

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian dengan judul “Analisis Efektivitas Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* dalam Proses Desain *UI/UX* Menggunakan Aplikasi Figma”, maka dapat disimpulkan:

1. Efektivitas penggunaan *AI* dalam mendukung proses desain *UI/UX* menggunakan Figma berada dalam kategori cukup efektif hingga efektif. Hasil analisis menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* menunjukkan bahwa persepsi kegunaan (*PU*), kemudahan penggunaan (*PEOU*), sikap terhadap penggunaan (*ATU*), dan niat perilaku (*BI*) memiliki kontribusi terhadap efektivitas, dengan nilai R^2 sebesar 21,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran *AI* memberikan pengaruh yang nyata terhadap efisiensi dan produktivitas dalam proses desain *UI/UX*, meskipun masih dipengaruhi oleh banyak faktor lain.
2. Perbandingan hasil desain *UI/UX* yang dibuat secara manual oleh manusia dengan desain yang dibantu oleh *AI* di Figma menunjukkan bahwa desain yang dibantu *AI* memiliki keunggulan dalam hal kecepatan, efisiensi, dan kemudahan pembuatan prototipe awal. Namun demikian, desain manual masih unggul dalam aspek kreativitas, fleksibilitas estetika, dan sentuhan personalisasi. *AI* berfungsi optimal sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti total kreativitas manusia.
3. Kelebihan dan keterbatasan integrasi *AI* dalam proses desain menurut perspektif pengguna (desainer):
 - a. Kelebihan: mempercepat proses desain, mengurangi beban kerja repetitif, membantu menghasilkan prototipe secara cepat, serta mendukung inspirasi awal.

- b. Keterbatasan: hasil desain cenderung generik atau *repetitif* jika tidak disesuaikan manual, kurang fleksibel dalam menyesuaikan preferensi *brand*, serta masih memerlukan koreksi dan penyempurnaan oleh desainer profesional.

5.2 Saran dan Penelitian Berikutnya

1. Penelitian ini memiliki cakupan terbatas pada penggunaan beberapa *plugin AI* di Figma dan hanya menggunakan pendekatan model *TAM*. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar menggunakan metode pendekatan lain seperti *UTAUT* atau *TAM 2* untuk memperkaya analisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi *AI* dalam desain. Selain itu, cakupan *AI* bisa diperluas ke *tools* lain seperti *Framer AI*, *Uizard*, atau *AI tools* dalam desain *mobile*.
2. Untuk praktisi dan desainer *UI/UX*, *AI* dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam proses desain, khususnya pada tahap eksplorasi ide dan pembuatan prototipe awal. Namun, desainer tetap perlu mempertahankan kreativitas dan kontrol manual untuk menghasilkan desain yang sesuai konteks dan estetika. Penggunaan *AI* sebaiknya dianggap sebagai kolaborator, bukan pengganti peran desainer.
3. Untuk institusi pendidikan atau pelatihan, disarankan untuk mulai mengintegrasikan pembelajaran *AI tools* dalam kurikulum desain *UI/UX*. Hal ini penting untuk membekali mahasiswa dan desainer pemula agar tidak hanya mahir dalam teknik manual, tetapi juga mampu mengadaptasi teknologi *AI* secara strategis dan etis.