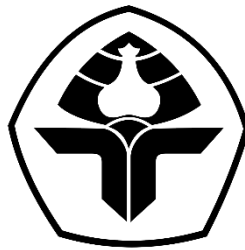


PROYEK AKHIR
ANALISIS KONTRIBUSI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN
KOPETENSI DIGITAL TERHADAP KINERJA *GRAPHIC DESIGNER* DI
TROPICAL TEMPTATION BEACH CLUB



POLITEKNIK NEGERI BALI

Putu Andika Supriawan

NIM. 2115754046

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN BISNIS DIGITAL
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI
BADUNG
2025

PROYEK AKHIR
ANALISIS KONTRIBUSI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN
KOPETENSI DIGITAL TERHADAP KINERJA *GRAPHIC DESIGNER*
DI TROPICAL TEMPTATION BEACH CLUB

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat Lulus Sarjana Terapan Program Studi Bisnis
Digital Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Bali



POLITEKNIK NEGERI BALI

Putu Andika Supriawan

NIM. 2115754046

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN BISNIS DIGITAL
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI
BADUNG
2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi Artificial Intelligence (AI) dan kompetensi digital terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club. Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi AI menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kualitas hasil desain. Selain itu, kompetensi digital juga dianggap sebagai keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap desainer agar dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan tuntutan industri kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner kepada 40 orang graphic designer sebagai responden. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, regresi linier berganda, serta uji koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Artificial Intelligence (AI) maupun kompetensi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja graphic designer, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan peningkatan kemampuan digital memberikan dampak yang nyata dalam mendorong produktivitas dan kualitas desain grafis di lingkungan kerja profesional. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perusahaan dalam meningkatkan efektivitas tim kreatif serta acuan bagi penelitian selanjutnya di bidang desain dan teknologi.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Kompetensi Digital, Kinerja, Graphic Designer, Desain Grafis



JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

ABSTRACT

This study aims to analyze the contribution of Artificial Intelligence (AI) and digital competence to the performance of graphic designers at Tropical Temptation Beach Club. In the era of advancing digitalization, the utilization of AI technology has become a key factor in improving efficiency, creativity, and the quality of design outputs. Additionally, digital competence is considered an essential skill for designers to adapt to technological developments and the demands of the creative industry. This research employs a quantitative approach using survey methods through questionnaires distributed to 40 graphic designers as respondents. The data analysis techniques include validity and reliability tests, multiple linear regression, and the coefficient of determination (R^2), processed using SPSS software. The results indicate that both Artificial Intelligence (AI) and digital competence have a positive and significant influence on the performance of graphic designers, both partially and simultaneously. These findings confirm that the integration of technology and enhanced digital skills significantly impact productivity and design quality in professional work settings. This study is expected to serve as a reference for companies in optimizing creative team effectiveness and as a foundation for future research in the fields of design and technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Competence, Performance, Graphic Designer, Graphic Design



JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahana	v
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.2. Tujuan Penelitian	6
1.3. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Kajian Teoritis.....	10
2.1.1. Artificial Intelligence (AI)	10
2.1.2. Kompetensi Digital	13
2.1.3. Kinerja Graphic Designer	17
2.2. Kerangka Pemikiran Teoritis	19
2.3. Hipotesis Penelitian.....	22
2.4. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	30

3.2.1. Populasi.....	31
3.2.2. Sampel.....	31
3.3. Jenis Data Penelitian	32
3.4. Variabel Penelitian	33
3.4. Sumber Data Penelitian.....	38
3.4.1. Data Primer	38
3.4.2. Data Sekunder	38
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	39
3.5.1. Kuesioner (Angket).....	39
3.5.2. Studi Kepustakaan.....	41
3.5.3. Pengujian Instrumen Penelitian.....	41
3.5.4. Teknik analisis data.....	42
3.5.5. Analisis Regresi Linier Berganda	43
3.5.6. Uji Hipotesis.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	45
4.1.1. Sejarah Perusahaan.....	45
4.1.2. Badan Usaha.....	47
4.1.3. Struktur Organisasi.....	55
4.2 Hasil Analisis dan Pembahasan	58
4.2.1. Karakteristik Responden.....	58
4.2.2. Analisis Statistik Deskriptif	60
4.2.3. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	63
4.2.4. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	65
4.2.5. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	69
4.2.6. Hasil Uji Hipotesis	70
4.2.7. Pembahasan.....	74
4.2.8. Implikasi Penelitian.....	78
BAB V PENUTUP.....	81
5.1. Kesimpulan	81

5.1.1. Pengaruh Parsial Artificial Intelligence (X1) terhadap Kinerja Graphic Designer (Y).....	81
5.1.2. Pengaruh Parsial Kompetensi Digital (X2) terhadap Kinerja Graphic Designer (Y).....	82
5.1.3. Pengaruh Simultan AI dan Kompetensi Digital terhadap Kinerja Graphic Designer.	82
5.2. Saran.....	83
5.2.1. Peningkatan Pemanfaatan Teknologi AI Secara Optimal:.....	83
5.2.2. Pengembangan Kompetensi Digital Secara Berkelanjutan:.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	90



JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1	Data Awal Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> di Tropical Temptation Beach Club	2
Tabel 1.2	Data Awal Kompetensi Digital Graphic Designer di Tropical Temptation Beach Club	2
Tabel 1.3	Data Awal Kinerja Graphic Designer di Tropical Temptation Beach Club ..	3
Tabel 2.2	Penelitian sebelumnya	25
Tabel 3. 1	Indikator variabel.....	36
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin	59
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Menurut Usia.....	59
Tabel 4. 3	Kategori Penilaian	60
Tabel 4.4	Hasil Analisis Statistik Deskriptif	61
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas	63
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4.7	Hasil Uji Multikolinieritas	67
Tabel 4.8	Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	69
Tabel 4.9	Hasil Uji t.....	71
Tabel 4.10	Uji F	72
Tabel 4.11	Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	73

JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konsep	21
Gambar 4.1 Logo Tropical Temptation Beach Club.....	45
Gambar 4.2 Bar Stool.....	47
Gambar 4.3 Hammock	48
Gambar 4.4 Sofa Longue	48
Gambar 4.5 Plantation.....	49
Gambar 4.6 Sand Day Bed.....	49
Gambar 4.7 Lagoon Day Bed.....	50
Gambar 4.8 East Sand Day Bed.....	50
Gambar 4.9 VIP Cabana	51
Gambar 4.10 VVIP Indoor.....	51
Gambar 4.11 VVIP Deck	52
Gambar 4.12 Sunset Dining Longue.....	52
Gambar 4.13 Infinity Pool Jacuzzi.....	53
Gambar 4.14 Live Entertainment.....	53
Gambar 4.15 Wedding Plan	54
Gambar 4.16 Birthday Party	54
Gambar 4.17 Struktur Organisasi Marketing Department TT Beach Club	55
Gambar 4. 18 P-P Plot Normalitas.....	66
Gambar 4.19 Hasil Uji Heterokedastisitas	68

JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Formulir Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	90
Lampiran 2 Formulir Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	92
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian.....	94
Lampiran 4 Tabulasi Data Responden	99
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas	116
Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas.....	116
Lampiran 7 P-P Plot Normalitas	123
Lampiran 8 Hasil Uji Multikolineritas.....	123
Lampiran 9 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	124
Lampiran 10 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	124
Lampiran 11 Hasil Uji T	126
Lampiran 12 Hasil Uji F	129
Lampiran 13 Uji Koefisien Determinasi R^2	131
Lampiran 14 Luaran Penelitian.....	132
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan	133
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.....	135

JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era digital pada saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat dan memberikan pengaruh besar di berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Salah satu teknologi yang dominan diadopsi dan berkembang dalam dunia desain grafis adalah Artificial Intelligence (AI). AI merupakan sistem yang mampu menjalankan pekerjaan manusia, seperti analisis data, otomatisasi proses, dan penciptaan konten visual (Kirana dkk., 2024). Pemanfaatan AI memungkinkan graphic designer meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses produksi, dan menghasilkan desain yang lebih inovatif dan personal.

Dalam fitur Text-to-Image pada Adobe Firefly dapat digunakan untuk menciptakan gambar imajinatif hanya berdasarkan deskripsi teks. Teknologi ini secara langsung mendukung percepatan proses kerja dan memperluas eksplorasi visual (Ahnaf, 2023). Selain itu, software populer seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan After Effects telah terintegrasi dengan AI, memungkinkan otomatisasi pengeditan visual dan peningkatan kualitas desain (Effendi, 2021; Satrinia dkk., 2023).

Tabel 1.1Data Awal Penggunaan *Artificial Intelligence* di Tropical Temptation Beach Club

No	Kode Responden	AI Tools yang Digunakan	Frekuensi Penggunaan (per minggu)	Tujuan Penggunaan	Tingkat Pemahaman AI (1–5)
1	GD1	Adobe Firefly, Runway	4 kali	Membuat visual konten, efek video	4
2	GD2	Adobe Firefly	3 kali	Generatif gambar dan mockup produk	3
3	GD3	Runway	5 kali	Editing video dan efek AI	5
4	VPE1	Tidak menggunakan	0 kali	-	1
5	VPE2	Adobe Firefly, Midjourney	6 kali	Ide konsep desain dan konten media sosial	4

Sumber : *Marketing Departemen*, Tropical Temptation Beach Club 2025**Tabel 1.2**

Data Awal Kompetensi Digital Graphic Designer di Tropical Temptation Beach Club

No	Kode Responden	Kemampuan Software	Pemanfaatan Teknologi Cloud	Skor Kompetensi Digital (1–10)
1	GD1	Adobe Photoshop, Illustrator, Firefly	Ya	8
2	GD2	Photoshop, Canva	Tidak	6
3	GD3	After Effects, Runway, Figma	Ya	9
4	VPE1	Photoshop saja	Tidak	5
5	VPE2	Illustrator, Midjourney, Adobe Express	Ya	8

Sumber : *Marketing Departemen*, Tropical Temptation Beach Club 2025

Tabel 1.3
Data Awal Kinerja *Graphic Designer* di Tropical Temptation Beach Club

No	Kode Responden	Jumlah Proyek per Bulan	Kualitas Output (1–5)	Tepat Waktu (%)	Kreativitas (1–5)	Skor Kinerja Umum (1–10)
1	GD1	6 proyek	4	95%	4	8
2	GD2	4 proyek	3	80%	3	6
3	GD3	7 proyek	5	98%	5	9
4	VPE1	3 proyek	2	70%	2	5
5	VPE2	6 proyek	4	90%	4	8

Sumber : *Marketing Departemen*, Tropical Temptation Beach Club 2025

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari lima orang graphic designer di Tropical Temptation Beach Club, terlihat bahwa penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) seperti Adobe Firefly dan Runway sudah cukup umum, terutama untuk kebutuhan pembuatan konten visual, editing, dan pencarian ide desain. Mayoritas responden menggunakan AI secara rutin, dan mereka yang mempunyai tingkat penggunaan AI yang rendah cenderung menunjukkan kinerja yang kurang maksimal dibandingkan responden lainnya yang intensitas penggunaan AI lebih tinggi.

Selain itu, kompetensi digital para desainer juga berperan besar. Mereka yang menguasai berbagai software desain menunjukkan skor kompetensi digital yang lebih tinggi nyatanya menunjukan nilai atau skor kinerja lebih baik, yang menandakan terdapat pengaruh antara kompetensi digital dengan produktivitas dan kualitas kerja, begitu juga sebaliknya.

Dari segi kinerja, responden dengan tingkat penggunaan AI dan kompetensi digital yang rendah umumnya memiliki jumlah proyek lebih sedikit, kualitas hasil kerja kurang, serta kreativitas yang rendah. Hal ini menunjukkan indikasi awal bahwa baik penggunaan AI maupun kompetensi digital memiliki kontribusi terhadap kinerja graphic designer.

Dari tabel data awal kinerja, terlihat bahwa graphic designer dengan penguasaan AI tinggi dan kompetensi digital kuat seperti GD1 dan VPE2 menunjukkan performa yang sangat baik, dilihat dari kecepatan kerja, kualitas visual, dan tingkat kepuasan atasan. Sebaliknya, desainer dengan penggunaan AI dan penguasaan kompetensi rendah seperti GD2 dan VPE1 memiliki output yang relatif lebih rendah.

Pada pemanfaatan AI belum sepenuhnya optimal di lingkungan kerja profesional seperti Tropical Temptation Beach Club. Masih banyak graphic designer yang mengandalkan metode tradisional, sehingga muncul kendala seperti keterlambatan penyelesaian proyek, rendahnya efisiensi kerja, dan terbatasnya eksplorasi kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi nyata dari AI terhadap kinerja desainer grafis masih perlu dikaji secara empiris, termasuk pemetaan terhadap tools AI yang relevan dan bermanfaat dalam konteks pekerjaan mereka. Keberhasilan implementasi AI juga sangat bergantung pada kompetensi digital individu yang menggunakannya. Kompetensi digital mencakup kemampuan menggunakan perangkat lunak desain, literasi teknologi,

adaptasi terhadap inovasi digital, serta pemikiran kritis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses kreatif. Seorang graphic designer yang memiliki kompetensi digital tinggi akan lebih mampu mengoptimalkan AI secara efektif dalam pekerjaannya.

Penelitian dari Taris Alam & Haikal (2024) menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan efisiensi dan kemudahan proses desain, namun tetap membutuhkan keterampilan pengguna agar hasilnya maksimal. Luhur (2023) menegaskan pentingnya kolaborasi antara manusia dan AI untuk menjaga nilai estetika dan orisinalitas karya. Oleh karena itu, selain teknologi itu sendiri, kesiapan sumber daya manusia melalui kompetensi digital menjadi aspek yang sangat penting untuk diteliti.

Adanya kesenjangan antara kondisi aktual dengan kondisi ideal—yakni kurang optimalnya pemanfaatan AI dan rendahnya kompetensi digital—berpotensi menurunkan kinerja desainer secara keseluruhan. Situasi ini dapat menyebabkan keterlambatan produksi, menurunnya kualitas visual, dan melemahnya daya saing perusahaan di tengah transformasi digital yang kompetitif.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penting dilakukan analisis kontribusi dari dua variabel utama Artificial Intelligence dan Kompetensi Digital terhadap kinerja graphic designer. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh kedua variabel tersebut

terhadap aspek produktivitas, efisiensi kerja, dan kualitas hasil desain grafis di Tropical Temptation Beach Club.

Berdasarkan pernyataan diatas, hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk menyusun laporan penelitian dengan judul “Analisis Kontribusi Artificial Intelligence dan Kompetensi Digital Terhadap Kinerja Graphic Designer di Tropical Temptation Beach Club.” Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang tepat dalam meningkatkan adaptasi teknologi dan pengembangan kompetensi SDM di industri kreatif secara berkelanjutan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kontribusi penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club?
2. Bagaimana kontribusi Kompetensi Digital terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club?
3. Bagaimana kontribusi Artificial Intelligence dan Kompetensi Digital terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club?

1.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kontribusi Artificial Intelligence terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club.
2. Untuk menganalisis kontribusi Kompetensi Digital terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club.
3. Untuk menganalisis kontribusi Artificial Intelligence dan Kompetensi Digital secara simultan terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club.

1.3. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu:

1. Bagi penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai kontribusi Artificial Intelligence (AI) dan Kompetensi Digital terhadap peningkatan kinerja graphic designer, khususnya dalam konteks pembuatan media promosi seperti flyer. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman ilmiah dan referensi dalam penelitian lanjutan di masa mendatang.

2. Bagi kampus Politeknik Negeri Bali

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi sivitas akademika, khususnya mahasiswa Politeknik Negeri Bali yang

ingin melakukan penelitian di bidang teknologi kreatif, desain grafis, maupun pemanfaatan AI. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur ilmiah di bidang kompetensi digital dan transformasi digital di lingkungan akademik..

3. Bagi Perusahaan (Tropical Temptation Beach Club)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan strategis kepada perusahaan dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan AI dan meningkatkan kompetensi digital tim graphic designer. Informasi dari penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan sumber daya manusia dan integrasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas desain visual.

4. Bagi masyarakat umum

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai perkembangan teknologi AI dalam dunia desain grafis serta pentingnya kompetensi digital bagi para pelaku industri kreatif. Hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi individu, UMKM, atau pelaku usaha yang ingin memanfaatkan teknologi AI dan meningkatkan kompetensi digital sebagai solusi dalam mendukung proses desain yang efisien, inovatif, dan kompetitif

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik Artificial Intelligence (AI) maupun Kompetensi Digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kinerja Graphic Designer di Tropical Temptation Beach Club.

5.1.1. Pengaruh Parsial Artificial Intelligence (X1) terhadap Kinerja Graphic Designer (Y).

Berdasarkan hasil uji t, variabel Artificial Intelligence (X1) memiliki nilai t-hitung sebesar 2,735, lebih besar dari t-tabel sebesar 2,006, dengan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan Artificial Intelligence terhadap kinerja graphic designer di Tropical Temptation Beach Club. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Artificial Intelligence dalam proses desain terbukti mempercepat proses kerja, meningkatkan kreativitas, serta menghasilkan desain dengan kualitas visual yang lebih tinggi.

5.1.2. Pengaruh Parsial Kompetensi Digital (X2) terhadap Kinerja Graphic Designer (Y).

Hasil uji t untuk variabel Kompetensi Digital (X2) menunjukkan t-hitung sebesar 3,877, dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, yang berarti Kompetensi Digital berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Graphic Designer. Kompetensi digital mencakup penguasaan perangkat lunak desain, kemampuan beradaptasi dengan platform digital, serta kolaborasi menggunakan tools cloud. Responden dengan kompetensi digital tinggi menunjukkan performa lebih baik, seperti ketepatan waktu penyelesaian tugas, inovasi desain yang relevan, dan efektivitas dalam menyampaikan pesan visual.

5.1.3. Pengaruh Simultan AI dan Kompetensi Digital terhadap Kinerja Graphic Designer.

Berdasarkan uji F, diperoleh nilai F-hitung sebesar 10,312, yang lebih besar dari F-tabel sebesar 3,25, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, Artificial Intelligence (X1) dan Kompetensi Digital (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Graphic Designer (Y). Kolaborasi antara pemanfaatan teknologi AI dan kompetensi digital yang memadai menciptakan sinergi yang kuat dalam proses desain grafis. AI berperan sebagai akselerator teknis dan kreatif,

sementara kompetensi digital memungkinkan desainer mengoptimalkan semua fitur teknologi yang tersedia.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kinerja graphic designer:

5.2.1. Peningkatan Pemanfaatan Teknologi AI Secara Optimal:

Perusahaan disarankan untuk menyediakan pelatihan rutin dalam penggunaan tools AI seperti Adobe Firefly, Midjourney, atau Canva AI agar para desainer lebih maksimal dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses kerja mereka.

5.2.2. Pengembangan Kompetensi Digital Secara Berkelanjutan:

Untuk mendukung daya saing tim desain, perusahaan perlu memfasilitasi workshop, kursus online, atau mentoring teknis yang berfokus pada peningkatan skill digital, penguasaan software desain, dan kemampuan adaptasi teknologi terbaru.

5.2.3. Monitoring dan Evaluasi Kinerja Berbasis Teknologi:

Perusahaan dapat mengembangkan sistem evaluasi kinerja berbasis data digital yang mencerminkan produktivitas, kreativitas, serta kualitas visual karya desainer. Hal ini bertujuan agar pengambilan keputusan manajerial lebih objektif dan terarah.

5.2.4. Penelitian Lanjutan:

Penelitian di masa mendatang disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti motivasi kerja, budaya organisasi, atau kepuasan kerja agar diperoleh gambaran lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi kinerja graphic designer dalam era digitalisasi.



JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, M. A. (2023). Pemanfaatan Generative AI dalam Proses Desain Visual. *Jurnal Desain Kreatif*, 10(2), 134–142.
- AIGA. (2023). What is Graphic Design? American Institute of Graphic Arts.
<https://www.aiga.org>
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Effendi, R. (2021). Peran Adobe Firefly dalam Industri Kreatif. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 8(1), 87–95.
- Fahmi, I. (2022). *Manajemen Kinerja: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriani, D., & Hasan, A. (2023). Pengaruh Kompetensi Digital Terhadap Efektivitas Kerja Karyawan. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 17(2), 211–223.
- Ginting, S., & Pramono, A. (2019). *Manajemen Kinerja Modern*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2020). *Deep Learning*. MIT Press.
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang
- Hapsari, N. R., & Puspitasari, D. (2024). Penerapan Artificial Intelligence dalam Bidang Kreatif Digital. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 55–67.

- Ibrahim, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kirana, T. R., Yusuf, M., & Salim, A. (2024). Integrasi AI dan Desain Visual dalam Meningkatkan Kinerja Kreatif. *Jurnal Informatika & Desain*, 12(1), 77–86.
- Kim, S. H., Lee, J., & Park, K. (2022). AI and Creativity in Graphic Design: A South-East Asian Perspective. *International Journal of Creative Industries*, 9(2), 101–115.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing Management* (16th ed.). Pearson Education.
- Luhur, A. G. (202). Kolaborasi Manusia dan AI dalam Industri Kreatif. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 11(3), 192–200.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2019). *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2020). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). Hoboken: John Wiley & Sons.
- Nugroho, A., & Lestari, D. (2022). Analisis Technology Acceptance Model dalam Implementasi AI di Industri Kreatif. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1), 123–130.
- Nurhayati, D. (2021). *Kompetensi Digital dan Transformasi Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.

- Prasetyo, R. A. (2021). Strategic Resource-Based View dalam Inovasi Teknologi Digital. *Jurnal Manajemen Inovasi*, 5(2), 221–233.
- Putri, V. A., & Pratama, F. (2023). Pengaruh Digitalisasi terhadap Kinerja Tim Kreatif di Startup Indonesia. *Jurnal Desain & Teknologi*, 7(2), 44–56.
- Rahardjo, M. (2023). *Desain Grafis dan AI: Sinergi untuk Produktivitas*. Jakarta: Andi Publisher.
- Ramadhan, R., & Putra, B. H. (2022). AI Tools in Creative Design: A Practical Implementation in Southeast Asia. *Creative Tech Journal*, 5(1), 89–100.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2020). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson Education.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Santosa, A. (2023). *Manajemen Kinerja di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satrinia, K., Wulandari, M., & Indra, T. (2023). Perkembangan Software Desain Berbasis AI di Indonesia. *Jurnal Teknologi Desain*, 9(1), 78–85.
- Simanjuntak, P. J. (2021). *Manajemen dan Evaluasi Kinerja*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhartono, D., & Widodo, T. (2024). Digital Competency and Its Role in Enhancing Creative Workforce. *Jurnal Transformasi Digital*, 5(1), 88–97.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, A., & Hendrawan, A. (2022). *Kompetensi Digital dan Transformasi SDM di Era Industri 4.0*. *Jurnal Manajemen dan Teknologi*, 21(2), 55–67.
- Taris Zakira Alam, & Jerry Haikal. (2024). Analisis Dampak AI terhadap Proses Desain Visual. *Jurnal Inovasi Digital*, 13(1), 101–110.
- Turban, E., Volonino, L., & Wood, G. (2021). *Information Technology for Management* (11th ed.). Wiley.
- Utomo, H., Dewi, K. R., & Wicaksono, D. (2024). Profesionalisme Desainer Grafis di Era Teknologi AI. *Jurnal Kreatif Desain*, 10(1), 1–12.
- Wang, Y., Xu, Y., & Zhang, L. (2020). Visual Analytics Enhanced by AI for Creative Design. *Journal of Visual Computing*, 14(3), 202–215.
- Widodo, A. P. (2022). Digital Skill dan Performa SDM di Era Transformasi Digital. *Jurnal Pengembangan SDM*, 9(2), 109–118.
- Waty, E., Anggraeni, A. F., Apriani, A., Ibrahim, H., Sari, A., Manafe, H. A., ... & Hadiya, Y. (2023). *Metodologi Penelitian Bisnis: Teori & Panduan Praktis dalam Penelitian Bisnis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yulianti, R., & Ananda, F. (2023). Kesiapan Tenaga Kerja Desain Menghadapi Disrupsi AI. *Jurnal Humaniora Digital*, 4(1), 59–68.

Yusuf, M. A., & Karima, S. (2022). Penerapan Teknologi Desain Modern untuk Meningkatkan Kinerja Tim Kreatif. *Jurnal Inovasi dan Desain*, 11(2), 135–144.



JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI BALI