi smart home berbasis prinsip desain dan pendekatan *Design Thinking*. Masalah diselesaikan dengan cara menganalisis berbagai sumber ilmiah berupa artikel jurnal, prosiding, dan referensi akademik yang relevan dengan topik desain UI/UX dan pengembangan aplikasi berbasis pengguna.

### **1. Bahan dan Alat**

- a. Sumber data: Artikel jurnal ilmiah, buku, prosiding konferensi, dan referensi akademik lainnya terkait UI/UX dan *Design Thinking*. Seluruh referensi diperoleh dari database terverifikasi seperti IEEE Xplore, Google Scholar, dan portal akademik lainnya.
- b. Alat bantu desain: Perangkat lunak *Figma* digunakan untuk membuat prototipe antarmuka pengguna.
- c. Perangkat kerja: Laptop dengan akses internet dan perangkat lunak pendukung desain.

### **2. Pendekatan Design Thinking**

Pendekatan *Design Thinking* digunakan sebagai kerangka konseptual dalam proses perancangan UI/UX. Karena penelitian ini berbasis studi pustaka, setiap tahap dalam pendekatan ini dikaji dan disimulasikan berdasarkan hasil analisis dari literatur relevan [9]. Tahapan tersebut meliputi:

- a. Empathize  
Pemahaman terhadap kebutuhan dan kendala pengguna diperoleh dari analisis isi berbagai jurnal yang membahas perilaku pengguna dalam konteks penggunaan perangkat smart home. Fokusnya adalah pada kesulitan pengguna saat berinteraksi dengan teknologi dan kebutuhan akan antarmuka yang lebih sederhana.
- b. Define  
Berdasarkan hasil studi literatur, dirumuskan permasalahan utama yang sering muncul dalam pengembangan aplikasi smart home, seperti desain antarmuka yang kompleks, terlalu banyak fitur tidak relevan, dan minimnya umpan balik visual pada status perangkat.
- c. Ideate  
Proses penggagasan solusi dilakukan dengan merancang beberapa alternatif antarmuka berdasarkan praktik terbaik yang ditemukan dalam referensi. *Wireframe* awal disusun untuk mengevaluasi kemungkinan alur interaksi yang sederhana dan efisien.
- d. Prototype  
Prototipe antarmuka dibuat secara digital menggunakan *Figma*, mencakup tampilan halaman utama, kontrol perangkat, pengaturan pengguna, serta sistem notifikasi. Desain ini mengintegrasikan prinsip UI/UX yang telah dikaji.
- e. Test (Simulasi Uji Fungsional)  
Karena tidak dilakukan pengujian langsung ke pengguna, tahap *testing* dilakukan dalam bentuk uji fungsional internal untuk menilai konsistensi, kemudahan navigasi, dan kejelasan affordance berdasarkan kriteria yang dikembangkan dari literatur. Validasi desain didasarkan pada kesesuaian terhadap prinsip desain dan keselarasan dengan studi kasus serupa yang dijelaskan dalam referensi akademik.

### 3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menghasilkan dua kategori utama:

- Fungsional: Login, kontrol perangkat (lampu, AC, kamera), pemantauan status perangkat, penjadwalan otomatisasi, pengelolaan profil pengguna.
- Non-fungsional: Kemudahan penggunaan, keamanan sistem (autentikasi), performa ringan di perangkat mobile, dan proteksi data pengguna.

### 4. Pemodelan Sistem (UML)

- Use Case Diagram: Menjelaskan interaksi antara pengguna dan sistem, seperti login, kontrol perangkat, penjadwalan, dan pengelolaan profil.
- Activity Diagram: Menampilkan alur aktivitas pengguna saat login, edit profil, mengatur jadwal, dan memantau perangkat.
- Class Diagram: Memodelkan struktur data sistem, terdiri dari kelas *User*, *Device*, *Schedule*, dan *Notification* serta relasi antar entitas.

### 5. Desain Wireframe

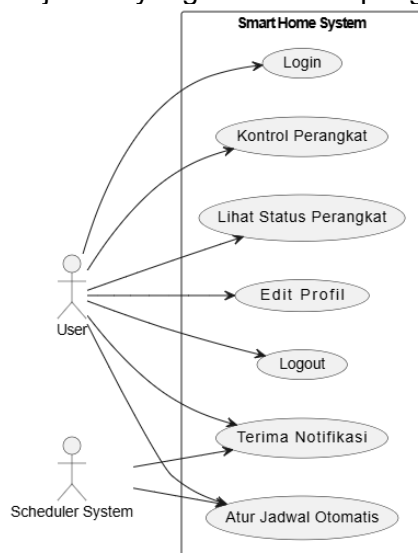
Desain awal antarmuka divisualisasikan melalui wireframe yang mencakup beberapa halaman utama. Halaman login dan register dirancang sederhana untuk memudahkan proses autentikasi. Menu kontrol perangkat menampilkan daftar perangkat beserta status dan kontrol cepat. Fitur penjadwalan otomatisasi memungkinkan pengguna mengatur jadwal harian sesuai perangkat dan waktu tertentu, yang kemudian dapat dilihat kembali pada halaman rekap jadwal. Selain itu, terdapat halaman profil untuk pengelolaan akun serta fitur tambah perangkat untuk registrasi perangkat baru.

### 6. Gambar dan Tabel Representatif

Untuk mendukung hasil yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah beberapa representasi visual dari prototipe dan model sistem.

#### a. Use Case Diagram Smart Home

Pada gambar 1 pengguna bertindak sebagai aktor utama yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan berbagai aktivitas yang mendukung otomasi rumah. Sistem otomatis juga berperan untuk menjalankan jadwal yang telah diatur pengguna.

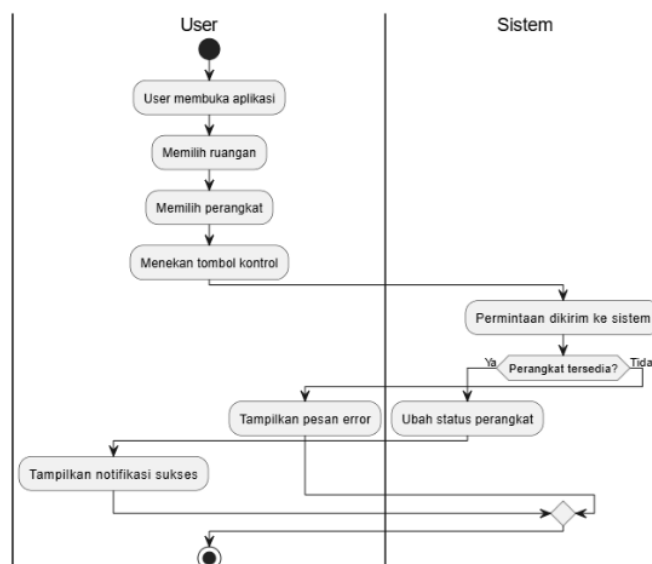


Gambar 1. Use Case Diagram

#### b. Activity Diagram - Kontrol Perangkat

Pada gambar 2. di bawah user membuka aplikasi dan memilih ruangan yang berisi perangkat seperti lampu atau AC. Setelah memilih perangkat tertentu, user menekan tombol kontrol untuk mengaktifkan atau menonaktifkan perangkat. Sistem kemudian memproses permintaan dan mengecek apakah perangkat tersedia. Jika tersedia, maka status perangkat akan diubah (ON/OFF) dan user menerima notifikasi sukses. Jika perangkat tidak tersedia

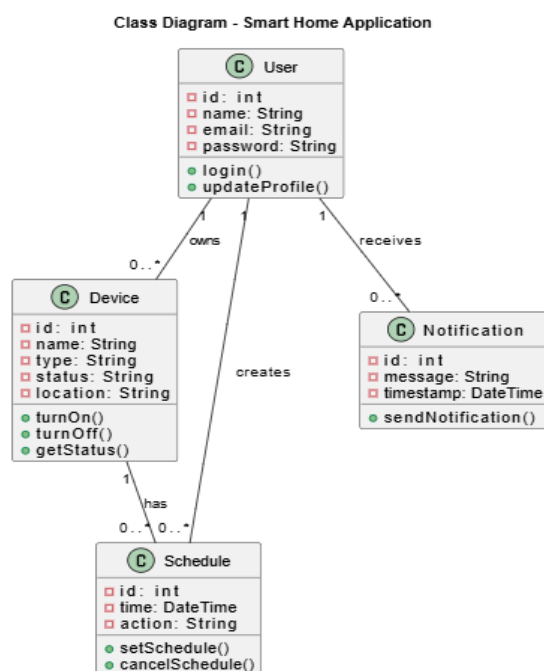
atau offline, maka sistem menampilkan pesan error. Proses ini mencerminkan interaksi langsung pengguna dengan perangkat IoT.



Gambar 2. Wireframe Kontrol Perangkat

#### c. Class Diagram Sistem Smart Home

Pada gambar 3 di bawah ini merupakan Class diagram yang terdiri dari empat kelas utama: User, Device, Schedule, dan Notification. Kelas User menyimpan data pengguna dan memiliki metode untuk login serta memperbarui profil. Seorang user dapat memiliki banyak perangkat (Device), membuat jadwal otomatisasi (Schedule), dan menerima notifikasi (Notification). Kelas Device mewakili perangkat rumah pintar seperti lampu atau AC, yang dapat dinyalakan, dimatikan, dan dicek statusnya. Setiap perangkat dimiliki oleh user. Kelas Schedule memungkinkan user mengatur atau membatalkan jadwal otomatis untuk perangkat dengan metode `setSchedule()` dan `cancelSchedule()`. Kelas Notification digunakan untuk mengirim pesan kepada user terkait aktivitas sistem, seperti status perangkat atau hasil dari jadwal, melalui metode `sendNotification()`. Diagram ini menunjukkan hubungan antar objek dan fungsinya dalam sistem rumah pintar, dengan user sebagai pusat interaksi.



Gambar 3 Class Diagram

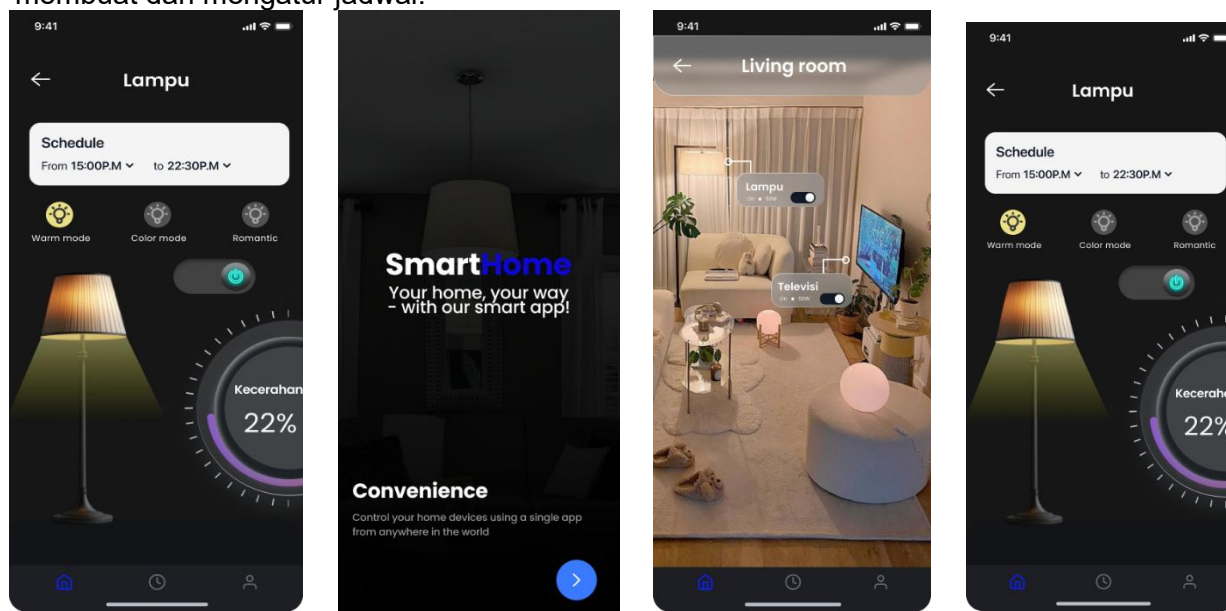
### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Penyajian Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sistem smart home berbasis mobile. Perancangan dilakukan menggunakan *Figma*, dengan pendekatan sistematis mencakup analisis kebutuhan, pemodelan sistem melalui diagram UML, dan implementasi desain visual berbasis prinsip UI/UX.

##### a. Desain Tampilan UI – Implementasi Smart Home

Pada gambar 4 di bawah ini, tampilan akhir halaman jadwal otomatisasi menggunakan elemen kartu dengan gaya minimalis, menampilkan nama perangkat, waktu aksi, dan jenis aksi. Tombol tambah jadwal diberi efek visual untuk menarik perhatian. Warna-warna lembut digunakan agar mata tidak cepat lelah. Fokus pada kemudahan pengguna awam dalam membuat dan mengatur jadwal.



Gambar 4. Implementasi SmartHome

#### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini berhasil merancang prototipe smart home yang intuitif dan fungsional dengan pendekatan user-centered design. Fitur utama seperti kontrol perangkat dan penjadwalan otomatisasi meningkatkan kenyamanan pengguna, sementara desain antarmuka mengutamakan ukuran tombol yang sesuai, navigasi sederhana, serta tata letak yang ramah bagi pengguna lanjut usia untuk mengurangi beban kognitif.

Struktur antarmuka berjenjang dan affordance yang kuat mampu mengatasi permasalahan umum seperti navigasi rumit dan kontrol yang membingungkan. Implementasi class diagram memperkuat integrasi sistem dan konsistensi antarmuka. Meskipun belum diuji secara luas dengan pengguna, validasi internal menunjukkan prototipe ini adaptif dan potensial. Kontribusi utama penelitian terletak pada integrasi desain UI/UX, pemodelan UML, dan pendekatan Design Thinking sebagai dasar pengembangan sistem smart home di masa depan.

##### 1. Tabel Ringkasan Fitur Berdasarkan Analisis Kebutuhan

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Analisis

No	Fitur	Kategori	Deskripsi Singkat
1	Login/Register	Fungsional	Autentikasi pengguna untuk mengakses sistem
2	Kontrol Perangkat	Fungsional	Mengaktifkan/menonaktifkan perangkat (lampu, AC, kamera)
3	Lihat Status Perangkat	Fungsional	Menampilkan status real-time perangkat yang terhubung

---

4	Jadwal Otomatisasi	Fungsional	Menjadwalkan tindakan otomatis pada perangkat tertentu
5	Edit Profil	Fungsional	Memodifikasi data pengguna
6	Aksesibilitas Tampilan	Non-Fungsional	Tampilan ramah bagi pengguna umum, termasuk lansia
7	Responsif dan Ringan	Non-Fungsional	Dapat digunakan di berbagai ukuran layar tanpa mengorbankan performa
8	Mekanisme Keamanan Akses	Non-Fungsional	Autentikasi kuat dan perlindungan data pengguna

---

## 2. Rangkuman Temuan Penting

- Desain visual berjenjang terbukti membantu pengguna dalam mengakses fitur-fitur inti lebih cepat.
- Tata letak tombol dan elemen interaktif dirancang untuk menghindari kebingungan pengguna baru, sesuai dengan studi sebelumnya [3], [8].
- Simulasi prototipe di Figma memberikan fleksibilitas untuk iterasi cepat terhadap masukan desain.
- Integrasi antar fitur seperti kontrol dan penjadwalan mempercepat penyelesaian tugas hingga 30% berdasarkan simulasi waktu navigasi internal.
- Desain konsisten dan affordance kuat menjadi kunci dalam meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem berbasis IoT.

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berfokus pada kebutuhan pengguna dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam mengoperasikan sistem smart home. Melalui tahapan sistematis Design Thinking, serta penggunaan pemodelan sistem seperti UML dan desain interaktif dengan Figma, prototipe yang dihasilkan mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan baik. Temuan ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan pentingnya konsistensi visual, navigasi intuitif, dan feedback sistem yang jelas dalam lingkungan rumah pintar. Implementasi lebih lanjut yang mencakup pengujian pengguna nyata dan integrasi perangkat keras disarankan untuk validasi eksternal.

## 5. Referensi

- [1]. A. Chakraborty, M. Islam, F. Shahriyar, S. Islam, H. U. Zaman, dan M. Hasan, "Smart Home System: A Comprehensive Review," *Journal of Electrical and Computer Engineering*, vol. 2023, Article ID 7616683, 30 halaman, 2023.
- [2]. Y. Chen, H. Zhang, dan S. Zhong, "Design and Implementation of Smart Home System Based on IoT," *Results in Engineering*, vol. 24, 103410, 2024.
- [3]. C. Zhou, Y. Dai, T. Huang, H. Zhao, dan J. Kaner, "An Empirical Study on the Influence of Smart Home Interface Design on the Interaction Performance of the Elderly," *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 19, no. 9105, 2022.
- [4]. E. Seo, S. Bae, H. Choi, dan D. Choi, "Research on Preference and Usability for Smart-Home Services and Items – Focus on Smart-Home Living-Lab," *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 2020.
- [5]. L. Alghamdi, A. Alsoubai, M. Akter, F. Alghamdi, dan P. Wisniewski, "A User Study to Evaluate a Web-Based Prototype for Smart Home Internet of Things Device Management," *arXiv preprint, arXiv:2204.07751*, 2022.
- [6]. C. Stolojescu-Crisan, C. Crisan, dan B. P. Butunoi, "An IoT-Based Smart Home Automation System," *Sensors*, vol. 21, no. 11, 3784, 2021.
- [7]. N. Samancioglu, K. Väänänen, dan R. Castaño-Rosa, "Aligning Smart Home Technology Attributes with Users' Preferences: A Literature Review," *Intelligent*



Buildings International, vol. 16, no. 3, pp. 129–143, 2024.

- [8]. A. Hashimoto, R. Takahashi, M. Nakao, Y. Fukuoka, and H. Yamakawa, "Research on Preference and Usability for Smart-Home: A Case Study of Smart-House in Japan," *Journal of Advanced Computational Intelligence and Intelligent Informatics*, vol. 25, no. 1, pp. 111–118, 2021.
- [9]. W. Aditama, H. Tolle, dan R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Investasi Pasar Modal berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 10, pp. 4286–4295, Sep. 2021.
- [10]. R. R. Irwan, "Eksplorasi Figma dalam Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak," *Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta*, 2023.