BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Penyusunan kajian pustaka dalam penelitian ini bertujuan memberikan landasan teoritis yang kokoh mengenai fenomena adopsi teknologi kecerdasan buatan dalam industri kreatif. Fokus utama diarahkan pada bagaimana sebuah sistem teknologi baru diterima dan diintegrasikan ke dalam alur kerja profesional yang membutuhkan eksplorasi ide serta presisi tinggi. Dalam konteks ini, penggunaan Claude AI oleh desainer UI/UX tidak hanya dipandang sebagai pergantian alat kerja semata, melainkan sebagai bentuk perubahan pola interaksi antara manusia dan mesin yang melibatkan berbagai dimensi psikologis, sosial, maupun teknis. Untuk membedah fenomena tersebut, penelitian ini mengadaptasi kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Sebelum masuk ke dalam pemaparan landasan teori secara mendalam, berikut adalah rangkaian dari sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan tema penerimaan teknologi dan penggunaan kecerdasan buatan di berbagai sektor.

Pertama, penelitian Dwiza dkk[11]. menjelaskan bahwa tingkat penerimaan teknologi Pojok Statistik Virtual berbasis *metaverse* pada mahasiswa Universitas Jambi dengan menggunakan model UTAUT. Riset tersebut memaparkan bahwa faktor ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, maupun keadaan sarana memiliki dampak kuat dalam mendorong mahasiswa untuk menggunakan layanan virtual tersebut sebagai pengganti kunjungan fisik. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini terletak pada penggunaan kerangka teori UTAUT sebagai alat ukur penerimaan teknologi digital serta penerapan metode kuantitatif untuk menguji hubungan antar variabel pada kelompok desainer dampak tertentu. Perbedaan mendasar terletak pada objek penelitian yang beralih dari layanan informasi publik berbasis *metaverse* menjadi alat kecerdasan buatan spesifik yaitu Claude AI, serta pergeseran subjek dari kalangan mahasiswa menjadi praktisi profesional UI/UX Designer. Hal ini menunjukkan celah penelitian terkait

efektivitas AI dalam mendukung kemudahan dalam pekerjaan yang lebih kompleks dibandingkan sekadar akses informasi. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan data mengenai pengaruh faktor-faktor UTAUT dalam lingkungan industri kreatif serta tuntutan profesional dan hasil kerja yang nyata menjadi tolok ukur utama yang belum diulas secara tuntas pada studi sebelumnya.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Kumar [12] menyajikan tinjauan sistematis mengenai transformasi alur kerja desainer UI/UX akibat integrasi kecerdasan buatan generatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AI secara nyata meningkatkan efisiensi pada berbagai tahapan desain, mulai dari riset pengguna hingga pembuatan purwarupa, sehingga memungkinkan desainer untuk lebih fokus pada aspek strategis dan kreatif. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini terletak pada subjek penelitian yaitu praktisi desain UI/UX serta objek bahasan mengenai dampak alat AI generatif dalam meningkatkan kualitas dan produktivitas kerja di industri digital. Perbedaan utama terletak pada metode penelitian, kajian tersebut merupakan tinjauan literatur sistematis dari berbagai temuan global, sedangkan penelitian ini merupakan studi empiris yang menguji perilaku pengguna secara langsung melalui model UTAUT. Hal ini menciptakan celah penelitian terkait kebutuhan akan data lapangan mengenai variabel psikologis serta sosial yang berdampak pada keputusan seorang desainer dalam mengadopsi Claude AI di kehidupan nyata. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan memberikan bukti kuantitatif mengenai kesesuaian antara persepsi manfaat dalam teori dengan praktik nyata para desainer di Indonesia.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Pratita dkk [13] mengevaluasi tingkat penerimaan teknologi ChatGPT di kalangan siswa SMA menggunakan model UTAUT 2 yang telah disederhanakan. Riset menjelaskan bahwa faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan keadaan sarana memiliki pengaruh kuat dalam membentuk niat serta perilaku siswa untuk menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran mandiri. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini adalah penggunaan kerangka teori UTAUT untuk mengukur adopsi teknologi kecerdasan buatan berbasis teks (*Large Language Model*) serta penerapan metode kuantitatif dalam pengumpulan data. Perbedaan utama terletak pada subjek penelitian yang berfokus pada pelajar di lingkungan sekolah menengah, sedangkan penelitian ini menyasar praktisi profesional

yaitu desainer UI/UX. Selain itu, terdapat perbedaan pada objek penelitian yang menggunakan ChatGPT untuk kebutuhan edukasi, sementara penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan Claude AI untuk kebutuhan desain produk digital. Hal ini menciptakan celah penelitian terkait dinamika penggunaan AI di dunia kerja profesional yang memiliki standar efisiensi serta etika yang lebih ketat. Penelitian ini memiliki sisi kebaruan yang terletak pada eksplorasi penggunaan Claude AI secara spesifik, yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan teknologi kecerdasan buatan generatif lainnya dalam hal kemampuan pemrosesan logika bahasa dan konteks. Mayoritas studi terdahulu cenderung menekankan pada adopsi teknologi oleh siswa untuk kebutuhan informasi dasar. Sementara itu, terdapat celah besar dalam literatur mengenai kegunaan alat ini diterima di lingkungan profesional yang memiliki standar *Key Performance Indicators* (KPI) yang sangat ketat.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Anargya dkk[14]. mengevaluasi penerimaan fitur chatbot Meta AI pada aplikasi WhatsApp dengan menerapkan model UTAUT. Riset menjelaskan bahwa niat pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut sangat dipengaruhi oleh persepsi mengenai manfaat kinerja, kemudahan dalam pengoperasian, serta pengaruh sosial dari lingkungan sekitar. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini adalah penggunaan kerangka teori UTAUT untuk menganalisis penerimaan teknologi kecerdasan buatan berbasis teks (*chatbot*) serta penggunaan metode kuantitatif untuk menguji hubungan antar variabel. Perbedaan utama terletak pada platform dan tujuan penggunaan teknologi, penelitian tersebut berfokus pada fitur Meta AI di WhatsApp yang bersifat umum dan sosial, sedangkan penelitian ini mengkaji penggunaan Claude AI untuk kebutuhan profesional desain produk digital. Hal ini menciptakan celah penelitian mengenai efektivitas AI dalam mendukung alur kerja kreatif yang lebih spesifik dan teknis dibandingkan penggunaan *chatbot* untuk interaksi sehari-hari. Riset ini hadir untuk menutupi celah dengan mengeksplorasi faktor-faktor UTAUT bekerja pada alat AI yang lebih canggih dalam membantu tugas-tugas kompleks desainer UI/UX.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Octa dkk[15]. menganalisis tingkat adopsi kecerdasan buatan pada desainer UI/UX di Provinsi Bali menggunakan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Riset ini memaparkan tingkat adopsi AI di

kalangan profesional berada pada kategori tinggi karena teknologi ini dinilai sangat bermanfaat, relatif mudah digunakan, dan dipandang sebagai instrumen penting untuk meningkatkan daya saing di industri kreatif digital. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini terletak pada subjek penelitian yaitu para profesional di bidang desain UI/UX serta fokus bahasan mengenai penerimaan teknologi AI dalam mempermudah proses pengerjaan desain produk. Perbedaan utama terletak pada model teori dan cakupan wilayahnya, hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian tersebut menerapkan metode TAM yang berfokus pada pandangan mengenai manfaat dan kepraktisan dengan lokasi penelitian spesifik di Bali, sedangkan riset menerapkan model UTAUT yang lebih luas untuk melihat dampak sosial serta kondisi fasilitas pendukung. Hal ini menciptakan celah penelitian terkait kebutuhan akan analisis yang lebih komprehensif mengenai faktor eksternal seperti pengaruh komunitas dan dukungan infrastruktur perusahaan terhadap penggunaan Claude AI secara spesifik. Riset ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dan menawarkan perspektif baru mengenai variabel-variabel UTAUT memengaruhi desainer profesional dalam mengadopsi Claude AI sebagai standar kerja baru yang lebih efisien.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Yoshananda dkk. [16] mengkaji penerapan kecerdasan buatan (AI) pada aplikasi Figma dalam konteks perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan AI berpengaruh terhadap niat serta perilaku pengguna dalam memanfaatkan fitur AI pada proses desain. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek pengguna, yaitu praktisi UI/UX Designer, serta sama-sama membahas pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam aktivitas desain. Perbedaannya, penelitian Yoshananda dkk. berfokus pada fitur AI yang terintegrasi dalam ekosistem Figma dengan menggunakan model TAM, sedangkan penelitian ini mengkaji penerimaan dan penggunaan Claude AI menggunakan model UTAUT. Perbedaan tersebut menunjukkan masih adanya ruang penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan Claude AI, khususnya pengaruh lingkungan profesional dan kondisi fasilitas pendukung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana faktor-faktor dalam model UTAUT, termasuk *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*, memengaruhi niat

penggunaan (*Behavioral Intention*) dan penggunaan aktual (*Use Behavior*) Claude AI pada konteks UI/UX Designer.

Seluruh penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan manfaat kinerja menjadi penentu utama dalam adopsi teknologi digital. Namun, terdapat perbedaan fokus antara penggunaan teknologi untuk kebutuhan umum dan kebutuhan profesional yang menuntut efisiensi tinggi. Tabel berikut menyajikan ringkasan perbandingan untuk memperjelas posisi penelitian ini dalam mengisi celah terkait penggunaan Claude AI di industri desain.

Tabel 2.1 Studi Sebelumnya

No	Penulis dan Tahun	Objek dan Teori	Hasil Ringkas	Perbedaan dan Kebaruan
1.	Dwiza, dkk. (2023)	Metaverse & UTAUT	Fasilitas dan pengaruh sosial sangat menentukan penggunaan.	Perbedaan: Artikel ini meneliti layanan informasi publik statis. Kebaruan: Meneliti AI generatif interaktif (Claude) untuk produktivitas kerja.
2.	Kumar, dkk. (2025)	AI Desain dan TAM	AI generatif meningkatkan efisiensi desainer pada tahap riset, prototype, dan pengujian	Perbedaan: Artikel ini berupa tinjauan literatur global (teoretis). Kebaruan: Menyediakan data empiris lapangan (nyata) dari desainer di Indonesia.
3.	Pratita, dkk (2024)	ChatGPT & UTAUT 2	Siswa terbantu belajar mandiri jika fasilitas lengkap.	Perbedaan: Artikel ini fokus pada subjek pelajar dan edukasi. Kebaruan: Fokus pada subjek praktisi profesional (UI/UX) di industri.

No	Penulis dan Tahun	Objek dan Teori	Hasil Ringkas	Perbedaan dan Kebaruan
4.	Anargya, dkk. (2025)	Meta AI & UTAUT	Pengguna mengadopsi Meta AI karena kemudahan akses di dalam WhatsApp.	Perbedaan: Artikel ini meneliti chatbot untuk keperluan interaksi harian atau sosial. Kebaruan: Meneliti Claude AI sebagai instrumen teknis profesional untuk pengerjaan proyek desain yang kompleks.
5.	Pratama, dkk. (2025)	AI Desain & TAM	Adopsi AI di kalangan desainer Bali tinggi karena kebutuhan untuk tetap kompetitif.	Perbedaan: Artikel ini menggunakan teori TAM dan fokus di wilayah Bali. Kebaruan: Menggunakan teori UTAUT untuk membedah pengaruh sosial dan dukungan fasilitas secara luas.
6.	Yoshananda, dkk. (2025)	AI dan Model TAM	Fitur AI di Figma terbukti efektif mempermudah desainer dalam menyelesaikan proyek.	Perbedaan: Artikel ini terbatas pada fitur AI internal di dalam software Figma. Kebaruan: Mengkaji Claude AI sebagai asisten penalaran logika desain yang mandiri.
7.	Peneliti (2026)	Claude AI dan UTAUT	(Rencana): Mengidentifikasi pengaruh faktor UTAUT terhadap	Penelitian ini mengisi celah literatur dengan berfokus secara spesifik pada potensi Claude AI sebagai salah satu asisten berbasis

No	Penulis dan Tahun	Objek dan Teori	Hasil Ringkas	Perbedaan dan Kebaruan
			efisiensi kerja profesional.	logika yang relevan bagi desainer.

2.2 Dasar Teori

Dalam mengkaji fenomena pengaruh teknologi digital di lingkungan profesional, diperlukan kerangka teoritis yang kuat untuk membedah alasan di balik keputusan pengguna dalam menerima atau menolak suatu inovasi. Landasan teori ini berguna sebagai pisau analisis agar dapat mengeksplorasi keterkaitan antara persepsi individu, pengaruh lingkungan, serta ketersediaan fasilitas pendukung terhadap minat penggunaan Claude AI. Berikut adalah uraian mengenai teori-teori utama dan konsep pendukung yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini:

2.2.1 Penerimaan Penggunaan (User Acceptance)

Penerimaan pengguna dapat dipahami sebagai tingkat kesediaan individu untuk mengalokasikan waktu dan tenaga mereka dalam mengoperasikan sebuah sistem baru. Dalam cakupan yang lebih spesifik, fenomena ini merepresentasikan kemauan nyata dari sekelompok pengguna untuk memanfaatkan teknologi informasi yang dirancang khusus guna membantu efisiensi aktivitas mereka. Selain itu, penerimaan juga didefinisikan sebagai kerelaan sekelompok orang dalam mengadopsi teknologi sebagai instrumen pendukung pekerjaan mereka. Kurangnya penerimaan sering kali menjadi kendala utama bagi keberhasilan implementasi sebuah inovasi, hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna terkadang enggan memanfaatkan sistem yang tersedia meskipun teknologi tersebut menawarkan keuntungan fungsional bagi mereka. Oleh sebab itu, tingkat penerimaan pengguna menjadi parameter krusial dalam mengukur keberhasilan suatu proyek sistem informasi. Untuk membedah faktor-faktor yang memengaruhi kemauan tersebut secara lebih komprehensif, riset menerapkan kerangka Unified Theory of Acceptance and Use of Technology [17].

2.2.2 UTAUT

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* yang dieksplorasi oleh Venkatesh, dkk.[18] merupakan hasil penggabungan berbagai konstruk dari delapan model teoretis penerimaan teknologi yang telah dikembangkan sebelumnya menjadi suatu model yang lebih sederhana (parsimony). Delapan teori yang diintegrasikan ke dalam model UTAUT meliputi *theory of reasoned action* (TRA), *technology acceptance model* (TAM), *motivational model* (MM), *theory of planned behavior* (TPB), *combined* TAM and TPB, model of PC *utilization* (MPCU*), innovation diffusion theory* (IDT), dan *social cognitive theory* (SCT). Setelah melakukan evaluasi terhadap kedelapan model tersebut, Venkatesh, dkk. mendapatkan beberapa konstruk yang menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* maupun *use behavior* dalam satu atau lebih model sebelumnya. Konstruk-konstruk tersebut terdiri dari ekspektasi usaha (*effort expectancy*), ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), dan pengaruh sosial (*social influence*) sebagai determinan langsung terhadap niat perilaku (*behavioral intention*). Selanjutnya, kondisi pendukung (*facilitating conditions*) bersama niat perilaku (*behavioral intention*) menjadi determinan langsung terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*).

Model UTAUT asli yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. juga mencakup empat variabel moderasi, yaitu *gender*, *age*, *experience*, *dan voluntariness of use* yang berfungsi untuk memperkuat maupun memperlemah hubungan antar variabel dalam model penelitian. Model UTAUT asli tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1. Pada penelitian ini, model UTAUT dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian dan model penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.2. Berikut merupakan penjelasan mengenai variabel-variabel dalam model UTAUT:

Effort Expectancy adalah seberapa mudahnya seseorang menggunakan sistem atau teknologi tersebut[19]. Minat penggunaan teknologi informasi tidak hanya diukur dari seberapa besar teknologi ini memberikan dampak positif tetapi juga apakah sistem dapat memberikan kemudahan dalam penggunaanya. *Effort Expectancy* juga bisa dilihat sebagai persepsi mengenai kemudahan dalam menggunakan teknologi [20].

Performance Expectancy merupakan tingkat individu yang percaya bahwa menggunakan teknologi informasi akan membantu untuk mencapai keuntungan dalam meningkatkan kinerja[11]. Ketika teknologi informasi dapat memberikan peningkatan dalam kinerja maka sistem informasi tersebut memberikan dampak positif dalam penggunaannya. *Performance Expectancy* juga dijelaskan sebagai seberapa yakin seseorang dalam menggunakan sistem yang akan membantu untuk meraih manfaat atau pekerjaan tertentu [19].

Social Influence adalah persepsi bahwa masyarakat harus menggunakan sistem atau teknologi sehingga memengaruhinya menggunakan sistem tersebut[19]. Selain itu, Social Influence juga didefinisikan sebagai sejauh mana individu mempersepsikan bahwa orang-orang yang dianggap penting percaya bahwa dirinya perlu menggunakan sistem atau teknologi tertentu [11].

Facilitating Conditions adalah keadaan yang memudahkan sejauh mana sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah [19]. *Facilitating Conditions* juga merupakan dukungan teknis dan organisasi yang tersedia untuk memfasilitasi penggunaan teknologi [20].

Behavioral Intention didefinisikan sebagai ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu [21]. Dalam konsep dasar model-model user acceptance yang telah dikembangkan, behavioral intention menjadi konstruk intervening (variabel antara) dari hubungan reaksi pengguna atas penggunaan teknologi informasi dengan use behavior. Peran behavioral intention sebagai prediktor use behavior telah diterima secara luas dalam berbagai *model user acceptance*[22] .

Use behaviour didefinisikan sebagai intensitas dan atau frekuensi pemakai dalam menggunakan teknologi informasi [11]. Perilaku seseorang merupakan ekspresi dari keinginan atau minat seseorang (*intention*), keinginan tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, perasaan (*affect*) dan konsekuensi-konsekuensi yang dirasakan (*perceived consequences*). Perilaku ini sangat dipengaruhi oleh keputusan pengguna untuk terus menggunakan suatu layanan atau teknologi informasi. Selain itu, tingkat perilaku aktual dalam menggunakan teknologi berbanding lurus dengan tingginya niat pengguna (*behavioral intention*) untuk menggunakan layanan tersebut secara berkelanjutan.

Gender merupakan variabel moderasi yang digunakan untuk melihat perbedaan perilaku pengguna berdasarkan jenis kelamin dalam menerima dan menggunakan teknologi informasi [23]. Dalam model UTAUT, *gender* dianggap dapat memengaruhi hubungan antara *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence, facilitating conditions*, *behavioral intention*, dan *use behavior*. Namun, variabel *gender* tidak digunakan dalam penelitian ini karena penelitian lebih difokuskan pada analisis faktor-faktor utama yang memengaruhi penggunaan Claude AI pada profesi UI/UX Designer secara umum, bukan berdasarkan perbedaan jenis kelamin pengguna.

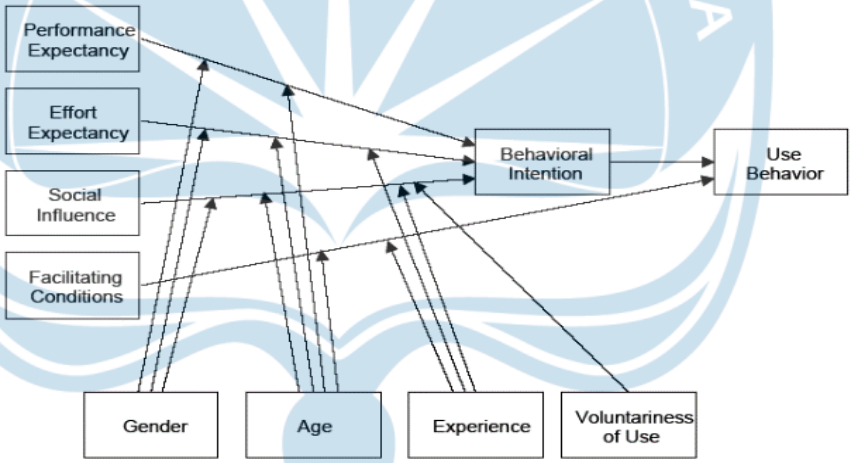
Age merupakan variabel moderasi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perbedaan usia terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi informasi[24]. Dalam model UTAUT, *age* berperan sebagai faktor yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel penelitian. Akan tetapi, variabel *age* tidak digunakan dalam penelitian ini karena penelitian tidak berfokus pada perbedaan perilaku penggunaan Claude AI berdasarkan kelompok usia tertentu, melainkan pada faktor-faktor utama yang memengaruhi penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer.

Experience merupakan variabel moderasi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pengalaman pengguna terhadap hubungan antar variabel dalam penerimaan dan penggunaan teknologi informasi [25]. Dalam model UTAUT, experience berperan sebagai faktor moderasi yang dapat memengaruhi hubungan antara variabel utama terhadap behavioral intention maupun use behavior. Namun, variabel experience tidak digunakan dalam penelitian ini karena penelitian lebih menitikberatkan pada analisis penggunaan Claude AI secara umum pada UI/UX Designer dan tidak membandingkan tingkat penerimaan teknologi berdasarkan pengalaman pengguna.

Voluntariness of Use merupakan variabel moderasi yang menggambarkan tingkat kesukarelaan individu dalam menggunakan teknologi informasi [23]. Dalam model UTAUT, variabel ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi dilakukan atas kemauan sendiri atau karena adanya tuntutan dari lingkungan tertentu. Namun, variabel voluntariness of use tidak digunakan dalam penelitian ini karena penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer bersifat sukarela dan tidak diwajibkan oleh organisasi maupun perusahaan tertentu. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada

faktor-faktor utama yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan Claude AI berdasarkan persepsi pengguna.

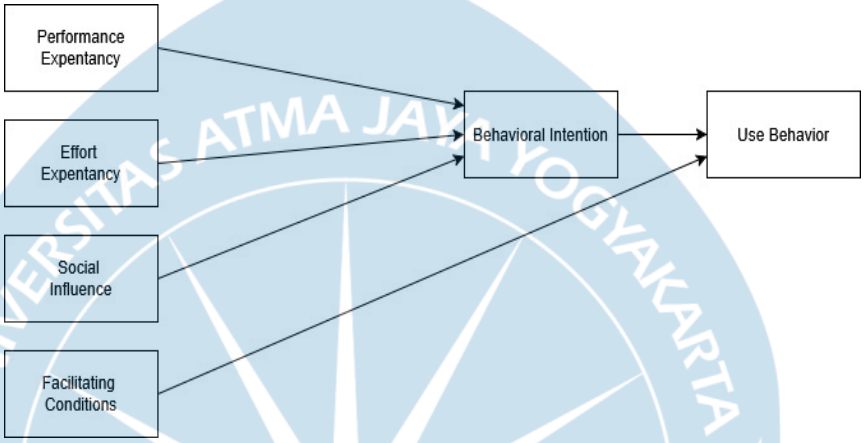
Model penelitian UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) pada Gambar 2.1 yang dikembangkan oleh Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis (2003) menjelaskan bahwa penerimaan dan penggunaan teknologi dipengaruhi oleh empat konstruk utama, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Dalam model ini, *performance expectancy*, e*ffort expectancy*, serta *social influence* memengaruhi *behavioral intention* pengguna dalam menggunakan suatu teknologi, sedangkan *facilitating conditions* dan *behavioral intention* berpengaruh langsung terhadap *use behavior* atau perilaku penggunaan aktual. Selain itu, model UTAUT juga mempertimbangkan variabel moderator seperti *gender*, *age*, e*xperience*, dan *voluntariness of use* yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel dalam model.



Gambar 2.1 Model Kerangka Penelitian UTAUT Original
(Venkatesh 2003)

Namun, pada penelitian ini model UTAUT dimodifikasi dengan tidak menggunakan variabel moderasi berupa gender, age, experience, dan voluntariness of use. Hal tersebut dikarenakan penelitian lebih berfokus pada analisis faktor-faktor utama yang memengaruhi penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer secara umum, bukan berdasarkan perbedaan karakteristik pengguna. Oleh karena itu, model penelitian pada

Gambar 2.2 hanya menggunakan variabel utama dalam model UTAUT untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan Claude AI.. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini digunakan untuk memahami faktor-faktor utama yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer [18].



Gambar 2.2 Model Kerangka Penelitian UTAUT Setelah Dimodifikasi

2.3 Pengembangan Hipotesis

Pengerjaan hipotesis dalam riset ini diawali dengan merujuk ke pola pemikiran Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh. Teori ini memaparkan bahwa kebutuhan seseorang terhadap teknologi baru ditentukan oleh pandangan mereka terhadap manfaat, kemudahan, serta dukungan lingkungan yang ada. Selain itu, pembentukan hipotesis ini juga didukung oleh fenomena transformasi digital di industri kreatif, yang menunjukkan penggunaan alat berbasis *Large Language Model* seperti Claude AI dipandang sebagai solusi atas tingginya tuntutan produktivitas. Berdasarkan landasan teoritis tersebut, maka hipotesis penelitian ini disusun dengan deskripsi sebagai berikut.

Rendahnya tingkat kesulitan dalam mempelajari teknologi baru menjadi unsur yang menggerakkan desainer UI/UX untuk menggunakan Claude AI dalam aktivitas pekerjaan mereka. Hal ini terlihat dari cara Claude AI memanfaatkan interaksi berbasis percakapan alami, sehingga pengguna tidak perlu memahami perintah teknis yang

kompleks. Kondisi tersebut membantu desainer untuk tetap berfokus pada proses kreatif tanpa terganggu oleh hambatan teknis, sehingga penggunaan AI dapat terasa lebih mudah dan terintegrasi dalam kegiatan kerja sehari-hari. Penelitian mengenai adopsi teknologi juga menunjukkan bahwa kemudahan akses dan penggunaan mampu memengaruhi niat pengguna dalam mengadopsi teknologi AI[14]. Selain itu, penelitian terkait penerapan generative AI dengan pendekatan model UTAUT menunjukkan bahwa effort expectancy berdampak positif terhadap behavioral intention pengguna dalam menggunakan sistem generative AI[26]. Dengan demikian, kenyataan usaha diperkirakan memberikan dampak positif terhadap niat penggunaan Claude AI. Oleh karena itu, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Ekspektasi Usaha (Effort Expectancy) berpengaruh positif terhadap niat penggunaan Claude AI.

Tingginya tuntutan pekerjaan pada bidang UI/UX dalam memenuhi target rilis produk membuat aspek kinerja teknologi menjadi hal yang penting dalam penggunaan Claude AI. Kondisi ini terlihat dari meningkatnya efisiensi kerja ketika desainer merasa bahwa Claude AI mampu mempercepat proses ideasi yang sebelumnya membutuhkan waktu berjam-jam menjadi lebih singkat hanya dalam hitungan menit. Situasi tersebut mendorong pengguna untuk memandang Claude AI sebagai teknologi yang dapat membantu meningkatkan performa kerja. Penelitian mengenai AI generatif juga menunjukkan bahwa teknologi tersebut mampu meningkatkan efisiensi pada proses riset dan pengembangan prototipe [27]. Selain itu, penelitian terkait penerimaan teknologi berbasis AI menggunakan model UTAUT2 menjelaskan bahwa performance expectancy memiliki pengaruh signifikan terhadap behavioral intention pengguna dalam menggunakan aplikasi Humata.AI[28]. Dengan demikian, ekspektasi kinerja diperkirakan memberikan pengaruh positif terhadap niat penggunaan Claude AI. Oleh karena itu, disajikan hipotesis sebagai berikut:

H2: Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) berpengaruh positif terhadap niat penggunaan Claude AI.

Lingkungan profesional menjadi unsur yang turut memengaruhi pertimbangan desainer UI/UX dalam menerapkan Claude AI pada aktivitas pekerjaan mereka. Hal ini terlihat dari

berkembangnya pola kerja di industri, yang menunjukkan interaksi dalam komunitas desainer maupun dorongan di lingkungan kerja turut membentuk persepsi pentingnya adopsi AI. Ketika pemanfaatan AI dipandang sebagai bagian dari praktik kerja modern, desainer cenderung terdorong untuk mengeksplorasi Claude AI guna menunjang relevansi dan adaptabilitas profesional mereka di dalam tim. Penelitian terkait adopsi teknologi juga menunjukkan bahwa dampak sosial memiliki peran penting dalam memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi baru[11]. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Character.AI dengan pendekatan model UTAUT menunjukkan bahwa social influence memiliki dampak positif dan signifikan terhadap behavioral intention pengguna dalam menggunakan platform chatbot AI[29]. Dengan demikian, pengaruh sosial diperkirakan memiliki peran penting dalam mendorong niat penggunaan Claude AI. Oleh sebab itu, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: Pengaruh Sosial (*Social Influence*) memiliki peran penting dalam mendorong niat penggunaan Claude AI.

Ketersediaan sarana pendukung menjadi salah satu aspek yang dapat memengaruhi penggunaan aktual Claude AI dalam aktivitas kerja desainer UI/UX. Adanya dukungan infrastruktur seperti koneksi internet yang memadai, akses akun premium, serta kebijakan perusahaan yang mendukung pemanfaatan AI dapat membantu pengguna dalam mengintegrasikan Claude AI ke dalam alur kerja sehari-hari. Fasilitas tersebut juga mampu mendukung kelancaran proses kreatif sehingga penggunaan AI dapat dilakukan secara lebih efektif tanpa mengalami hambatan teknis yang berarti. Penelitian mengenai penerimaan OpenAI ChatGPT dengan pendekatan model UTAUT 2 menunjukkan bahwa facilitating condition memiliki pengaruh signifikan terhadap use behavior pengguna dalam memanfaatkan teknologi AI [30]. Selain itu, penelitian terkait adopsi AI di lingkungan akademik juga menunjukkan bahwa facilitating condition berdampak positif dan kuat terhadap use behavior dalam penggunaan teknologi AI untuk kebutuhan akademik[31]. Dengan demikian, kondisi fasilitas diperkirakan berdampak positif terhadap penggunaan aktual Claude AI. Oleh karena itu, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4: Kondisi Fasilitas (Facilitating Conditions) diduga berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual Claude AI.

Penggunaan suatu teknologi secara aktual umumnya diawali oleh adanya keinginan dan niat dari pengguna untuk memanfaatkan teknologi tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Dalam penggunaan Claude AI oleh UI/UX Designer, behavioral intention menjadi faktor yang dapat mendorong pengguna untuk mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses kerja desain. Semakin besar niat pengguna untuk memanfaatkan Claude AI, maka semakin tinggi pula kemungkinan teknologi tersebut digunakan secara nyata dalam mendukung berbagai aktivitas desain. Penelitian mengenai adopsi Generative AI di lingkungan perusahaan menunjukkan bahwa behavioral intention memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap usage behavior dalam penggunaan teknologi AI [26]. Selain itu, penelitian terkait adopsi Artificial Intelligence (AI) pada mahasiswa menunjukkan bahwa niat penggunaan berperan dalam mendorong pemanfaatan teknologi AI pada aktivitas pembelajaran [32]. Dengan demikian, behavioral intention diperkirakan berpengaruh positif terhadap use behavior dalam penggunaan Claude AI. Oleh karena itu, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H5: Niat Penggunaan (*Behavioral Intention*) berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Aktual Claude AI.