

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di era industri kreatif Indonesia telah mengantarkan perubahan mendasar dalam cara kita menyampaikan narasi visual dan berinteraksi dengan produk digital. Desain *UI/UX* kini menjadi salah satu kompetensi strategis yang memengaruhi keberhasilan suatu aplikasi atau platform digital. Di balik itu, teknologi *Artificial Intelligence (AI)* muncul sebagai solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kreativitas dalam proses desain. *AI* tidak hanya menjadi alat otomatisasi, tetapi juga sebagai mitra kreatif yang memahami tren desain visual dan membantu mempercepat *prototyping* secara *real time*.

Memasuki ranah desain praktis, Figma menjadi platform unggulan bagi banyak desainer *UI/UX* di Indonesia karena sifatnya yang berbasis cloud dan mendukung kolaborasi real-time. *Plugin AI* seperti *Magician*, *Chroma*, dan *Uizard* memperluas kemampuan Figma bukan hanya sebagai platform desain, tetapi juga sebagai ekosistem *AI*. Hal tersebut memungkinkan desainer menghasilkan elemen desain hanya dengan mengetik prompt teks atau mendapatkan rekomendasi warna visual secara otomatis. Penggunaan figma meningkatkan efisiensi *prototyping* secara signifikan dalam mata kuliah Interaksi Manusia Komputer, sehingga menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif di perguruan tinggi [1].

Namun, kendati *plugin AI* menjanjikan percepatan proses desain, efektivitas nyata dari penggunaannya dalam konteks produktivitas, estetika, dan kemudahan belum terukur secara kuantitatif. Peningkatan kreativitas dan keterampilan desain, namun adopsi aspek *AI* di dalamnya masih minim karena kurangnya pemahaman fitur secara mendalam [2]. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *AI* di Figma memiliki potensi, penggunaannya belum optimal dan memerlukan kajian empiris lebih lanjut untuk memastikan dampaknya secara menyeluruh.

Dalam berbagai kajian empiris lainnya, figma dinilai efektif membantu proses perancangan *UI/UX* dengan metodologi *Design Thinking*. Figma berhasil

meningkatkan kesederhanaan, aksesibilitas, dan kualitas pengalaman pengguna berkat *prototyping* yang kolaboratif dan iteratif [3].

Sementara itu, integrasi *Generative AI* dalam proses *redesign UI* website mempercepat eksplorasi desain, menghasilkan variasi layout lebih beragam, dan meningkatkan aksesibilitas sesuai standar *WCAG AAA* [4]. Hasil ini menandakan bahwa *AI* benar-benar memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas desain, namun juga perlu diperhatikan aspek usability dan kontrol manusia sebagai pengguna akhir dari teknologi.

Melihat latar tersebut, penelitian ini mengambil fokus pada analisis efektivitas penggunaan *AI* dalam proses desain *UI/UX* menggunakan Figma. Penelitian akan mengevaluasi seberapa besar kontribusi *AI* terhadap efisiensi waktu desain, kualitas hasil, serta kemudahan penggunaan fitur *AI* bagi desainer profesional. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui survei responden (minimal 30–50 desainer) dengan instrumen seperti *TAM*, serta analisis statistik *skala likert*. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi empiris yang terukur mengenai manfaat *AI* di praktik desain Indonesia, serta memberikan rekomendasi bagi desainer dan institusi pendidikan dalam mengintegrasikan *plugin AI* Figma secara strategis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sejauh mana efektivitas penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* dalam mendukung proses desain *UI/UX* menggunakan aplikasi Figma?
2. Bagaimana perbandingan hasil desain *UI/UX* yang dihasilkan oleh manusia secara manual dengan desain yang dibantu oleh *AI*?
3. Apa saja kelebihan dan keterbatasan integrasi *AI* dalam proses desain berbasis figma menurut perspektif pengguna (desainer)?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas penggunaan *AI* dalam konteks proses desain *UI/UX* yang dilakukan melalui aplikasi Figma.
2. Jenis *AI* yang dianalisis terbatas pada alat bantu atau *plugin* yang terintegrasi dengan Figma, seperti *magicopy*, *html to design*, dan *text to design*.
3. Responden dalam penelitian ini dibatasi pada kalangan desainer *UI/UX* pemula dan menengah, baik mahasiswa maupun praktisi desain digital yang memiliki pengalaman dasar menggunakan Figma.
4. Penilaian efektivitas difokuskan pada tiga aspek *uTAMa*: efisiensi waktu desain, kualitas hasil desain, dan pengalaman pengguna (*User experience*) dalam menggunakan bantuan *AI*.
5. Penelitian tidak mencakup pengembangan *AI* baru atau modifikasi sistem *AI* yang ada, melainkan hanya mengevaluasi efektivitas dari penggunaan *AI* yang sudah tersedia secara publik di dalam Figma.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis efektivitas penggunaan *AI* dalam proses desain *UI/UX* melalui platform Figma.
2. Membandingkan kualitas desain yang dihasilkan secara manual dan yang dihasilkan dengan bantuan *AI*.
3. Mengidentifikasi persepsi pengguna terhadap pengalaman penggunaan *AI* dalam mendesain antarmuka pada Figma.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai peran *AI* dalam desain digital dan interaksi manusia-komputer, teruTAMa pada konteks penggunaan alat desain kolaboratif seperti Figma.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi desainer *UI/UX*, pengembang produk digital, serta institusi pendidikan desain dalam memahami efektivitas dan potensi penggunaan *AI* sebagai alat bantu dalam proses kreatif.
3. Secara teknologi, temuan ini dapat mendorong pengembangan fitur *AI* yang lebih adaptif dan empatik di dalam platform desain digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan hasil desain yang lebih manusiawi.