BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi zaman sekarang telah menghasilkan dampak yang berarti dari berbagai sektor, salah satunya dalam industri desain digital [1]. Pemanfaatan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) semakin berkembang dan mulai digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas desain. Teknologi ini memungkinkan proses desain yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih efisien melalui bantuan sistem yang mampu menghasilkan ide, menyusun struktur desain, serta mempercepat proses pengerjaan[2]. Kondisi ini memperlihatkan bahwa AI tidak hanya berfungsi sebagai peran pendukung, namun juga termasuk unsur penting pada pada kegiatan desain. di Indonesia adopsi AI juga berkembang pesat. Riset Microsoft dan LinkedIn mendata bahwa sekitar 92% karyawan di Indonesia telah menggunakan AI untuk kegiatan mereka[3]. Hal ini menegaskan bahwa AI tidak hanya inovasi tambahan, tetapi kebutuhan dalam ekosistem desain modern.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, kondisi praktik desain UI/UX saat ini juga mengalami perubahan yang sangat dinamis[4]. UI/UX Designer tidak hanya diminta untuk menciptakan tampilan yang estetik, tetapi juga harus mampu menciptakan pengalaman pengguna akhir yang efektif, efisien, serta berorientasi pada kebutuhan audiens. Selain itu, meningkatnya kompleksitas produk digital seperti aplikasi *mobile* dan platform berbasis web menuntut proses desain yang lebih adaptif dan terstruktur [5]. Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong desainer untuk terus berinovasi dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat[6]. Dalam pelaksanaannya, proses desain UI/UX saat ini masih menunjukkan perbedaan pendekatan, hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian desainer masih menjalankan proses desain tanpa memanfaatkan teknologi berbasis AI, seperti melalui sketsa awal atau proses *brainstorming* secara mandiri. Di sisi lain, terdapat pula desainer yang mulai mengintegrasikan teknologi AI untuk memfasilitasi tahapan ideasi serta pengembangan

desain. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan AI dalam desain UI/UX masih berada pada tahap adopsi dan belum terealisasi secara merata dalam alur kerja para praktisi.

Dalam praktiknya, UI/UX Designer saat ini memanfaatkan berbagai *tools* desain digital seperti Figma, Adobe XD, dan Sketch untuk mendukung proses *wireframing*, *prototyping*, hingga kolaborasi tim. Berdasarkan survei terbaru, Figma menjadi *tools* yang sering dimanfaatkan desainer UI/UX karena kemampuannya dalam menunjang kerja sama dan integrasi proses desain secara menyeluruh[7]. Akan tetapi, penggunaan *tools* tersebut kerap melibatkan tahapan manual yang repetitif, seperti penyusunan komponen desain, pengaturan *layout*, hingga iterasi desain yang berulang. Kondisi ini menunjukkan bahwa di tengah perkembangan *tools* desain, terdapat ruang untuk mengoptimalkan alur kerja agar proses iterasi dapat berjalan lebih fleksibel. Untuk merespons dinamika tersebut, teknologi AI mulai diintegrasikan ke dalam *workflow* desain UI/UX. Studi terbaru menunjukkan bahwa *generative AI* memiliki peran penting dalam membantu proses ideasi, eksplorasi desain, serta pengembangan *user flow* [8]. Bahkan, AI mulai dipandang bukan hanya sebagai alat bantu yang mendukung proses berpikir divergen melalui penyediaan alternatif solusi. Hal ini mengindikasikan potensi AI dalam memperluas alur eksplorasi ide sekaligus memfasilitasi kelancaran proses desain UI/UX.

Salah satu teknologi AI yang mulai banyak digunakan dalam konteks tersebut adalah Claude AI. Claude AI dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas desain, seperti *brainstorming* ide, penyusunan *user flow*, serta pembuatan konten desain yang mendukung pengembangan produk digital. Penggunaan teknologi ini menunjukkan adanya perubahan pola kerja dari proses yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih terbantu dengan teknologi berbasis AI[9]. Namun demikian, tingkat penggunaan dan penerimaan teknologi tersebut tidak merata pada setiap individu, sehingga menunjukkan adanya perbedaan dalam pemanfaatan Claude AI di kalangan UI/UX *Designer*.

Perbedaan tingkat penggunaan tersebut mengindikasikan bahwa ada unsur-unsur yang memengaruhi pengambilan keputusan individu saat menggunakan teknologi[10]. Selain itu, kebutuhan dalam proses desain, seperti kebutuhan untuk menghasilkan ide secara cepat dan menyusun alur desain secara efisien, juga turut

memengaruhi intensitas penggunaan teknologi berbasis AI dalam aktivitas desain. Meskipun demikian, pemahaman mengenai unsur-unsur yang memberikan pengaruh penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer masih terbatas. Mayoritas studi sebelumnya terfokus pada penggunaan AI secara general atau tools desain tertentu, tanpa mengkaji secara spesifik bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi penggunaan Claude AI sebagai alat pendukung desain. Situasi ini mengindikasikan terdapat celah hal yang harus diteliti lebih dalam.

1.2 Rumusan Masalah

Penggunaan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) seperti Claude AI dalam proses perancangan UI/UX terus mengalami peningkatan seiring berkembangnya kebutuhan akan berpotensi mendorong kemudahan dalam pekerjaan desain digital. Meskipun demikian, tingkat penerimaan dan intensitas penggunaan Claude AI di kalangan UI/UX *Designer* masih menunjukkan variasi. Sebagian *designer* telah mengintegrasikan Claude AI ke dalam alur kerja mereka, sementara sebagian lainnya masih menggunakan teknologi tersebut secara terbatas. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa keputusan untuk menggunakan Claude AI tidak semata-mata bergantung pada keberadaan teknologinya, namun juga berbagai faktor yang berkaitan dengan persepsi desainer terkait kegunaan, kemudahan operasional, dampak lingkungan sosial, ketersediaan fasilitas penunjang, serta niat untuk menggunakan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, perlu adanya riset yang mampu menjelaskan dan menganalisis unsur-unsur yang memengaruhi penerimaan serta penggunaan aktual Claude AI oleh UI/UX Designer sehingga dapat membentuk gambaran yang jelas dalam proses implementasi teknologi kecerdasan buatan pada bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Riset ini diutamakan pada identifikasi unsur-unsur yang memengaruhi penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX designer dengan menggunakan kerangka kerja UTAUT , dengan batasan sebagai berikut:

1. Riset yang dilakukan hanya menjelaskan unsur-unsur yang memengaruhi Behavioral Intention (BI) dan Use Behavior (UB) terhadap penggunaan Claude AI

oleh UI/UX Designer. Penelitian ini tidak mengkaji pengaruh penggunaan Claude AI terhadap potensi kemudahan dalam pekerjaan, kualitas desain, kreativitas, maupun kepuasan pengguna akhir (end-user).

2. Variabel yang dianalisis terbatas pada konstruk dalam model UTAUT, yaitu Performance Expectancy (PE), Effort Expectancy (EE), Social Influence (SI), Facilitating Conditions (FC), Behavioral Intention (BI), dan Use Behavior (UB). Riset yang dilakukan tidak memasukkan unsur lain di luar model tersebut, baik yang berasal dari pengembangan UTAUT maupun model penerimaan teknologi lainnya.

3. Objek penelitian dibatasi pada penggunaan Claude AI sebagai alat bantu dalam aktivitas desain UI/UX, seperti proses brainstorming, penyusunan user flow, pembuatan user persona, penyusunan dokumentasi desain, penyusunan microcopy, analisis kebutuhan desainer, serta aktivitas pendukung lainnya yang berkaitan dengan proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Penelitian ini tidak membahas penggunaan platform AI generatif lainnya, seperti ChatGPT, Gemini, Copilot, atau Midjourney.

4. Subjek penelitian dibatasi pada UI/UX Designer yang pernah atau sedang menggunakan Claude AI dalam aktivitas pekerjaannya seperti full time UI/UX designer, Freelance UI/UX designer. Selain UI/UX designer terdapat juga subjek penelitian yang merupakan mahasiswa, intern, pelajar, dan otodidak yang pernah menggunakan Claude AI dalam aktivitas UI/UX design. Profesi lain, seperti graphic designer, software developer, product manager, maupun digital marketer, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian.

5. Data penelitian dikumpulkan dari pendistribusian kuesioner daring kepada responden dalam rentang waktu tertentu (cross-sectional). Oleh sebab itu, riset yang dilakukan ini hanya menggambarkan persepsi dan perilaku responden pada saat pengambilan data serta tidak mengkaji perubahan perilaku penggunaan Claude AI dalam jangka panjang.

6. Proses analisis dilaksanakan dengan menerapkan model Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) guna menguji keterkaitan antarkonstruk

di dalam model penelitian berdasarkan data persepsi responden. Riset yang dilakukan tidak menerapkan metode kualitatif maupun teknik analisis statistik lainnya.

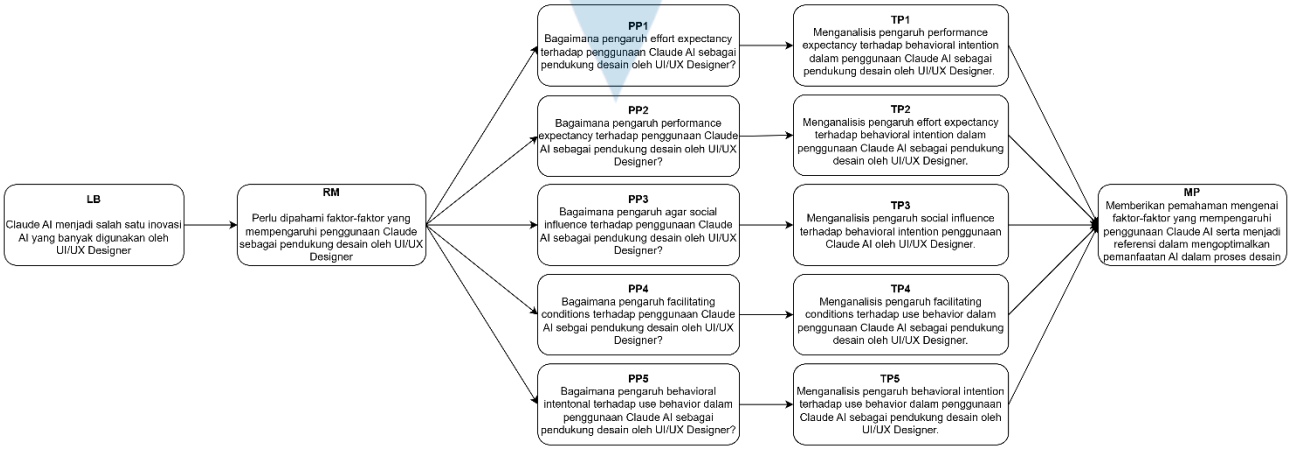
1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengkaji dampak performance expectancy terhadap behavioral intention dalam penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX Designer.
2. Mengkaji dampak effort expectancy terhadap behavioral intention dalam penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX Designer.
3. Mengkaji dampak social influence terhadap behavioral intention penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer.
4. Mengkaji dampak facilitating conditions terhadap use behavior dalam penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX Designer.
5. Mengkaji dampak behavioral intention terhadap use behavior dalam penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX Designer.

1.5 Manfaat Penelitian

Riset yang dilakukan diharapkan dapat membantu memahami tentang unsur-unsur yang menjadi penentu penggunaan Claude AI sebagai pendukung desain oleh UI/UX Designer. Di samping itu, hasil riset dapat menjadi bantuan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses desain.

1.6 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. Diagram Bagan Keterkaitan

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA