ANALISIS PENERIMAAN AI EDITING TOOLS OLEH EDITOR VIDEO MENGGUNAKAN UTAUT

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana

Sistem Informasi

Romeo Parulian Marpaung

NPM: 221711997

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENERIMAAN AI EDITING TOOLS OLEH EDITOR VIDEO MENGGUNAKAN UTAUT

yang disusun oleh

Romeo Parulian Marpaung

221711997

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 27 Juli 2026

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Fl. Sapty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Fl. Sapty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 27 Juli 2026 Universitas

Atma Jaya Yogyakarta Teknologi

Industri

Dekan

ttd.

Prof. Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T., IPU, ASEAN Eng.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Penerimaan *Editing Tools* Oleh Editor Video Menggunakan Utaut" tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi pada Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Fl. Sapty Rahayu, S.T., M.Kom. dan Elisabeth Marsella, S.S., M.Li., selaku dosen pembimbing 1 dan 2, atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan.
2. Bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom., selaku Ketua Program Studi, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan.
3. Keluarga saya yang tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) dalam industri kreatif telah menghadirkan dinamika baru, khususnya pada profesi editor video. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan *AI editing tools* di kalangan editor video di Indonesia dengan menggunakan kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 452 responden editor video profesional di Indonesia yang memiliki pengalaman minimal satu tahun. Data dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh hipotesis yang diajukan diterima. *Performance Expectancy, Effort Expectancy*, dan *Social Influence* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, di mana *Social Influence* menjadi prediktor terkuat. Selanjutnya, *Facilitating Conditions* dan *Behavioral Intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*, dengan *Facilitating Conditions* sebagai faktor yang paling dominan dalam mendorong penggunaan aktual. Model ini mampu menjelaskan 53,5% variansi pada *Behavioral Intention* dan 26,0% pada *Use Behavior*. Temuan ini mengindikasikan bahwa dukungan komunitas dan ketersediaan infrastruktur serta bantuan teknis menjadi kunci utama dalam mempercepat adopsi teknologi AI pada sektor industri kreatif di Indonesia.

Kata Kunci: *AI Editing Tools*, Editor Video, UTAUT, PLS-SEM, Penerimaan Teknologi.

The development of Artificial Intelligence (AI) technology in the creative industry has introduced new dynamics, particularly within the video editing profession. This study aims to analyze the factors influencing the acceptance of AI editing tools among video editors in Indonesia using the Unified Theory of

Acceptance and Use of Technology (UTAUT) framework. This research employs a quantitative approach with a survey method involving 452 professional video editors in Indonesia with at least one year of experience. Data were analyzed using Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS 4 software. The results indicate that all proposed hypotheses are accepted. Performance Expectancy, Effort Expectancy, and Social Influence are proven to have a positive and significant impact on Behavioral Intention, with Social Influence emerging as the strongest predictor. Furthermore, Facilitating Conditions and Behavioral Intention significantly influence Use Behavior, where Facilitating Conditions is the most dominant factor in driving actual usage. The model accounts for 53.5% of the variance in Behavioral Intention and 26.0% in Use Behavior. These findings suggest that community support, infrastructure availability, and technical assistance are the primary keys to accelerating AI technology adoption within Indonesia's creative industry sector.

Keywords: *AI Editing Tools, Video Editors, UTAUT, PLS-SEM, Technology Acceptance.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN		1
KATA PENGANTAR		2
ABSTRAK		3
DAFTAR ISI		5
DAFTAR GAMBAR		6
DAFTAR TABEL		7
BAB I PENDAHULUAN		8
1.1.	Latar Belakang	8
1.2.	Perumusan Masalah	10
1.3.	Batasan Masalah	10
1.4.	Tujuan Penelitian	11
1.5.	Manfaat Penelitian	11
1.6.	Bagan Keterkaitan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA		13
2.1.	Studi Sebelumnya	13
2.2.	Dasar Teori	15
2.2.1.	Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	15
2.2.2.	Performance Expectancy (PE)	18
2.2.3.	Effort Expectancy (EE)	19
2.2.4.	Social Influence (SI)	19
2.2.5.	Facilitating Conditions (FC)	20
2.2.6.	Behavioral Intention (BI) dan Use Behavior (UB)	20
2.2.7.	Experience sebagai Variabel Moderasi	20
2.2.8.	AI Editing Tools	22
2.3.	Pengembangan Hipotesis	24
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1.	Tahap Penelitian	27
3.2.	Metode Penelitian	29
3.2.1.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	29
3.2.2.	Metode Pengumpulan Data	30
3.2.3.	Populasi dan Sampel	30
3.2.4.	Variabel dan Indikator Penelitian	31
3.2.5.	Metode Analisis Data	34
3.3.	Alat yang Digunakan	35
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1.	Deskripsi Data Penelitian	36
4.2.	Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)	37
4.2.1.	Outer Loading	37
4.2.2.	Uji Multikolinearitas	38
4.2.3.	Reliabilitas Konstruk	40
4.2.4.	Validitas Diskriminan	41
4.3.	Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	43

4.3.1. Koefisien Determinasi (R^2) 43
4.3.2. Effect Size (f^2) 45
4.3.3. Relevansi Prediksi (Q^2) 46
4.3.4. Kesesuaian Model (Model Fit) 46
4.4. Pengujian Hipotesis 47
4.4.1. Direct Effect (Pengruh Langung) 47
4.4.2. Indirect Effect (Pengaruh Tidak Langsung) 56
4.4.3. Total Effect (Pengruh Total) 57
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 58
5.1. Kesimpulan 58
5.2. Keterbatasan Penelitian 59
5.3. Saran 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN A 64
LAMPIRAN B 65
LAMPIRAN C 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan 12
Gambar 2.1 Model Penelitian UTAUT Original 23
Gambar 2.2 Model Penelitian yang Diusulkan 24
Gambar 3.1 Flowchart Tahapan Penelitian 28
Gambar 4.1 Outer Model 37
Gambar 4.2 Inner Model 43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Studi Sebelumnya dengan Penelitian yang Diusulkan 14
Tabel 3.1 Variabel, Kode, dan Indikator Penelitian 32
Tabel 4.1 Hasil Outer Loading 38
Tabel 4.2 Hasil Uji Multikolinearitas Outer Model (VIF Indikator) 39
Tabel 4.3 Hasil Uji Multikolinearitas Inner Model (VIF Konstruk) 39
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Konstruk 40
Tabel 4.5 Fornell-Larcker Criterion 41
Tabel 4.6 Cross Loading 42
Tabel 4.7 Hasil Koefisien Determinasi (R^2) 43
Tabel 4.8 Hasil Koefisien Determinasi (R^2) 45
Tabel 4.9 Hasil Relevansi Prediksi (Q^2) 46
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Model Fit 46
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Direct Effect (H1-H5) 47
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Indirect Effect 56
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Total Effect 57