

Analisis Penerimaan Penggunaan Figma dalam Perancangan UI/UX Menggunakan Model UTAUT pada Mahasiswa Informatika UNUHA

Danarenanda^{1*}, Ayu Rahmawati¹, Laura Aril Ramadita¹, Fitria Apriani¹, Annisa Nur Azizah²

¹Prodi Informatika, Universitas Nurul Huda

²Prodi Matematika, Universitas Nurul Huda

*E-mail: danarenanda@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi desain *Figma* dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) di lingkungan pendidikan tinggi semakin meningkat, namun tingkat penerimaan penggunaannya masih bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan (*Behavioral Intention*) *Figma* pada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Variabel yang diuji meliputi *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 148 responden dan dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil pengujian membuktikan bahwa keempat variabel tersebut secara bersama-sama maupun parsial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan, dengan kemampuan menjelaskan tingkat niat sebesar 61,9%. Dari seluruh faktor yang diuji, *Social Influence* teridentifikasi sebagai variabel dengan kontribusi paling dominan. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa dukungan, rekomendasi, serta interaksi sosial di lingkungan akademik dari dosen maupun sesama mahasiswa merupakan pendorong utama yang menentukan niat mahasiswa dalam menggunakan platform *Figma*.

Kata kunci : *Behavioral Intention*, *Figma*, Penerimaan Teknologi, UI/UX, UTAUT

Abstract

The use of the Figma design application in User Interface (UI) and User Experience (UX) design in higher education is increasing, but the level of user acceptance varies. This study aims to analyze the factors influencing the Behavioral Intention to use Figma among students of the Informatics Study Program at Universitas Nurul Huda. This research employed a quantitative approach by applying the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model. The variables tested included Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, and Facilitating Conditions. Data were collected through questionnaires distributed to 148 respondents and analyzed using multiple linear regression analysis. The test results proved that these four variables simultaneously and partially had a positive and significant effect on behavioral intention, capable of explaining the intention level by 61.9%. Among all the tested factors, Social Influence was identified as the variable with the most dominant contribution. The conclusion of this study indicates that support, recommendations, and social interactions in the academic environment from both lecturers and fellow students are the main drivers determining students' intentions to use the Figma platform..

Keywords: *Behavioral Intention*, *Figma*, *Technology Acceptance*, UI/UX, UTAUT

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan tinggi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terus mengalami peningkatan karena mampu mendukung kegiatan akademik secara lebih efektif dan efisien. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga dimanfaatkan untuk mendukung proses kolaborasi, komunikasi, serta penyelesaian berbagai tugas akademik mahasiswa [1].

Salah satu bidang yang turut berkembang seiring kemajuan teknologi adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI dan UX merupakan bagian penting dalam proses pengembangan sistem yang berfokus pada perancangan tampilan serta pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu aplikasi atau situs web. Perancangan UI/UX yang baik dapat membantu pengguna memahami fungsi sistem dengan lebih mudah sehingga meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan aplikasi [2].

Pada tahap awal perkembangannya, proses perancangan UI/UX umumnya dilakukan menggunakan sketsa manual sederhana untuk menggambarkan struktur antarmuka yang akan dibuat. Desainer biasanya menggunakan simbol, garis, dan gambar sederhana sebagai representasi tampilan sistem. Seiring perkembangan teknologi, metode perancangan tersebut berkembang menjadi proses desain digital yang memungkinkan pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* interaktif. Perkembangan ini memberikan kemudahan bagi desainer untuk memvisualisasikan rancangan sistem secara lebih jelas sebelum tahap pengembangan dilakukan. Selain itu, rancangan yang lebih terstruktur mampu membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem dengan lebih mudah sehingga meningkatkan kualitas pengalaman pengguna [2].

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses perancangan UI/UX saat ini adalah *Figma*. *Figma* merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna membuat desain antarmuka, melakukan kolaborasi secara daring, serta mengembangkan *prototype* interaktif dalam satu platform. Keunggulan tersebut menjadikan *Figma* sebagai salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan maupun industri. Penelitian yang dilakukan oleh Borysova et al. menunjukkan bahwa *Figma* dapat mendukung proses pembelajaran desain secara interaktif karena menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan perancangan dan kolaborasi [3]. Selain itu, penelitian Ikhsani menunjukkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dengan penggunaan *Figma* karena fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan serta dapat diakses melalui peramban web tanpa memerlukan instalasi yang kompleks [4].

Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda juga memanfaatkan *Figma* sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran dan praktik perancangan UI/UX. Penggunaan *Figma* membantu mahasiswa dalam membuat rancangan antarmuka sistem sebelum proses implementasi aplikasi dilakukan. Meskipun demikian, tingkat penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan *Figma* tidak selalu sama. Sebagian mahasiswa menilai bahwa *Figma* mampu meningkatkan produktivitas dan mempermudah proses desain, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur yang tersedia atau belum merasakan manfaat penggunaan aplikasi secara optimal. Selain faktor manfaat dan kemudahan penggunaan, faktor lingkungan sosial serta ketersediaan fasilitas pendukung juga dapat memengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan *Figma*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan suatu teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknologi itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh persepsi dan penerimaan pengguna terhadap teknologi yang digunakan [1], [5].

Untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan *Figma*, penelitian ini menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. [6]. Model UTAUT merupakan salah satu model penerimaan teknologi yang banyak digunakan karena mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku seseorang dalam menggunakan suatu teknologi [7], [8]. Model UTAUT terdiri atas enam konstruk utama, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Behavioral Intention*, dan *Use Behavior* [6]. Keenam variabel tersebut digunakan untuk menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap suatu teknologi dapat memengaruhi niat maupun perilaku penggunaan teknologi tersebut.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan meliputi *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, dan *Behavioral Intention*. Variabel *Use Behavior* tidak digunakan karena penelitian berfokus pada niat mahasiswa dalam menggunakan *Figma*. Pemilihan model UTAUT didasarkan pada kemampuannya dalam menjelaskan penerimaan teknologi dari berbagai aspek, seperti manfaat yang dirasakan pengguna, tingkat kemudahan penggunaan, pengaruh lingkungan sosial, serta ketersediaan fasilitas pendukung yang dapat memengaruhi niat penggunaan teknologi [6].

Performance Expectancy merupakan keyakinan pengguna bahwa penggunaan suatu teknologi dapat membantu meningkatkan kinerja dan produktivitas dalam menyelesaikan pekerjaan. Variabel ini menggambarkan sejauh mana pengguna merasakan manfaat dari teknologi yang digunakan. *Effort Expectancy* berkaitan dengan tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna ketika mempelajari dan menggunakan suatu teknologi. Semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin besar kemungkinan pengguna memiliki niat untuk menggunakannya. *Social Influence* menggambarkan pengaruh individu maupun lingkungan sekitar terhadap keputusan seseorang dalam menggunakan teknologi tertentu. *Facilitating Conditions* berkaitan dengan ketersediaan sumber daya, fasilitas, serta dukungan teknis yang mendukung penggunaan teknologi. Sementara itu, *Behavioral Intention* merupakan keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan teknologi dalam jangka waktu tertentu [6].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda dalam menggunakan *Figma*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan penggunaan *Figma* serta menjadi bahan

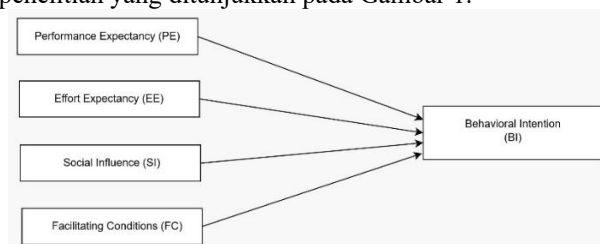
evaluasi bagi Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran dan mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa pada bidang perancangan UI/UX.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan aplikasi Figma pada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu mengukur hubungan antarvariabel secara objektif melalui data numerik yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan metode statistik.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003). Model UTAUT digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi melalui beberapa konstruk utama, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Behavioral Intention*, dan *Use Behavior*. Dalam penelitian ini digunakan empat variabel independen, yaitu *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Facilitating Conditions* (FC), serta satu variabel dependen yaitu *Behavioral Intention* (BI). Variabel *Use Behavior* tidak digunakan karena penelitian ini berfokus pada niat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Figma, bukan pada perilaku penggunaan aktual. Pemilihan model UTAUT didasarkan pada kemampuannya dalam menjelaskan penerimaan teknologi berdasarkan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, pengaruh lingkungan sosial, dan ketersediaan fasilitas pendukung yang dapat memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi [6].

Berdasarkan model UTAUT yang digunakan, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui kerangka penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Berdasarkan kerangka penelitian yang telah disusun, hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H2: *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H3: *Social Influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H4: *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, studi literatur, penyusunan instrumen penelitian berdasarkan indikator variabel UTAUT, penyebaran kuesioner kepada responden, pengumpulan data, pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS, analisis data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan. Tahapan tersebut dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan secara objektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda angkatan 2023 dan 2024 yang telah menggunakan aplikasi *Figma* dalam kegiatan pembelajaran, dengan jumlah populasi sebanyak 157 mahasiswa. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*sampling error*) sebesar 5%. Tingkat kesalahan sebesar 5% dipilih karena merupakan batas toleransi yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk memperoleh sampel yang representatif terhadap populasi.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = *sampling error* (0,05)

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin diperoleh jumlah sampel minimum sebanyak 113 responden. Pada proses pengumpulan data diperoleh sebanyak 148 responden yang memenuhi kriteria penelitian

dan dapat digunakan dalam proses analisis. Jumlah tersebut telah melebihi jumlah sampel minimum yang dipersyaratkan sehingga data dinyatakan mencukupi untuk dilakukan pengujian statistik.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS* melalui beberapa tahapan, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas, uji parsial (uji *t*), uji simultan (uji *F*), serta koefisien determinasi (R^2). Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan membandingkan nilai *r* hitung terhadap *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda yang pernah menggunakan aplikasi Figma dalam kegiatan pembelajaran maupun perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara daring melalui Google Form kepada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda yang telah menggunakan aplikasi Figma. Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada bulan Mei 2025 selama kurang lebih 30 hari.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 157 mahasiswa. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh jumlah sampel minimum sebanyak 113 responden. Selama proses pengumpulan data diperoleh sebanyak 153 respons kuesioner.

Data yang terkumpul kemudian melalui tahap penyaringan (*data screening*) untuk memastikan kelengkapan dan kesesuaian jawaban responden dengan kriteria penelitian. Hasil penyaringan menunjukkan bahwa sebanyak 5 data tidak dapat digunakan karena tidak memenuhi kriteria penelitian, sehingga diperoleh 148 data yang layak digunakan untuk proses analisis.

Dengan demikian, jumlah data yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 148 responden. Jumlah tersebut telah melebihi jumlah sampel minimum yang ditetapkan, sehingga data dinilai memadai untuk dilakukan pengujian statistik dan pengujian hipotesis.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap pernyataan pada kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai *r*-hitung dengan *r*-tabel. Pada penelitian ini jumlah responden yang digunakan sebanyak 148 responden, sehingga diperoleh nilai *r*-tabel sebesar 0,162 pada taraf signifikansi 5%. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai *r*-hitung lebih besar daripada nilai *r*-tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 [1], [7].

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	r-Hitung	r-Tabel	Sig	Keterangan
PE1	0,818	0,162	0,000	Valid
PE2	0,696	0,162	0,000	Valid
PE3	0,789	0,162	0,000	Valid
PE4	0,809	0,162	0,000	Valid
EE1	0,752	0,162	0,000	Valid
EE2	0,759	0,162	0,000	Valid
EE3	0,720	0,162	0,000	Valid
EE4	0,697	0,162	0,000	Valid
SI1	0,851	0,162	0,000	Valid
SI2	0,615	0,162	0,000	Valid
SI3	0,782	0,162	0,000	Valid
SI4	0,725	0,162	0,000	Valid
FC1	0,736	0,162	0,000	Valid
FC2	0,708	0,162	0,000	Valid
FC3	0,753	0,162	0,000	Valid
FC4	0,672	0,162	0,000	Valid
BI1	0,759	0,162	0,000	Valid
BI2	0,644	0,162	0,000	Valid
BI3	0,769	0,162	0,000	Valid
BI4	0,770	0,162	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh item pernyataan pada variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Conditions* (FC), dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *r-hitung* yang lebih besar daripada nilai *r-tabel* sebesar 0,162. Selain itu, seluruh item pernyataan memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Nilai *r-hitung* tertinggi terdapat pada indikator SI1 sebesar 0,851, sedangkan nilai *r-hitung* terendah terdapat pada indikator SI2 sebesar 0,615. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada masing-masing variabel dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 [1], [7]. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, maka semakin baik tingkat konsistensi jawaban yang diberikan oleh responden terhadap item-item pernyataan yang digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Performance Expectancy (PE)	0,782	Reliabel
Effort Expectancy (EE)	0,711	Reliabel
Social Influence (SI)	0,729	Reliabel
Facilitating Conditions (FC)	0,685	Reliabel
Behavioral Intention (BI)	0,716	Reliabel

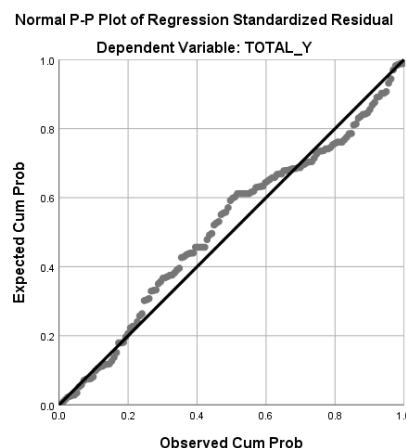
Berdasarkan Tabel 2, seluruh variabel penelitian memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,60. Variabel *Performance Expectancy* (PE) memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* tertinggi sebesar 0,782, sedangkan nilai terendah terdapat pada variabel *Facilitating Conditions* (FC) sebesar 0,685. Meskipun terdapat perbedaan nilai antarvariabel, seluruhnya telah memenuhi kriteria reliabilitas.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa item-item pernyataan yang digunakan pada variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Conditions* (FC), dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur konstruk yang diteliti. Oleh karena itu, seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan pada tahap analisis data berikutnya.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual pada model regresi berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan grafik *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*. Suatu model regresi dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas apabila titik-titik residual menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal [1], [7].



Gambar 2. Uji normalitas

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa titik-titik residual berada di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Pola penyebaran tersebut menunjukkan tidak adanya penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dengan demikian, data residual pada model regresi ini dapat dinyatakan berdistribusi normal sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi dan model layak digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang kuat antarvariabel independen dalam model regresi. Model regresi dinyatakan tidak mengalami multikolinearitas apabila memiliki nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih kecil dari 10 [1], [7].

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas

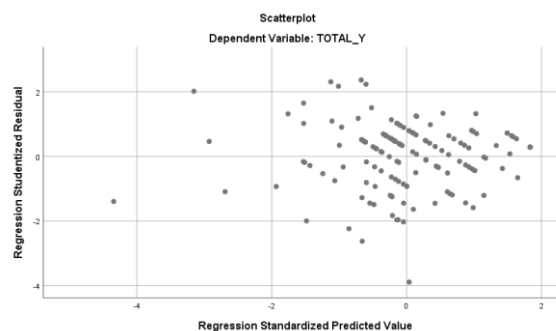
Unstandardized Coefficients			
Model	Tolerance	VIF	Keterangan
Performance Expectancy (PE)	0,437	2,286	Tidak terjadi multikolinearitas
Effort Expectancy (EE)	0,321	3,112	Tidak terjadi multikolinearitas
Social Influence (SI)	0,546	1,833	Tidak terjadi multikolinearitas
Facilitating Conditions (FC)	0,504	1,985	Tidak terjadi multikolinearitas

Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel independen memiliki nilai *Tolerance* di atas 0,10 dan nilai VIF di bawah 10. Variabel *Performance Expectancy* (PE) memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,437 dan VIF sebesar 2,286. Variabel *Effort Expectancy* (EE) memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,321 dan VIF sebesar 3,112. Variabel *Social Influence* (SI) memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,546 dan VIF sebesar 1,833, sedangkan variabel *Facilitating Conditions* (FC) memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,504 dan VIF sebesar 1,985.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antarvariabel independen dalam model regresi. Dengan demikian, model regresi pada penelitian ini dinyatakan bebas dari gejala multikolinearitas sehingga dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Pengujian pada penelitian ini dilakukan menggunakan grafik *Scatterplot*. Model regresi dinyatakan tidak mengalami heteroskedastisitas apabila titik-titik pada grafik menyebar secara acak, tidak membentuk pola tertentu, serta tersebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y [1], [7].



Gambar 3. Uji heteroskedastisitas

Pada Gambar 3 menunjukkan bahwa hasil pengujian heteroskedastisitas tidak membentuk pola yang jelas. Titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

Uji Statistik

Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Suatu variabel dinyatakan berpengaruh apabila memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 [1], [7].

Tabel 6. Hasil Uji T

Variabel Independen	Beta	t-hitung	t-tabel	Sig.	Keterangan
Performance Expectancy (PE)	0,164	2,106	1,976	0,037	Signifikan (Positif)
Effort Expectancy (EE)	0,266	2,919	1,976	0,004	Signifikan (Positif)
Social Influence (SI)	0,349	4,988	1,976	0,000	Signifikan (Positif)
Facilitating Conditions (FC)	0,147	2,019	1,976	0,045	Signifikan (Positif)

Berdasarkan Tabel 6, variabel *Performance Expectancy* (PE) memiliki nilai beta sebesar 0,164, nilai t hitung sebesar 2,106, dan nilai signifikansi sebesar 0,037. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 ($2,106 > 1,976$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,037 < 0,05$), sehingga *Performance Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Nilai beta sebesar 0,164 menunjukkan bahwa pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* cenderung lebih rendah dibandingkan variabel lainnya.

Variabel *Effort Expectancy* (EE) memiliki nilai beta sebesar 0,266, nilai t hitung sebesar 2,919, dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 ($2,919 > 1,976$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), sehingga *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Nilai beta sebesar 0,266 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap niat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Figma.

Variabel *Social Influence* (SI) memiliki nilai beta sebesar 0,349, nilai t hitung sebesar 4,988, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 ($4,988 > 1,976$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Nilai beta sebesar 0,349 merupakan nilai terbesar dibandingkan variabel lainnya, sehingga *Social Influence* menjadi variabel yang paling dominan memengaruhi *Behavioral Intention*.

Variabel *Facilitating Conditions* (FC) memiliki nilai beta sebesar 0,147, nilai t hitung sebesar 2,019, dan nilai signifikansi sebesar 0,045. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 ($2,019 > 1,976$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,045 < 0,05$), sehingga *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Nilai beta sebesar 0,147 menunjukkan bahwa pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* merupakan yang paling kecil dibandingkan variabel lainnya.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, seluruh variabel independen memiliki nilai t hitung yang lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H1, H2, H3, dan H4 diterima, sehingga variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi Figma.

Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Facilitating Conditions* (FC) secara bersama-sama berpengaruh terhadap

Behavioral Intention (BI). Variabel independen dikatakan berpengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 [1], [7].

Tabel 5. Hasil Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
1	Regression	681.908	4	170.477	57.986	.000 ^b
	Residual	420.417	143	2.940		
	Total	1102.324	147			

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai F hitung sebesar 57,986 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Facilitating Conditions* (FC) secara bersama-sama berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* (BI) penggunaan aplikasi Figma pada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa keempat variabel tersebut mampu menjelaskan niat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Figma. Dengan demikian, model penelitian yang digunakan dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti.

Hasil Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian [1], [7].

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.787 ^a	.619	.608	1.715

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai R Square sebesar 0,619 atau 61,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh sebesar 61,9% terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi Figma.

Sementara itu, sebesar 38,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian mampu menjelaskan sebagian besar faktor yang memengaruhi niat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Figma.

Hipotesis Penelitian

Penyusunan hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. [11]. Model UTAUT menjelaskan bahwa niat seseorang dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan teknologi [11], [12], [13].

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy* memiliki nilai beta sebesar 0,164, nilai *t* hitung sebesar 2,106, dan nilai signifikansi sebesar 0,037. Nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel sebesar 1,976 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga *Performance Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan demikian, H1 diterima.

Nilai beta sebesar 0,164 menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* memberikan pengaruh positif sebesar 16,4% terhadap *Behavioral Intention*. Meskipun signifikan, nilai signifikansi 0,037 relatif lebih mendekati batas 0,05 dibandingkan variabel *Effort Expectancy* dan *Social Influence*. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan mahasiswa dari penggunaan aplikasi Figma mampu meningkatkan niat penggunaan, namun pengaruhnya tidak sebesar faktor kemudahan penggunaan dan faktor sosial. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kenny dan Firdausy [14] yang menyatakan bahwa manfaat yang dirasakan pengguna berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi.

H2: Effort Expectancy berpengaruh terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel *Effort Expectancy* memiliki nilai beta sebesar 0,266, nilai t hitung sebesar 2,919, dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan demikian, H2 diterima.

Nilai beta sebesar 0,266 menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* memberikan pengaruh positif sebesar 26,6% terhadap *Behavioral Intention*. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi Figma dipelajari dan digunakan, maka semakin tinggi pula niat mahasiswa untuk menggunakannya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tusyanah et al. [15] yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan teknologi berpengaruh terhadap niat penggunaan.

H3: Social Influence berpengaruh terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel *Social Influence* memiliki nilai beta sebesar 0,349, nilai t hitung sebesar 4,988, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan demikian, H3 diterima.

Nilai beta sebesar 0,349 menunjukkan bahwa *Social Influence* memberikan pengaruh positif sebesar 34,9% terhadap *Behavioral Intention*. Nilai tersebut merupakan yang terbesar dibandingkan variabel lainnya, sehingga *Social Influence* menjadi faktor yang paling dominan memengaruhi niat mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan dosen, teman, maupun lingkungan akademik memiliki peran penting dalam mendorong mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yu et al. [11] dan Wan et al. [13] yang menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh terhadap niat penggunaan teknologi.

H4: Facilitating Conditions berpengaruh terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel *Facilitating Conditions* memiliki nilai beta sebesar 0,147, nilai t hitung sebesar 2,019, dan nilai signifikansi sebesar 0,045. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel sebesar 1,976 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan demikian, H4 diterima.

Nilai beta sebesar 0,147 menunjukkan bahwa *Facilitating Conditions* memberikan pengaruh positif sebesar 14,7% terhadap *Behavioral Intention*. Meskipun signifikan, nilai signifikansi sebesar 0,045 merupakan yang paling mendekati batas 0,05 dibandingkan variabel lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat, akses internet, dan sumber belajar tetap berperan dalam meningkatkan niat mahasiswa menggunakan aplikasi Figma, namun pengaruhnya relatif lebih kecil dibandingkan faktor sosial, kemudahan penggunaan, dan manfaat yang dirasakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tamilmani et al. [12] yang menyatakan bahwa fasilitas pendukung berperan dalam meningkatkan penerimaan dan penggunaan teknologi.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nurul Huda dalam menggunakan aplikasi Figma. Keempat variabel tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan pengaruh sebesar 61,9% terhadap niat penggunaan Figma. Di antara seluruh variabel yang diuji, *Social Influence* merupakan faktor yang paling dominan dalam memengaruhi *Behavioral Intention*. Temuan ini menunjukkan bahwa dukungan dan pengaruh dari dosen, teman, serta lingkungan akademik memiliki peran penting dalam meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakan Figma sebagai media perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Program Studi Informatika dan dosen pengampu mata kuliah terkait disarankan untuk meningkatkan pembelajaran berbasis kolaborasi dengan memanfaatkan fitur kolaborasi pada Figma agar dapat memperkuat pengaruh sosial antarmahasiswa. Selain itu, pihak fakultas dan universitas disarankan untuk terus menjaga dan meningkatkan fasilitas pendukung, seperti ketersediaan akses internet yang stabil dan sarana laboratorium komputer yang memadai guna menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain di luar model UTAUT, seperti *Habit* atau *Use Behavior*, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerimaan dan penggunaan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rosmasari, F. Agus, and I. Ismail, "Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT)," *J. Rekayasa Teknol. Inf. JURTI*, vol. 5, no. 2, p. 199, Dec. 2021, doi: 10.30872/jurti.v5i2.7071.
- [2] M. Sayuti, M. L. Rasyid, and R. Usman, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN WEBSITE PT. NAZEA TEKNOLOGI".

- [3] S. Borysova, V. Borysov, S. Kochergina, O. Spasskova, and N. Kushnarova, "Involvement of interactive educational platforms in the training of graphic design students using the Figma platform as an example," *Int. J. Educ. Inf. Technol.*, vol. 18, pp. 119–132, Nov. 2024, doi: 10.46300/9109.2024.18.12.
- [4] T. Ikhsani, "Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Figma dalam Praktikum Desain UI/UX pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer," *Indones. J. Educ. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 163–169, Dec. 2025, doi: 10.60076/indotech.v3i3.1694.
- [5] L. Xue, A. M. Rashid, and S. Ouyang, "The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) in Higher Education: A Systematic Review," *Sage Open*, vol. 14, no. 1, p. 21582440241229570, Jan. 2024, doi: 10.1177/21582440241229570.
- [6] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View1," *MIS Q.*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, Sep. 2003, doi: 10.2307/30036540.
- [7] A. A. Suntara, P. P. Widagdo, and V. Z. Kamila, "Analisis Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi Uang Kuliah Tunggal Universitas Mulawarman," *Kreat. Teknol. Dan Sist. Inf. KRETISI*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, Jul. 2023, doi: 10.30872/kretisi.v1i1.275.
- [8] I. G. L. A. Aprianto, "Tinjauan Literatur: Penerimaan Teknologi Model UTAUT," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, Apr. 2022, doi: 10.24002/konstelasi.v2i1.5377.
- [9] P. A. Rachmatika, E. W. Wahyudinarti, and R. N. A. Rika Nurul Ain, "ANALISIS PENERIMAAN MAHASISWA PERGURUAN TINGGI SURABAYA TERHADAP GOOGLE GEMINI AI MENGGUNAKAN UTAUT," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 3, Jul. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3.6865.
- [10] T. E. Arif, "PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM MEMAHAMI PENERIMAAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA AKUNTANSI," vol. 10, no. 1, 2025.
- [11] C.-W. Yu, C.-M. Chao, C.-F. Chang, R.-J. Chen, P.-C. Chen, and Y.-X. Liu, "Exploring Behavioral Intention to Use a Mobile Health Education Website: An Extension of the UTAUT 2 Model," *Sage Open*, vol. 11, no. 4, p. 21582440211055721, Oct. 2021, doi: 10.1177/21582440211055721.
- [12] K. Tamilmani, N. P. Rana, and Y. K. Dwivedi, "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: A Meta-Analytic Evaluation of UTAUT2," *Inf. Syst. Front.*, vol. 23, no. 4, pp. 987–1005, Aug. 2021, doi: 10.1007/s10796-020-10007-6.
- [13] L. Wan, S. Xie, and A. Shu, "Toward an Understanding of University Students' Continued Intention to Use MOOCs: When UTAUT Model Meets TTF Model," *Sage Open*, vol. 10, no. 3, p. 2158244020941858, Jul. 2020, doi: 10.1177/2158244020941858.
- [14] B. V. Kenny and C. M. Firdausy, "Pengaruh Performance Expectation, Effort Expectation, Social Influence, dan Facilitating Condition terhadap Behavioral Intention pada Pengguna ShopeePay di Jakarta," *J. Manaj. Bisnis Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 3, p. 272, May 2022, doi: 10.24912/jmbk.v6i3.18658.
- [15] T. Tusyanah, A. Wahyudin, and M. Khafid, "Analyzing Factors Affecting the Behavioral Intention to Use e-Wallet with the UTAUT Model with Experience as Moderating Variable," *J. Econ. Educ.*, 2021.