



Tersedia Online : <http://e-journals.unmul.ac.id/>

ADOPSI TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI (ATASI)

Alamat Jurnal : <http://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/atasi/index>



Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan *Software* Figma untuk Mendesain

Herniyanti ¹⁾, Muhammad Ananda Faris Hafidin ²⁾, Eky Prasetya ³⁾, Shabrina ⁴⁾,
Rosita Dewi ⁵⁾, Vina Zahrotun Kamila ^{6,*}

Program Studi Sistem Informasu, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

E-Mail : vinakamila@gmail.com *);

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 19 Agustus 2022
Revised : 20 September 2022
Accepted : 02 November 2022
Available online :
25 November 2022

Keywords:

Figma
Technology acceptance
TAM2
SEM PLS

Kata Kunci :

Figma
Penerimaan teknologi
TAM2
SEM PLS

APA style in citing this article:

Herniyanti, Hafidin, M. A. F.,
Prasetya, E., Shabrina, Dewi, R., &
Kamila, V. Z. (2022). Analisis
Perilaku Desainer dalam
Memanfaatkan *Software* Figma untuk
Mendesain. *Adopsi Teknologi Dan
Sistem Informasi (ATASI)*, 1(2), 100-
108.
<https://doi.org/10.30872/atasi.v1i2.374>

ABSTRACT

a job can be done in various forms. Even sometimes a job can be obtained only with a site or internet platform only. Figma is a vector graphics editor and prototyping tool with web-based and additional offline features enabled by desktop applications for Mac OS and Windows. The purpose of this study is to find out what are the acceptance factors for using Figma in meeting the needs of its users and to determine the behavior of designers in using Figma. Based on the results of the research conducted, conclusions can be drawn from this study regarding the influence of individual performance in using Figma *software* in the design field, namely the results of this study provide empirical evidence that there is an influence of students and workers on individual performance in the field of design using Figma *software*.

ABSTRAK

Sebuah pekerjaan dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk. Bahkan terkadang sebuah pekerjaan dapat diperoleh hanya dengan bermodalkan suatu situs atau *platform* internet saja. Figma merupakan editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apa saja faktor-faktor penerimaan penggunaan Figma dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya dan untuk mengetahui perilaku desainer dalam menggunakan Figma. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini mengenai pengaruh kinerja individu dalam menggunakan *software* Figma dalam bidang desain yaitu hasil penelitian ini memberikan bukti empiris terdapat pengaruh pelajar dan pekerja terhadap kinerja individu dalam bidang desain menggunakan *software* Figma.

2022 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

1. PENDAHULUAN

Teknologi di zaman yang semakin canggih ini, sebuah pekerjaan dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk. Bahkan terkadang sebuah pekerjaan dapat diperoleh hanya dengan bermodalkan suatu situs atau platform internet saja. Salah satunya adalah pekerjaan desainer. Dalam menjalankan tugasnya, seorang desainer tidak akan bisa lepas dari ruang lingkup ekonomi karena salah satu tujuan mendesain ialah agar mendapatkan suatu keuntungan dalam segi ekonomi, oleh karena itu perilaku desainer adalah salah satu ruang lingkup ekonomi yang patut kita pelajari agar tujuan mendesain dapat terpenuhi. Salah satu bagian dari ruang ekonomi adalah mempermasalahkan kemampuan desainer, pada saat menggunakan *software* yang ada untuk menghasilkan sebuah desain yang bernilai maksimal.

Salah satu *software* yang dapat digunakan ialah Figma. Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows.

*) Corresponding Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v1i2.374>

2022 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time). Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Meskipun alat ini sangat mirip dengan opsi prototyping lainnya seperti Sketch, Adobe XD dan lainnya, yang menjadi pembeda utamanya adalah kemampuan untuk bekerja dalam bentuk tim proyek.

Pembahasan tentang perilaku desainer inilah yang kemudian diangkat sebagai tema untuk melihat sejauh mana seorang desainer dalam mendesain kebutuhan klien.

2. TINJAUAN PUSAKA

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menganalisis penerimaan teknologi dengan metode TAM 2. Salah satu penelitian (Roz & Suyatno, 2021) menggunakan TAM 2 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Metode ini memprediksi sejauh mana suatu teknologi informasi diterima dan dimanfaatkan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Purposive sampling dipilih menjadi teknik penelitian dengan menggunakan rumus Yamane diperoleh jumlah responden sebanyak 100 dan SEM PLS untuk menganalisis data dengan *software* SmartPLS. Hasil yang didapat adalah terdapat lima hubungan variabel yang terbukti memiliki pengaruh signifikan positif yaitu hubungan antara variabel *Subjective Norm* terhadap *Image*, *quality output* terhadap *perceived usefulness*, *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention To Use* dan *Intention To Use* terhadap *usage behavior*. Hal ini karena variabel memiliki pengaruh signifikan karena kelima variabel ini memiliki t-statistic yaitu sebesar 1,96. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa antrian online imigrasi ini perlu lebih mengembangkan kualitas yang dikeluarkan oleh sistem antrian online agar masyarakat dapat mendapatkan pengaruh yang baik terhadap sistem antrian online dari Imigrasi.

Penelitian lain (Hidayati et al., 2017) menggunakan TAM 2 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis hipotesis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa keinginan pengajar untuk memanfaatkan e-learning di PNJ dipengaruhi oleh sikap (attitude), rasa kemudahan dalam penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan kemampuan akses sistem (system accessibility). Sikap pengajar/dosen di PNJ dalam memanfaatkan e-learning dipengaruhi oleh rasa kemudahan dalam penggunaan (*Perceived Ease of Use*), keyakinan diri (self-efficacy), norma subjektif (subjective norm). Rasa kemanfaatan e-learning bagi pengajar di PNJ dipengaruhi oleh norma subjektif (subjective norm). Rasa kemudahan dalam penggunaan e-learning bagi pengajar di PNJ dipengaruhi oleh kemampuan akses sistem (system accessibility).

Dalam industri otomotif penelitian (Azima et al., 2019) menggunakan TAM 2 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Hipotesis yang diterima berupa *Subjective Norm* berpengaruh signifikan terhadap *Image* penggunaan Sistem. *Job Relavance* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* pengguna Sistem. *Perceived Ease of Use* sistem ERP akan berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* sistem tersebut. *Perceived Ease of Use* sistem ERP akan berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* sistem tersebut. *Perceived Ease of Use* sistem ERP akan berpengaruh signifikan terhadap *Intention To Use* sistem tersebut. *Perceived Usefulness* sistem ERP akan berpengaruh signifikan terhadap *Intention To Use* sistem tersebut. *Intention To Use* sistem ERP akan berpengaruh signifikan terhadap *Usage Behavior* sistem tersebut. Sedangkan untuk hipotesis yang ditolak adalah *Image* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* penggunaan Sistem karena responden pada penelitian ini berpendapat bahwa orang-orang yang menggunakan sistem TDMS di PT. Wijaya Toyota Dago tidak mempunyai peranan yang lebih penting dari pada mereka yang tidak menggunakan sistem TDMS. Karena sistem TDMS di PT. Wijaya Toyota Dago digunakan oleh seluruh kalangan karyawan sehingga tidak ada tingkat status penggunaan sistem. Output Quality tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* pengguna Sistem. Result Demonstrability tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* pengguna Sistem. *Subjective Norm* dan *Image* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* pengguna Sistem. *Subjective Norm* dan *Image* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Intention To Use* pengguna Sistem. *Subjective Norm* dan *Voluntariness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Intention To Use* pengguna Sistem. Niat pengguna dalam menggunakan sistem TDMS akan meningkat ketika pengguna merasa yakin memiliki kemampuan untuk menggunakan sistem TDMS. Sedangkan faktor kemudahan memiliki peranan penting terhadap keyakinan pengguna dalam menggunakan sistem. Untuk sistem TDMS yang memberikan manfaat bagi pengguna, akan membuat pengguna semakin ingin menggunakan sistem TDMS tersebut.

Di bidang pariwisata terdapat penelitian (Alhabsyi et al., 2017) yang menggunakan TAM 2 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Berdasarkan hasil analisis yang telah dijabarkan, diketahui beberapa hal atau faktor yang memengaruhi penerimaan Website E-Ticketing KAHA Tours & Travel berdasarkan model Technology Acceptance Model 2 (TAM 2), maka dapat disimpulkan bahwa Kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap minat pengguna (*Intention To Use*) E-Ticketing KAHA yang memiliki pengaruh sebesar 71%, artinya jika manfaat dari penggunaan aplikasi terus ditingkatkan maka dapat memengaruhi minat pengguna untuk kedepan. Kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) E-Ticketing KAHA. Kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) tidak berpengaruh terhadap minat pengguna (*Intention To Use*) E-Ticketing KAHA. Minat pengguna (*Intention To Use*) tidak berpengaruh terhadap perilaku pengguna (*Usage Behavior*).

Di bidang lain penelitian (Razak et al., 2020) menggunakan TAM 2 sebagai metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hubungan indikator tertinggi dengan nilai sebesar

35% pada variabel Kualitas Hasil (X4) yang berpengaruh signifikan terhadap Kegunaan Penggunaan (Y1); Indikator terendah memiliki nilai sebesar 7,7% pada variabel Persepsi Pandangan (X2) yang tidak berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1). Keseluruhan hasil juga menunjukkan bahwa Pegadaian Digital Service (PDS) dapat diterima oleh pengguna sebagai platform yang berguna untuk memudahkan dalam bertransaksi gadai secara online.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada penerimaan *software* Figma. Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Meskipun alat ini sangat mirip dengan opsi prototyping lainnya seperti Sketch, Adobe XD dan lainnya, yang menjadi pembeda utamanya adalah kemampuan untuk bekerja dalam bentuk tim proyek.

Metode yang digunakan yaitu TAM 2 (*Technology Acceptance Model 2*) yang merupakan metode khusus yang dibuat untuk mengetahui penerimaan dan penggunaan suatu teknologi informasi. Metode ini dapat memprediksi sejauh mana suatu teknologi informai diterima dan dimanfaatkan oleh penggunanya sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Teori ini dikembangkan oleh Davis pada 1989 untuk mengetahui prediksi penerimaan pengguna. Dalam perkembangannya, teori ini banyak sekali dikembangkan oleh peneliti lain dan penelitian serupa untuk menganalisis dan mengetahui faktor- faktor penerimaan penggunaan teknologi informasi dalam membantu memenuhi kebutuhan penggunanya. Untuk itu, digunakan teori TAM 2 untuk melakukan penelitian ini karena teori ini merupakan teori yang mudah dipahami dan diterapkan serta memberikan hasil analisis yang bersifat kuantitatif sehingga hasil yang dikeluarkan bersifat objektif.

Pemodelan yang digunakan adalah *Structural Equation Modeling* (SEM) yang merupakan persamaan permodelan yang memungkinkan peneliti untuk bersamaan memeriksa rangkaian variabel yang saling terkait ketergantungan antara satu rangkaian model yang terhubung oleh beberapa variabel. Kemampuan SEM yang secara bersamaan dapat menguji hubungan variabel yang dimasukkan ke dalam sebuah model yang terintegrasi memberikan kontribusi pada banyak penelitian. Dalam penelitian pemanfaatan SEM digunakan di berbagai disiplin ilmu seperti manajemen strategis, pemasaran dan psikologi (Astrachan, dkk., 2014). Secara statistik, SEM merupakan versi lanjutan dari prosedur permodelan linear umum (seperti analisis regresi berganda) dan digunakan untuk menilai apakah model hipotesis yang dibuat konsisten dengan data yang dikumpulkan untuk menggambarkan teori yang ada.

SEM dikenal sebagai analisis struktur kovarians atau model struktur linear yang menggunakan beberapa analisis regresi, analisis jalur, analisis faktor, penggunaan data yang dikumpulkan dari sejumlah asumsi dalam model teoritis hubungan antar variabel untuk diproses, menurut model teori dan tingkat konsistensi antara data aktual. Kemudian melakukan evaluasi dari model teoritis dan dimodifikasi untuk memenuhi kompleksitas tentang hubungan antara kehidupan nyata dengan tujuan penelitian kuantitatif beberapa faktor. Beberapa variabel penelitian pada bidang tertentu tidak dapat diukur secara langsung (bersifat laten) sehingga membutuhkan berbagai indikator lain untuk mengukur variable tersebut. SEM memungkinkan penelitian secara statistik untuk menguji hubungan antara variabel laten berbasis teori dan variabel menggunakan indikator dengan pengukuran secara langsung pada variabel yang diteliti (Hair Jr et al., 2014). Kemampuan SEM adalah mampu mengukur besarnya pengaruh langsung, tidak langsung, dan pengaruh konstrak laten dalam pengolahan data termasuk dalam uji validitas dan realibilitas data, serta analisis data menjadi lebih mudah dengan menggunakan beberapa aplikasi statistik seperti AMOS, LISREL, Xlstat, WarpPLS, GeSCA, dan SmartPLS. SEM dibagi menjadi 2 kelompok yaitu SEM berbasis *covariance* (CB SEM) dan SEM berbasis Variance (PLS-SEM).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pelajar dan pekerja yang menggunakan software figma di kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur. Pemilihan pelajar dan pekerja dilakukan karena beberapa pelajar menggunakan software figma untuk tugas mendesain dan pekerja yang bekerja berkaitan dengan desain menggunakan software figma sebagai salah satu tempat untuk mendesain dalam pekerjaan mereka.

Penelitian ini melibatkan responden yang merupakan pengguna figma di wilayah Kota Samarinda. Responden pelajar adalah pengguna figma yang terdiri dari mahasiswa dan siswa sedangkan untuk responden pekerja yaitu yang pekerjaannya berkaitan dengan desain seperti *UI Designer, Graphic Designer, Pemerhati Design, Product Designer, Freelancer, UI/UX Design*.

Proses pengambilan sampel penelitian yang dilakukan terhadap masing- masing jenis pekerjaan hingga diperoleh total responden yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebanyak 86 responden. Jenis pekerjaan dari data responden yang didapatkan pada penelitian ini diketahui bahwa sebesar 64,4% adalah Mahasiswa dengan jumlah 56 responden. Sebesar 11,5% adalah UI Designer dengan jumlah 10 responden, sebesar 10,3% adalah Graphic Desainer dengan jumlah 9 responden, kemudian sisanya adalah jenis pekerjaan yang bersangkutan dengan Desain.

Penggunaan instrumen dalam penelitian ini berdasarkan pada studi literatur yang telah dilakukan peneliti. Kuesioner online dibuat dengan formulir online yang dapat di akses secara online oleh responden. Kuesioner dibuat berdasarkan 11 variable Masing-masing variable tersebut dijabarkan dengan beberapa pertanyaan indikator untuk dapat dilakukan pengukuran. Pertanyaan-pertanyaan indikator yang terdapat pada masing-masing variable laten dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan dalam Kuisioner

No	Variabel	Indikator	Daftar Pernyataan
1	Experience	Experience	Saya berpengalaman dalam menggunakan Figma
2	Voluntariness	Voluntariness	Saya secara sukarela dalam menggunakan Figma
3	Perceived Usefulness	Productivity	Penggunaan Figma dapat meningkatkan produktivitas saya dalam mendesign
		Effectiveness	Dengan adanya Figma dapat meningkatkan efektifitas saya dalam mendesign
		Important to Job	Sistem di Figma dapat meningkatkan performa saya dalam mendesign
		Overall Usefulness	Menggunakan Figma sangat berguna bagi saya dalam mendesign
4	Perceived Ease Of Use	Ease of Use	Figma sangat mudah digunakan
		Ease of Understand	Figma sangat mudah dipelajari

Model pengukuran merupakan pola hubungan antara indikator dengan variabel yang diukur (variabel laten). Model pengukuran dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas dari model. Hal ini dilakukan untuk menentukan seberapa baik indikator yang digunakan pada variabel yang didefinisikan secara teoritis. Lebih jelasnya untuk menilai model pengukuran (*Outer model*) maka data hasil kuesioner akan dilakukan pengujian terhadap beberapa parameter statistik.

Nilai *Outer loadings* digunakan sebagai ukuran yang menggambarkan besarnya korelasi antar setiap item pengukuran (indikator) terhadap variabelnya. Nilai yang disarankan dari *Outer loadings* tiap indikator pada penelitian ini adalah lebih besar dari 0.6 dan nilai t -statistik $\geq t$ -tabel (nilai t -tabel adalah 1.649). Indikator dengan nilai *Outer loadings* dibawah nilai 0.6 akan dihilangkan dari model dan akan diulang pengujiannya hingga semua indikator yang ada bernilai lebih besar dari 0.6. Hasil dari pengujian dengan menggunakan Algoritma PLS, mengenai *Outer loadings* tiap indikator dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha (CA)* dari masing-masing variabel lebih besar dari 0.7 sehingga dapat dikatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Hasil ini sesuai dengan pembahasan pada Sub bab 4.8. bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui seberapa baik suatu set indikator yang digunakan untuk mengukur suatu variabel laten atau dimensi. Menurut Litwin (1995) mengemukakan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0.7. Jika nilai *Cronbach's Alpha* diantara 0.6 – 0.7 maka tingkat konsistensi masih dapat diterima (Jogiyanto, 2008).

Tabel 2. Nilai *Outer loadings* tiap indikator

Indikator	Iterasi 1	Iterasi2
E1	1.000	1.000
V1	1.000	1.000
PU1	0.923	0.924
PU2	0.938	0.938
PU3	0.811	0.811
PU4	0.870	0.869
PEU1	0.893	0.892
PEU2	0.891	0.933
PEU3	0.887	0.901
PEU4	0.674	-
SN1	0.936	0.936
SN2	0.844	0.844
I1	0.801	0.801
I2	0.795	0.795
I3	0.884	0.884
JR1	0.928	0.928
JR2	0.935	0.935
OQ1	0.914	0.914

OQ2	0.936	0.936
RD1	0.846	0.846
RD2	0.770	0.770
RD3	0.894	0.894
ITU1	0.910	0.910
ITU2	0.939	0.939
UB1	0.917	0.917
UB2	0.898	0.898

Berdasarkan pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai *Composite Reliability* (CR) dari masing-masing variabel lebih besar dari 0.7 sehingga dapat dikatakan cukup atau dapat diterima. Hasil ini sesuai dengan pembahasan pada Sub bab 4.8. bahwa nilai *Composite Reliability* (CR) adalah ukuran yang digunakan untuk memeriksa seberapa baik model di ukur dengan indikator yang ditetapkan. Namun, interpretasi skor *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* adalah sama.

Tabel 3. Nilai AVE, *Composite Reliability* (CR), R2, dan *Cronbach's Alpha*

No	Variabel	AVE	<i>Composite Reliability</i> (CR)	<i>Cronbach's Alpha</i> (CA)
1	<i>Experience</i> (E)	1.000	1.000	1.000
2	<i>Voluntariness</i> (V)	1.000	1.000	1.000
3	<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	0.787	0.936	0.908
4	<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	0.851	0.945	0.912
5	<i>Subjective Norm</i> (SN)	0.794	0.885	0.751
6	<i>Image</i> (I)	0.685	0.867	0.779
7	<i>Job Relevance</i> (JR)	0.868	0.929	0.848
8	<i>Output Relevance</i> (OQ)	0.856	0.922	0.833
9	<i>Result Demonstrability</i> (RD)	0.703	0.876	0.788
10	<i>Intention To Use</i> (ITU)	0.855	0.922	0.832
11	<i>Usage Behavior</i> (UB)	0.823	0.903	0.786

Tabel 4. Nilai *Cross Loadings indicator* dengan variabelnya

	Experience	Image	Intention To Use	Job Relevance	Output Rele...	Perceived Ease...	Perceived U...	Result D...	Subjective N...	Usage Behavior	Voluntariness
E1	1.000	0.604	0.423	0.262	0.300	0.574	0.513	0.530	0.185	0.455	0.523
V1	0.523	0.380	0.529	0.346	0.406	0.458	0.579	0.529	0.321	0.388	1.000
UB2	0.410	0.626	0.639	0.461	0.365	0.333	0.545	0.490	0.254	0.898	0.350
UB1	0.416	0.595	0.705	0.552	0.416	0.343	0.532	0.554	0.385	0.917	0.355
SN2	0.151	0.391	0.265	0.386	0.220	0.133	0.296	0.266	0.844	0.284	0.165
SN1	0.177	0.399	0.443	0.388	0.298	0.263	0.412	0.397	0.936	0.343	0.369
RD3	0.404	0.509	0.674	0.663	0.767	0.363	0.661	0.894	0.375	0.540	0.423
RD2	0.420	0.474	0.541	0.306	0.417	0.434	0.516	0.770	0.309	0.468	0.454
RD1	0.508	0.547	0.602	0.562	0.645	0.581	0.662	0.846	0.282	0.445	0.461
PU4	0.362	0.426	0.682	0.518	0.542	0.596	0.869	0.672	0.332	0.426	0.378
PU3	0.465	0.525	0.647	0.581	0.542	0.497	0.811	0.596	0.291	0.538	0.583
PU2	0.448	0.485	0.729	0.575	0.588	0.544	0.938	0.666	0.395	0.535	0.545
PU1	0.544	0.556	0.712	0.580	0.604	0.458	0.924	0.679	0.422	0.604	0.548
PEU3	0.574	0.548	0.383	0.320	0.354	0.901	0.529	0.539	0.258	0.382	0.425
PEU2	0.463	0.346	0.406	0.193	0.255	0.933	0.524	0.471	0.182	0.272	0.426
PEU1	0.550	0.484	0.456	0.253	0.266	0.932	0.577	0.507	0.211	0.375	0.418
OQ2	0.346	0.482	0.565	0.652	0.936	0.375	0.634	0.711	0.252	0.381	0.438
OQ1	0.200	0.397	0.538	0.729	0.914	0.195	0.549	0.660	0.301	0.420	0.305
JR2	0.256	0.451	0.656	0.935	0.786	0.269	0.608	0.650	0.343	0.509	0.359
JR1	0.232	0.421	0.640	0.928	0.593	0.245	0.575	0.511	0.461	0.535	0.284
ITU2	0.452	0.540	0.939	0.684	0.513	0.437	0.725	0.648	0.403	0.768	0.502
ITU1	0.319	0.378	0.910	0.596	0.599	0.395	0.722	0.701	0.359	0.590	0.474
I3	0.507	0.884	0.506	0.469	0.508	0.485	0.600	0.621	0.432	0.594	0.289
I2	0.505	0.795	0.371	0.395	0.357	0.355	0.351	0.388	0.478	0.492	0.349
I1	0.502	0.801	0.332	0.266	0.266	0.366	0.372	0.445	0.161	0.576	0.335

Berdasarkan pada Tabel 3 nilai Average Variance Extracted (AVE) dari masing-masing variabel lebih besar dari 0.5. Hasil ini sesuai dengan pernyataan bahwa nilai Average Variance Extracted (AVE) adalah ukuran digunakan untuk menilai konsistensi internal dari konstruk dengan mengukur jumlah varian yang variabel laten tangkap dari indikator pengukuran relatif terhadap jumlah varians. Hal tersebut menandakan bahwa variabel laten dalam model keseluruhan generasi telah dapat menjelaskan rata-rata paling tidak lebih besar 50 % pada varian dari indikator-indikatornya.

Pada penelitian ini analisis validitas diskriminan dengan melihat nilai Cross loadings dari masing-masing indikator terhadap variabelnya. Korelasi antara indikator dengan variabelnya lebih besar dari korelasi variabel lainnya, hal ini menunjukkan variabel tersebut memiliki diskriminan validitas yang tinggi. Untuk hasil nilai cross loadings dapat dilihat pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2 didapatkan nilai dari cross loadings dari masing- masing indikator mampu mengukur variabelnya serta berkorelasi lebih tinggi dengan variabelnya sendiri dibandingkan dengan variabel lain. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur variabelnya memiliki validitas diskriminan yang baik.

Nilai koefisiensi jalur dikatakan signifikan secara statistik, apabila nilai t -statistik $\geq t$ -tabel (nilai t -tabel adalah 1.649) dan nilai p -value dapat digunakan untuk melihat pada tingkat signifikansi berapa koefisiensi jalur dapat diterima. Untuk arah dari koefisiensi jalur juga harus sesuai dengan teori yang dihipotesiskan dalam penelitian agar tidak terjadi kesalahan pengukuran. Nilai t -statistik (critical ratio) dari arah hubungan didapatkan berdasarkan hasil bootstrapping (resampling method) dari proses PLS menggunakan aplikasi SmartPLS versi 3.2. Lebih jelasnya hasil dari proses *bootstrapping* untuk pengujian data keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Nilai koefisiensi jalur (*path coefficient*) dan t -statistik.

Koefisiensi Jalur (<i>Path coefficient</i>)	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Error (STERR)</i>	<i>T Statistics (O/STERR)</i>	<i>P Values</i>
E -> PU	0.008	0.105	0.108	1.056	0.291
I -> PU	-0.008	0.013	0.132	0.060	0.952
ITU -> UB	0.742	0.739	0.055	13.570	0.000
JR -> PU	0.238	0.229	0.121	1.970	0.049
OQ -> PU	0.138	0.153	0.133	1.040	0.299
PEU -> ITU	0.237	0.241	0.111	2.140	0.033
PEU -> PU	0.260	0.248	0.105	2.479	0.013
RD -> PU	0.255	0.249	0.138	1.847	0.065
SN -> ITU	0.249	0.255	0.079	3.139	0.002
SN -> PU	0.088	0.089	0.062	1.405	0.161
V -> ITU	0.340	0.333	0.096	3.544	0.000

Setelah dilakukan analisis model pengukuran (*Outer model*) maka tahap selanjutnya adalah analisis model struktural (*Inner model*). Evaluasi model struktural dilakukan untuk menunjukkan kekuatan hubungan antar variabel. Analisis terhadap model struktural merupakan analisis terhadap pola hubungan antar variabel yang merupakan analisis hipotesis dari penelitian ini. Hipotesis penelitian dapat diterima jika hubungan variabel berkorelasi positif dan berpengaruh signifikan berdasarkan hasil uji koefisiensi jalur (*path coefficient*) dan t -test.

Berdasarkan pada Tabel 4 terlihat bahwa terdapat bahwa 4 variabel tidak berkorelasi secara positif dan tidak signifikan pada tingkat signifikansi 0.10 (memiliki nilai t -statistik lebih besar dari 1.649 dan p -value < 0.10) Sehingga berdasarkan hasil nilai-nilai tersebut ada 4 hipotesis tidak diterima dan 7 hipotesis diterima pada data sampel keseluruhan jenis pekerjaan di wilayah kota Samarinda Kalimantan Timur.

Berdasarkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa hubungan antara E dengan PU tidak signifikan dengan nilai t -statistik sebesar $1.056 < 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.008 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara E dengan PU adalah negatif. Hal ini diperkuat dengan nilai p -value dari arah hubungan ini adalah $0.291 > 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 1 (H1) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*experience* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” tidak diterima.

Tabel 5. Hasil Uji koefisiensi jalur (*path coefficient*) dan Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Path Coefficient	Original Sample (O)	Standard Error (STERR)	T Statistics	P Values	Kesimpulan
H1	E -> PU	0.008	0.108	1.056*	0.291	Tidak Diterima
H2	I -> PU	-0.008	0.132	0.060*	0.952	Tidak Diterima
H3	ITU -> UB	0.742	0.055	13.570***	0.000	Diterima
H4	JR -> PU	0.238	0.121	1.970**	0.049	Diterima
H5	OQ -> PU	0.138	0.133	1.040*	0.299	Tidak Diterima
H6	PEU -> ITU	0.237	0.111	2.140**	0.033	Diterima
H7	PEU -> PU	0.260	0.105	2.479**	0.013	Diterima
H8	RD -> PU	0.255	0.138	1.847*	0.065	Diterima
H9	SN -> ITU	0.249	0.079	3.139***	0.002	Diterima
H10	SN -> PU	0.088	0.062	1.405*	0.161	Tidak Diterima
H11	V -> ITU	0.340	0.096	3.544***	0.000	Diterima

Keterangan : *p < 0.10; **p < 0.05; ***p < 0.01 (*two-tailed*)

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara E dengan PU tidak signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $1.056 < 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.008 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara E dengan PU adalah negatif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.291 > 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 1 (H1) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*experience* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” tidak diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara ITU dengan UB berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $13.570 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.742 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara ITU dengan UB adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.000 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 3 (H3) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Intention To Use* memiliki hubungan positif terhadap Usage Behavior dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara JR dengan PU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $1.970 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.238 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara JR dengan PU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.049 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 4 (H4) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Perceived Usefulness* memiliki hubungan positif terhadap Job Relevance dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara OQ dengan PU tidak signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $1.040 < 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.138 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara OQ dengan PU adalah negatif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.299 > 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 5 (H5) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Output Relevance* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” tidak diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara PEU dengan ITU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $2.140 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.237 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara PEU dengan ITU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.033 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 6 (H6) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Perceived Ease of Use* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5.7 menunjukkan bahwa hubungan antara PEU dengan PU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $2.479 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.260 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara PEU dengan PU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.013 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 7 (H7) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Perceived Ease of Use* memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara RD dengan PU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $1.847 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.255 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara RD dengan PU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.065 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 8 (H8) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Result Demonstrability* memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara SN dengan ITU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $3.139 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.249 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara SN dengan ITU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.002 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 9 (H9) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Subjective Norm* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara SN dengan PU tidak signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $1.405 < 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.088 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara SN dengan PU adalah negatif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.161 > 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 10 (H10) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Subjective Norm* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma” tidak diterima.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hubungan antara V dengan ITU berpengaruh signifikan dengan nilai t-statistik sebesar $3.544 > 1.649$. Nilai original sampel adalah 0.340 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara V dengan ITU adalah positif. Hal ini diperkuat dengan nilai *p-value* dari arah hubungan ini adalah $0.000 < 0.10$. Sehingga berdasarkan hasil analisis tersebut untuk hipotesis 11 (H11) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “*Voluntariness* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma” diterima.

Berdasarkan keseluruhan tahapan pengujian yang dilakukan pada model keseluruhan jenis pekerjaan yang berkaitan dengan desain dapat disimpulkan terdapat sebelas hipotesis yang berpengaruh tidak/signifikan dan tidak/diterima yaitu :

Hipotesis 1 : *experience* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 2 : Image tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 3 : *Intention To Use* memiliki hubungan positif terhadap *Usage Behavior* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 4 : *Perceived Usefulness* memiliki hubungan positif terhadap *Job Relevance* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 5 : *Output Relevance* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 6 : *Perceived Ease of Use* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 7 : *Perceived Ease of Use* memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 8 : *Result Demonstrability* memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 9 : *Subjective Norm* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 10 : *Subjective Norm* tidak memiliki hubungan positif terhadap *Perceived Usefulness* dalam menggunakan aplikasi figma.

Hipotesis 11 : *Voluntariness* memiliki hubungan positif terhadap *Intention To Use* dalam menggunakan aplikasi figma.

Berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan dalam model pengukuran (*Outer model*) dan model struktural (*Inner model*) pada penelitian ini telah sesuai dengan metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang tepat dan akurat. Hal tersebut dilakukan agar model yang digunakan pada penelitian ini mempunyai dasar yang kuat dan mampu untuk menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada analisis model struktural diketahui bahwa beberapa variabel berkorelasi secara positif dan berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini mengenai pengaruh kinerja individu dalam menggunakan software figma dalam bidang desain ini memberikan hasil pengaruh pelajar dan pekerja terhadap kinerja individu dalam bidang desain menggunakan software figma. Berdasarkan hasil

penelitian ini memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa menggunakan *software* Figma memiliki pengaruh dalam kinerja individu dalam bidang desain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alhabsyi, M. I., Sulistiowati, S., & Sutomo, E. (2017). Analisis Penerimaan Website E-Ticketing Menggunakan TAM 2 Pada Perusahaan KAHA Tours & Travel. *Jsika*, 7(1).
- Azima, Y. F., Azizah, A. H., & Witjaksono, R. W. (2019). Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap Sistem ERP Pada Fungsi After Sales Menggunakan Model Technology Acceptance Model 2 (TAM2). *JRSI (Jurnal Rekayasa Sistem Dan Industri)*, 6(02), 65–71.
- Hair Jr, J. F., Sarstedt, M., Hopkins, L., & Kuppelwieser, V. G. (2014). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research. *European Business Review*.
- Hidayati, A., Oktaviana, S., & Ismail, I. E. (2017). Analisa Perilaku Dosen dalam Memanfaatkan E-Learning di Lingkungan PNJ Menggunakan TAM2 (Technology Acceptance Model). *Jurnal Multinetics*, 3(2).
- Jogiyanto, H. M. (2008). Metodologi penelitian sistem informasi. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Razak, M., Hidayat, M., & Arwien, R. A. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi Aplikasi Pegadaian Digital Service (Pds) Sebagai E-Service Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model 2 (Tam 2). *SEIKO: Journal of Management & Business*, 3(3), 92–108.
- Roz, A. S., & Suyatno, D. F. (2021). Analisis Penerimaan Pengguna terhadap Layanan Antrian Online di Imigrasi Surabaya menggunakan Metode TAM2 (Studi Kasus: Imigrasi Surabaya). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 1–9.