



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 6256-6268

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis Efektivitas Penggunaan AI dalam Desain UI/UX dengan Figma

Muh Musthafa Yoshananda¹, Bangkit Indarmawan Nugroho², Zaenul Arif³

^{1,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, STMIK YMI Tegal

²Sistem Informasi, Fakultas Teknik, STMIK YMI Tegal

¹osacuenk46@gmail.com *²bangkit_in@stmik.ac.id, ³zendhunter@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk menilai efektivitas penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam menunjang proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) melalui aplikasi Figma. Pendekatan yang digunakan mengacu pada Technology Acceptance Model (TAM) dengan melibatkan variabel Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention (BI), serta variabel efektivitas. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 60 responden yang terdiri dari desainer UI, pengembang web, serta desainer lepas. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, korelasi Pearson, dan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS. Hasil analisis memperlihatkan bahwa variabel PU dan ATU berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pemanfaatan AI dalam desain UI/UX berbasis Figma, sedangkan PEOU dan BI tidak menunjukkan pengaruh yang berarti. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 21,7% mengindikasikan bahwa keempat variabel TAM mampu menjelaskan 21,7% variasi efektivitas penggunaan AI, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Studi ini juga membandingkan desain yang dihasilkan secara manual dengan desain berbasis Artificial Intelligence, di mana penggunaan Artificial Intelligence terbukti lebih efisien namun masih memiliki keterbatasan pada aspek kreativitas dan detail desain.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Figma, UI/UX, Technology Acceptance Model, Efektivitas

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital di industri kreatif Indonesia telah membawa perubahan besar dalam cara menyampaikan pesan visual serta berinteraksi dengan produk digital. Desain UI/UX kini menjadi kompetensi strategis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan sebuah aplikasi maupun platform digital. Dalam konteks ini, kecerdasan buatan (AI) hadir sebagai solusi potensial untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kreativitas dalam proses perancangan. AI tidak hanya sekadar berfungsi sebagai alat otomatisasi, tetapi juga sebagai mitra kreatif yang mampu memahami tren desain visual sekaligus mempercepat pembuatan prototipe secara real-time (Herniyanti *et al.*, 2022).

Figma sebagai platform berbasis cloud telah banyak dipilih oleh desainer UI/UX di Indonesia karena kemampuannya dalam mendukung kolaborasi secara langsung. Keberadaan plugin AI seperti Magician, Chroma, dan Uizard memperluas fungsionalitas Figma, sehingga tidak hanya sekadar menjadi perangkat desain, tetapi juga berkembang sebagai ekosistem berbasis AI. Melalui plugin tersebut, desainer dapat membuat elemen desain hanya dengan instruksi teks maupun memperoleh rekomendasi warna secara otomatis. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Figma mampu meningkatkan efisiensi dalam pembuatan prototipe pada pembelajaran Interaksi Manusia dan Komputer, sehingga efektif digunakan di perguruan tinggi (Lathifah *et al.*, 2024), (Simanjuntak, 2023).

Walaupun demikian, efektivitas plugin AI dalam aspek produktivitas, estetika, maupun kegunaan belum sepenuhnya terukur. Meskipun keterampilan dan kreativitas desain berkembang, tingkat adopsi fitur AI masih terbatas akibat kurangnya pemahaman mendalam terhadap fungsi yang tersedia. Kondisi ini menandakan bahwa penggunaan AI di Figma belum optimal, sehingga diperlukan penelitian empiris lebih lanjut untuk menilai dampaknya secara menyeluruh.

Figma telah membuktikan efektivitasnya dalam mendukung proses desain UI/UX menggunakan pendekatan Design Thinking dalam berbagai studi empiris. Platform ini berhasil meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, dan kualitas pengalaman pengguna melalui proses pembuatan prototipe yang kolaboratif dan interaktif (Senubekti, Dajoreyta and Anggraini, 2024), (BAYU PRIHANDOKO, 2021), (Petridis, Terry and Cai, 2024).

Berbagai studi terdahulu menegaskan bahwa Figma mendukung proses desain UI/UX dengan pendekatan Design Thinking, terbukti mampu meningkatkan kesederhanaan, aksesibilitas, dan kualitas pengalaman pengguna melalui prototyping yang kolaboratif dan interaktif. Selain itu, penerapan Generative AI dalam proses redesain antarmuka situs web mampu mempercepat eksplorasi desain, menghasilkan variasi tata letak yang lebih beragam, serta meningkatkan aksesibilitas sesuai standar WCAG (Gede *et al.*, 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa AI memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas desain, meskipun aspek kendali manusia dan kegunaan tetap harus diperhatikan agar hasilnya optimal (Nurliana, Hanifati and Ali, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam proses desain UI/UX menggunakan Figma. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak AI terhadap efisiensi waktu desain, kualitas hasil, dan kegunaan fitur AI bagi desainer profesional. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif berdasarkan survei responden (minimal 30-50 desainer) dengan menggunakan alat bantu seperti Technology Acceptance Model (TAM) dan analisis statistik menggunakan skala Likert. Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris yang terukur untuk menilai manfaat penerapan AI dalam praktik desain di Indonesia, sekaligus memberikan rekomendasi bagi desainer dan institusi pendidikan mengenai strategi integrasi plugin AI untuk Figma (Al-athari, 2023), (Kamnerddee, Putjorn and Intarasirisawat, 2024), (Ilmi *et al.*, 2020).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dengan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) sebagai landasan teori. Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan pengukuran hubungan antarvariabel secara objektif melalui instrumen terstruktur dan analisis statistik (Pratama, Wulandari and Indyastuti, 2022), (Wardhana, 2015), (YASMIN, 2022).

2.1. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian mencakup individu yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi Figma untuk kegiatan desain UI/UX, khususnya yang pernah mencoba fitur kecerdasan buatan (AI) seperti plugin Magicopy, HTML to Design, dan Text to Design. Karena jumlah pengguna Figma dengan pengalaman AI belum dapat dipetakan secara pasti, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Kriteria responden adalah:

- a. Pernah menggunakan Figma minimal tiga bulan
- b. Mengetahui dan pernah mencoba fitur AI dalam figma
- c. Berprofesi sebagai UI/UX designer, web developer, atau freelance designer

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Eksperimen terkontrol, pencatatan waktu pengerjaan desain, baik secara manual maupun dengan bantuan AI.
2. Kuisisioner penilaian, Setelah eksperimen, responden diminta untuk mengisi kuisisioner berdasarkan aspek-aspek Model Penerimaan Teknologi (TAM). Kuisisioner tersebut mencakup variabel-variabel seperti kegunaan yang dirasakan (PU), kemudahan penggunaan yang dirasakan (PEOU), sikap terhadap penggunaan (ATU), niat perilaku (BI), dan efektivitas penggunaan AI dalam desain UI/UX, Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), Efektivitas. Kuisisioner menggunakan skala Likert dari 1 - 5 dan juga menyertakan pertanyaan terbuka untuk memperoleh umpan balik tambahan (Amimah, 2021).

2.3 Teknik Analisis Data

Data dianalisis melalui:

1. Pengujian validitas, menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor item dengan skor total
2. Reliabilitas dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha, di mana instrumen dinyatakan reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,60$
3. Uji korelasi Pearson, untuk menilai hubungan antarvariabel independen (PU, PEOU, ATU, BI) dengan variabel dependen (efektivitas/EFE). Korelasi dianggap signifikan jika nilai Sig. $< 0,05$
4. Uji regresi linier berganda, guna mengidentifikasi pengaruh simultan maupun parsial dari keempat variabel bebas terhadap efektivitas penggunaan AI

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil Penelitian

Studi ini melibatkan 60 responden dari berbagai bidang profesional yang berkaitan dengan desain UI/UX. Responden mengisi kuesioner daring menggunakan Google Forms. Karakteristik umum responden disajikan dalam tabel di bawah ini:



Gambar 1. Kuisisioner Google Form

1. Jenis Kelamin

Tabel 1. Distribusi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	36	60.0%
Perempuan	24	40.0%
Total	60	100.0%

2. Usia Responden

Tabel 2. Usia Responden

Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
< 20 tahun	4	6.7%
20–25 tahun	38	63.3%
> 25 tahun	18	30.0%
Total	60	100.0%

3. Profesi Responden

Tabel 3. Profesi Responden

Profesi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<i>UI Designer</i>	19	31.7%
<i>Web Developer</i>	20	33.3%
<i>Freelance Designer</i>	21	35.0%
Total	60	100.0%

4. Lama Menggunakan Figma

Tabel 4. Lama Menggunakan Figma

Lama Menggunakan Figma	Frekuensi (n)	Persentase (%)
< 6 bulan	6	10.0%
6 bulan – 1 tahun	29	48.3%
> 1 tahun	25	41.7%
Total	60	100.0%

3.1.1 Statistik Deskriptif TAM

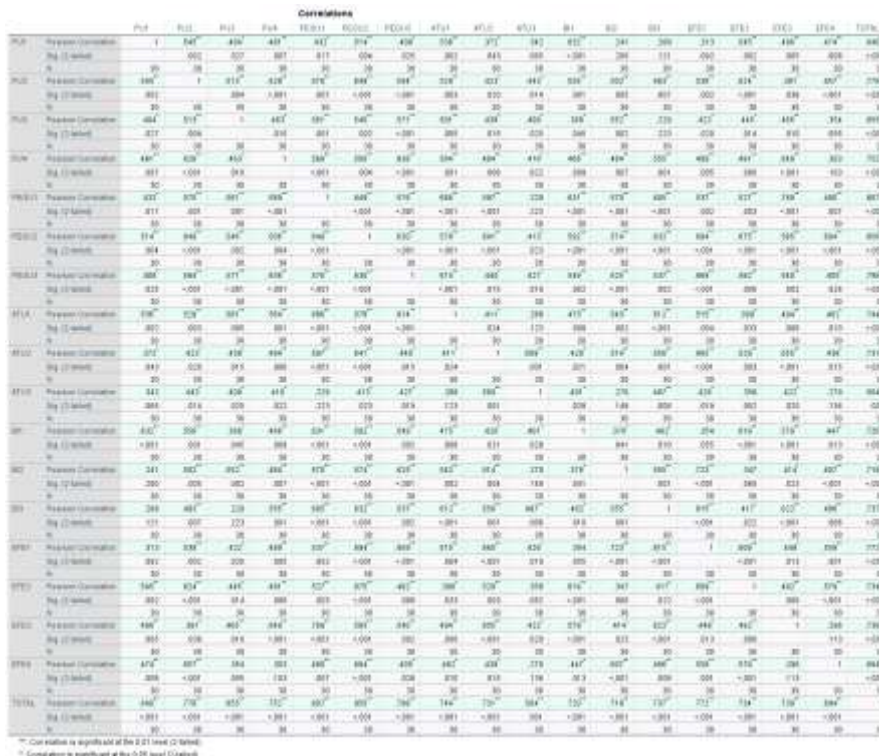
Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa variabel Perceived Usefulness (PU) memperoleh rata-rata skor 3,78 dengan standar deviasi 0,70. Variabel Perceived Ease of Use (PEOU) memiliki nilai rata-rata 3,85, menandakan tingkat persepsi kemudahan penggunaan cukup tinggi. Sementara itu, Attitude Toward Using (ATU) memiliki nilai rata-rata 4,04, Behavioral Intention (BI) sebesar 4,26, dan variabel efektivitas (EFE) rata-rata 4,03. Seluruh variabel memiliki skor maksimum 5,00, yang menunjukkan terdapat responden yang memberikan penilaian tertinggi pada semua aspek.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Responden

Variabel	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi (SD)	Minimum	Maksimum
PU (Perceived Usefulness)	3.78	0.70	2.50	5.00
PEOU (Perceived Ease of Use)	3.85	0.86	1.67	5.00
ATU (Attitude Toward Use)	4.04	0.69	2.67	5.00
BI (Behavioral Intention)	4.26	0.70	2.67	5.00
EFE (Efektivitas Penggunaan)	4.03	0.61	2.50	5.00

3.1.2 Uji Validitas & Reliabilitas

1. Pengujian validitas dilakukan terhadap 30 responden awal untuk memastikan setiap item kuesioner sesuai dengan konstruk yang diukur. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua butir memiliki korelasi lebih tinggi daripada nilai r-tabel (0,361) dengan signifikansi <0,05. Hal ini berarti seluruh item dinyatakan valid:



Gambar 2. Hasil Olah Data Menggunakan SPSS

Tabel 6. Hasil Validitas Instrumen

No	Item	Nilai Korelasi (r)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	PU1	0.545	< 0.01	Valid
2	PU2	0.594	< 0.01	Valid
3	PU3	0.501	< 0.01	Valid
4	PU4	0.652	< 0.01	Valid
5	PEOU1	0.766	< 0.01	Valid
6	PEOU2	0.789	< 0.01	Valid
7	PEOU3	0.798	< 0.01	Valid
8	ATU1	0.694	< 0.01	Valid
9	ATU2	0.701	< 0.01	Valid
10	ATU3	0.679	< 0.01	Valid
11	BI1	0.700	< 0.01	Valid
12	BI2	0.607	< 0.01	Valid
13	BI3	0.736	< 0.01	Valid
14	EFE1	0.736	< 0.01	Valid
15	EFE2	0.737	< 0.01	Valid
16	EFE3	0.734	< 0.01	Valid
17	EFE4	0.739	< 0.01	Valid

2. Uji reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Nilai yang diperoleh adalah 0,946 (>0,70), sehingga kuesioner dianggap reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	17

Gambar 3. Hasil Olah Data Menggunakan SPSS

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas (Data SPSS)

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Status</i>
0.946	17	Reliabel

Hasil perhitungan pada Tabel 7 menunjukkan nilai alpha Cronbach sebesar 0,946. Karena nilai ini lebih besar dari batas minimum yang dapat diterima, yaitu 0,70, dapat disimpulkan bahwa kuesioner penelitian ini reliabel dan memiliki konsistensi internal yang sangat baik untuk digunakan dalam pengumpulan data.

3.1.3 Uji Korelasi Pearson & Uji Regresi Linier

Hasil uji korelasi Pearson memperlihatkan bahwa variabel PU ($r=0,256$; $p=0,048$) dan ATU ($r=0,316$; $p=0,014$) berhubungan positif serta signifikan dengan efektivitas penggunaan AI dalam desain UI/UX. Sebaliknya, variabel PEOU ($p=0,217$) dan BI ($p=0,151$) tidak menunjukkan hubungan signifikan.

		PU	PEOU	ATU	BI	EFE
PU	Pearson Correlation	1	-.022	.140	-.048	.256
	Sig. (2-tailed)		.869	.285	.718	.048
	N	60	60	60	60	60
PEOU	Pearson Correlation	-.022	1	-.034	-.089	.162
	Sig. (2-tailed)	.869		.798	.499	.217
	N	60	60	60	60	60
ATU	Pearson Correlation	.140	-.034	1	.055	.316 ^a
	Sig. (2-tailed)	.285	.798		.578	.014
	N	60	60	60	60	60
BI	Pearson Correlation	-.048	-.089	.055	1	.188
	Sig. (2-tailed)	.718	.499	.578		.151
	N	60	60	60	60	60
EFE	Pearson Correlation	.256 ^a	.162	.316 ^a	.188	1
	Sig. (2-tailed)	.048	.217	.014	.151	
	N	60	60	60	60	60

^a. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 4. Hasil Uji Korelasi Pearson di SPSS

Tabel 8. Interpretasi Tabel Korelasi

Variabel Bebas	r (Korelasi)	Sig. (p)	Keterangan
Perceived Usefulness (PU)	0.256	0.048	Signifikan
Perceived Ease of Use (PEOU)	0.162	0.217	Tidak Signifikan
Attitude Toward Using (ATU)	0.316	0.014	Signifikan
Behavioral Intention (BI)	0.188	0.151	Tidak Signifikan

Analisis regresi linier berganda menunjukkan nilai R² sebesar 0,217, yang berarti 21,7% variasi efektivitas penggunaan AI dapat dijelaskan oleh keempat variabel independen dalam model TAM. Uji simultan (F-test) menghasilkan nilai signifikansi 0,008 (<0,05), sehingga model regresi secara keseluruhan signifikan. Namun secara parsial, hanya ATU yang berpengaruh signifikan terhadap efektivitas (p=0,025), sedangkan PU (p=0,061), PEOU (p=0,112), dan BI (p=0,101) tidak signifikan.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	474446.425	4	118611.606	3.801	.008 ^b
	Residual	1716463.175	55	31208.421		
	Total	2190909.600	59			

a. Dependent Variable: EFE

b. Predictors: (Constant), BI, PU, PEOU, ATU

Gambar 5. Hasil Uji Regresi Linear di SPSS

Sementara itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa hanya variabel ATU yang memiliki pengaruh signifikan terhadap EFE (p = 0,025), sementara PU (p = 0,061), PEOU (p = 0,112), dan BI (p = 0,101) tidak memiliki pengaruh signifikan. Dengan demikian, sikap pengguna terhadap penggunaan AI merupakan faktor utama yang memengaruhi efektivitas penerapannya dalam proses desain UI/UX.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-6.370	59.128		-.108	.915
	PU	.250	.131	.231	1.913	.061
	PEOU	1.955E-8	.000	.194	1.617	.112
	ATU	2.713E-8	.000	.279	2.313	.025
	BI	1.835E-8	.000	.201	1.669	.101

a. Dependent Variable: EFE

Gambar 6. Tabel Koefisien di SPSS

Hasil ini menunjukkan bahwa sikap pengguna (Attitude Toward Use (ATU)) merupakan faktor dominan yang memengaruhi persepsi efektivitas penggunaan AI dalam proses desain UI/UX menggunakan Figma. Dibandingkan dengan variabel lain dalam model TAM, ATU menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik. Hasil ini menegaskan pentingnya mengembangkan persepsi dan sikap positif pengguna terhadap teknologi AI agar penggunaannya efektif dalam dunia desain digital.

3.2 Pembahasan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dampak efektivitas penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam proses desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma berdasarkan model penerimaan teknologi (TAM). Variabel yang diuji meliputi persepsi kegunaan (PU), persepsi kemudahan penggunaan (PEOU), sikap terhadap penggunaan (ATU), dan niat perilaku (BI) terhadap efektivitas (EFE) penggunaan AI.

3.2.1 Analisis Korelasi Antar Variabel

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson, diperoleh bahwa:

1. Variabel PU terhadap EFE mempunyai nilai $r = 0,256$ dan $\text{Sig.} = 0,048$ yang berarti terdapat korelasi positif dan signifikan antara persepsi kegunaan dengan efektivitas penggunaan AI.
2. Variabel ATU dalam hubungannya dengan EFE memiliki $r = 0,316$ dan $\text{Sig.} = 0,014$, yang juga menunjukkan korelasi positif dan signifikan.
3. Variabel PEOU dan BI tidak menunjukkan hubungan yang signifikan terhadap efisiensi, karena nilai Sig. masing-masing $> 0,05$ yaitu $0,217$ dan $0,151$.

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi pengguna terhadap kegunaan dan sikap terhadap teknologi, semakin tinggi pula persepsi pengguna terhadap efektivitas penggunaan AI dalam desain UI/UX menggunakan Figma.

3.2.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Uji regresi linier berganda dilakukan untuk menentukan pengaruh simultan dan parsial PU, PEOU, ATU, dan BI terhadap EFE. Berdasarkan hasil analisis regresi (lihat Tabel 4.5), diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Nilai R-kuadrat = $0,217$, yang berarti bahwa $21,7\%$ variasi efisiensi dapat dijelaskan oleh empat variabel independen (PU, PEOU, ATU, BI).
2. Nilai $\text{Sig. F} = 0,008 < 0,05$ menunjukkan bahwa keempat variabel bebas secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap efisiensi.

Secara parsial, hasil pada tabel Coefficients menunjukkan bahwa:

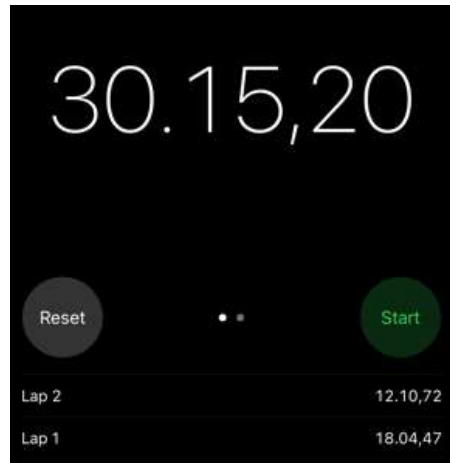
1. ATU (Attitude to Use) mempunyai nilai Sig. sebesar $0,025$ yang artinya mempunyai pengaruh signifikan sebagian terhadap efektivitas penggunaan AI.
2. Nilai Sig. untuk PU adalah $0,061$ (mendekati $0,05$) sehingga dapat dikatakan berpengaruh tetapi tidak signifikan secara statistik.
3. PEOU dan BI masing-masing mempunyai nilai Sig. sebesar $0,112$ dan $0,101$ yang artinya keduanya tidak signifikan secara parsial terhadap kinerja.

3.2.3 Analisis Perbandingan Desain Dengan Plugin Figma & Manual

Studi ini dilakukan dengan membandingkan proses desain UI/UX manual dengan proses desain menggunakan plugin AI Figma (MagicoPy for Figma, HTML to Design, dan Text to Design). Data dikumpulkan dari responden yang diminta untuk menyelesaikan dua proyek desain sebagai bagian dari eksperimen.

1. Efisiensi Desain

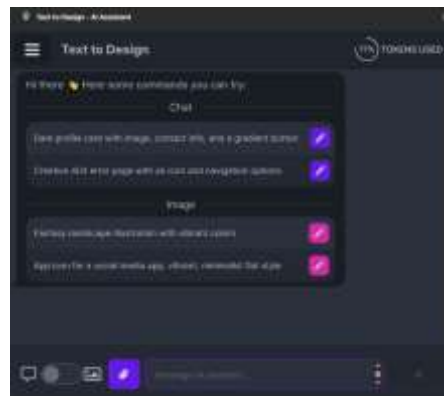
Eksperimen membandingkan desain manual dengan desain menggunakan plugin AI Figma. Rata-rata waktu pengerjaan desain manual adalah 30 menit, sedangkan dengan bantuan plugin AI waktu menurun menjadi 18 menit, atau lebih cepat sekitar 40%.



Gambar 7. Waktu Proses Desain Dengan & Tanpa Plugin AI di Figma

Rata-rata waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan proyek secara manual adalah sekitar 30 menit, sedangkan dengan plugin AI (Tahap 1), waktu penyelesaian rata-rata berkurang menjadi 18 menit..

2. Plugin Text to Design memungkinkan konversi instruksi teks menjadi layout antarmuka secara otomatis



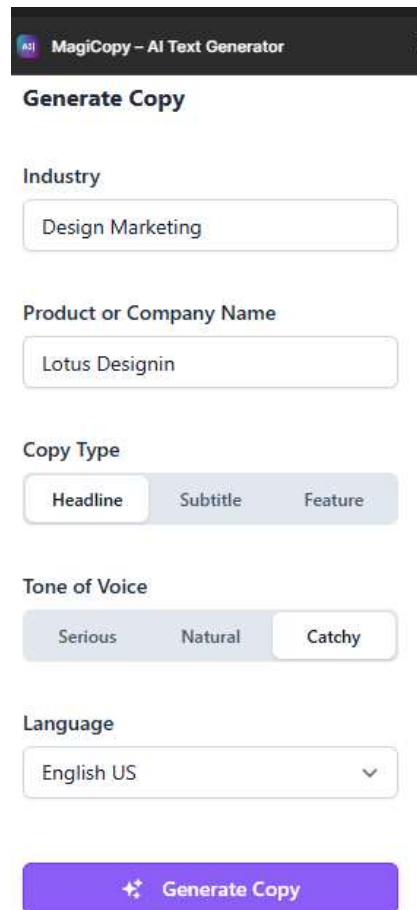
Gambar 8. Plugin Text to Design Figma

3. HTML to Design mengubah kode HTML menjadi tampilan visual, sehingga mempercepat pembuatan elemen desain



Gambar 9. Plugin HTML to Design Figma

4. Sementara MagicoPy memperbaiki konten berbasis konteks dan memberikan rekomendasi desain yang lebih sesuai kebutuhan



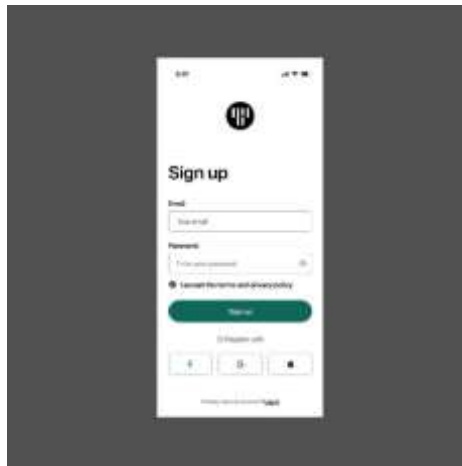
Gambar 10. Plugin Magicopy for Figma



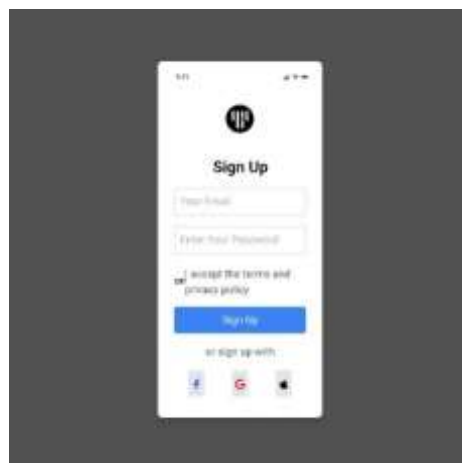
Gambar 11. Hasil Magicopy for Figma

5. Kualitas Hasil Desain

Evaluasi hasil desain menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan kualitas lebih baik, terutama dalam konsistensi visual dan tata letak, sehingga tampilan lebih rapi dan profesional dibanding desain manual. Namun, desain berbasis AI masih memiliki keterbatasan dalam aspek interaksi manusia, khususnya detail yang berhubungan dengan empati pengguna.



Gambar 12. Hasil Desain Manual



Gambar 13. Hasil Desain Dengan Plugin AI

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang dikirimkan kepada 60 responden, diperoleh survei persepsi pengguna terhadap penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam proses desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma. Kuesioner disusun berdasarkan konstruk Model Penerimaan Teknologi (TAM), yang mencakup lima variabel utama: Efektivitas yang Dirasakan (PU), Kegunaan yang Dirasakan (PEOU), Sikap terhadap Penggunaan (ATU), Niat Perilaku (BI), dan Efektivitas Penggunaan AI (EFE).

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata skor tiap variabel berada pada kategori tinggi. Sebagai sampel hasil variabel memiliki hasil skor:

Tabel 9. Sampel Rata-rata Hasil Kuisisioner Per Varabel

PU	PEOU	ATU	BI	EFE
5	5	4,66	4,66	4,5
2,75	2,33	3,66	3,33	2,75
5	4,66	5	5	5
4,25	4,66	4,33	4,33	4,25
3	3,33	3,33	3	2,75
3,25	3	3,66	2,66	3,25
4,75	5	4,66	4,66	4,75
3,75	4,33	3,66	5	3,75
4,5	5	4,66	4,66	4,5
4,25	5	4,33	4,66	4,75

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa persepsi kegunaan (PU) dan sikap terhadap penggunaan (ATU) berperan signifikan dalam meningkatkan efektivitas penerapan AI di Figma. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya sikap positif desainer dan persepsi manfaat teknologi dalam mendorong adopsi.

Meskipun PEOU dan BI tidak signifikan, hal ini dapat dikaitkan dengan tingkat pengalaman responden yang relatif tinggi, sehingga kemudahan penggunaan tidak lagi menjadi faktor utama. Hasil penelitian juga menguatkan pemahaman bahwa AI lebih berperan sebagai asisten yang mempercepat proses, bukan sebagai pengganti kreativitas manusia.

Implikasi praktis dari studi ini adalah pentingnya meningkatkan literasi dalam penggunaan fitur AI pada perangkat desain seperti Figma, terutama untuk meningkatkan manfaat yang dirasakan (PU) dan sikap positif (ATU) terhadap teknologi tersebut. Perusahaan dan organisasi desain digital didorong untuk memberikan pelatihan intensif tentang penggunaan plugin AI seperti Magicopy untuk Figma guna meningkatkan efisiensi desainer.

Secara teoritis, studi ini berkontribusi pada pengembangan Model Penerimaan Teknologi (TAM) dalam konteks desain UI/UX berbasis AI, sebuah pendekatan yang sebelumnya terbatas. Studi ini juga meletakkan dasar untuk memahami bahwa persepsi dan sikap pengguna merupakan dua metrik utama yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan fitur AI dalam platform desain.

Studi ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, hanya 30 dari 60 responden yang digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas awal, yang dapat memengaruhi generalisasi hasil. Studi ini hanya menggunakan sebagian kecil plugin AI (Magicopy untuk Figma, Text to Design, HTML to Design), sehingga hasilnya tidak mencerminkan semua fitur AI yang tersedia di Figma. Studi selanjutnya direncanakan untuk melibatkan lebih banyak responden, melibatkan profesional dengan latar belakang yang lebih beragam, dan menggunakan pendekatan metode campuran untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 60 responden dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan aplikasi SPSS, diperoleh temuan sementara sebagai berikut:

1. Validitas dan reliabilitas instrumen survei menunjukkan bahwa sebagian besar pertanyaan untuk setiap variabel (PU, PEOU, ATU, BI, dan Efektivitas) memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam pengukuran penelitian.
2. Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa variabel "Persepsi Kegunaan" (PU) dan "Sikap terhadap Penggunaan" (ATU) memiliki korelasi yang signifikan dengan efektivitas penggunaan AI dalam desain UI/UX di Figma. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan sikap pengguna memiliki dampak positif terhadap efektivitas proses desain.

3. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa model regresi yang mencakup PU, PEOU, ATU, dan BI secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Efisiensi dengan nilai R-kuadrat sebesar 0,217, setara dengan 21,7%. Ini berarti bahwa kombinasi keempat variabel ini dapat menjelaskan 21,7% variasi efisiensi pemanfaatan AI, sementara kontinuitas dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model.
4. Secara parsial, variabel Sikap terhadap Penggunaan (ATU) merupakan satu-satunya variabel yang memiliki dampak signifikan terhadap efisiensi dengan nilai signifikansi <0,05. Sementara itu, variabel PU, PEOU, dan BI secara individual tidak signifikan, meskipun berkontribusi terhadap keseluruhan model.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan dalam rangka penelitian “Analisis Efektivitas Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Proses Perancangan UI/UX Menggunakan Aplikasi Figma” maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Efektivitas penggunaan AI untuk mendukung proses desain UI/UX di Figma berada dalam kategori sedang hingga efektif. Hasil analisis menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan (PU), kemudahan penggunaan (PEOU), sikap terhadap penggunaan (ATU), dan niat perilaku (BI) berkontribusi terhadap efektivitas dengan R² sebesar 21,7%. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan AI memiliki dampak yang signifikan terhadap efektivitas dan kinerja proses desain UI/UX, meskipun masih dipengaruhi oleh banyak faktor lain. 2. Membandingkan hasil desain UI/UX yang dibuat secara manual oleh manusia dengan hasil desain yang menggunakan AI di Figma menunjukkan bahwa desain AI memiliki keunggulan dalam hal kecepatan, efisiensi, dan kemudahan pembuatan prototipe awal. Namun, desain manual tetap mengungguli mereka dalam hal kreativitas, fleksibilitas estetika, dan personalisasi. AI berfungsi optimal sebagai alat, bukan sebagai pengganti penuh kreativitas manusia. 3. Kelebihan untuk desainer dapat mempercepat proses desain, mengurangi beban kerja yang monoton, membantu membuat prototipe dengan cepat dan mempertahankan inspirasi awal. Sedangkan kekurangannya hasil desain cenderung generik atau berulang kecuali disesuaikan secara manual, kurang fleksibel dalam hal beradaptasi dengan preferensi merek, dan masih memerlukan koreksi dan penyempurnaan oleh desainer profesional.

Referensi

1. Al-athari, F.M. (2023) ‘Experimental Comparison of the Sample Sizes of the Two-Sample Tests of Wilcoxon and Student under the Arcsine Distribution’.
2. Amimah (2021) ‘Valuasi User Interface(UI) Dan User Experience(UX) Aplikasi JRku User Centered Design (UCD)’. Available at: <https://repository.uinjkt.ac.id>.
3. BAYU PRIHANDOKO (2021) ‘LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA (DINKOMINFO) KABUPATEN BANYUMAS’, *repository.ittelkom* [Preprint]. Available at: [https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/8005/9/BAB II.pdf](https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/8005/9/BAB%20II.pdf).
4. Gede, P. *et al.* (2025) ‘Redesign User Interface Website 8 Parallel dengan Memanfaatkan Generative’, *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 6(3), pp. 1813–1821.
5. Herniyanti *et al.* (2022) ‘Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan Software Figma untuk Mendesain’, *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, 1(2), pp. 100–108. Available at: <https://doi.org/10.30872/atasi.v1i2.374>.
6. Ilmi, M. *et al.* (2020) ‘Perkembangan Dan Penerapan Theory Of Acceptance Model (TAM) Di Indonesia’, *Relasi : Jurnal Ekonomi*, 16(2), pp. 436–458. Available at: <https://doi.org/10.31967/relasi.v16i2.371>.
7. Kammerdee, C., Putjorn, P. and Intarasirisawat, J. (2024) ‘AI-Driven Design Thinking: A Comparative Study of Human-Created and AI-Generated UI Prototypes for Mobile Applications’, in *8th International Conference on Information Technology 2024, InCIT 2024*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., pp. 237–242. Available at: <https://doi.org/10.1109/InCIT63192.2024.10810565>.
8. Lathifah, A. *et al.* (2024) ‘Efektifitas Penggunaan Figma Sebagai Alat Dalam Mata Kuliah Ineraksi Manusia dan Komputer’, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), pp. 40–45. Available at: <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Diteksi>.
9. Nurliana, F., Hanifati, G. and Ali, F. (2022) ‘Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking’, *Magenta / Official Journal STMK Trisakti*, 6(02), pp. 971–991. Available at: <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90>.
10. Petridis, S., Terry, M. and Cai, C.J. (2024) ‘PromptInfuser: How Tightly Coupling AI and UI Design Impacts Designers’ Workflows’, *Proceedings of the 2024 ACM Designing Interactive Systems Conference, DIS 2024*, pp. 743–756. Available at: <https://doi.org/10.1145/3643834.3661613>.
11. Pratama, A., Wulandari, S.Z. and Indyastuti, D.L. (2022) ‘Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penggunaan Aplikasi PLN Daily (Studi Empiris Pada Pegawai PLN UP3 Tegal)’, *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 5(3), pp. 355–368. Available at: <https://doi.org/10.31842/jurnalnobis.v5i3.235>.
12. Senubekti, M.A., Dajoreyta, G.L. and Anggraini, N. (2024) ‘Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma’, *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>.
13. Simanjuntak, J. (2023) ‘PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE SIRESTI PADA PT.RESTU RESTI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN’, <https://e-journal.uajy.ac.id/> [Preprint]. Available at: [https://e-journal.uajy.ac.id/28627/3/181710004_Bab 2.pdf](https://e-journal.uajy.ac.id/28627/3/181710004_Bab%202.pdf).
14. Wardhana, C. (2015) ‘ANALISIS PENGGUNAAN E-LEARNING EDMODO DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL TUGAS AKHIR SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yo’, *Universitas Negeri Yogyakarta* [Preprint].

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2906>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

15. YASMIN, S.S. (2022) 'PROTOTYPE UI/UX PADA WEBSITE PT. AFI COMMUNICATION ADVERTISING', <https://elibrary.unikom.ac.id/> [Preprint]. Available at: https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/6374/8/UNIKOM_SITI_SARAH_YASMIN_BAB_2.pdf.