

**PENGARUH AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) PADA
INDUSTRI DESAIN INTERIOR PT ROMBONG RAHARJO
DI BOYOLALI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH

AMALIA SYIFA NURSAFITRI

NIM. 211501030

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2026

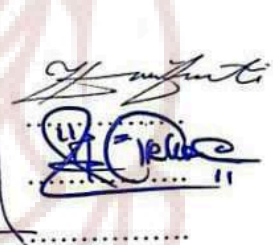
HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI
PENGARUH AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) PADA
INDUSTRI DESAIN INTERIOR PT ROMBONG RAHARJO
DI BOYOLALI

Oleh
AMALIA SYIFA NURSAFITRI
NIM 211501030

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 7 Januari 2026

Tim Penguji
Ketua Penguji : Harmilyanti Sulistyani, S.T., M.Sc., Ph.D
Penguji Utama : Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
Pembimbing : Indarto, S.Sn., M.Sn.



Handwritten signature of Harmilyanti Sulistyani, S.T., M.Sc., Ph.D.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 17 Februari 2026
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Official stamp of Institut Seni Indonesia Surakarta, Faculty of Visual Arts and Design, with handwritten signature of Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.

Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197112282001121001

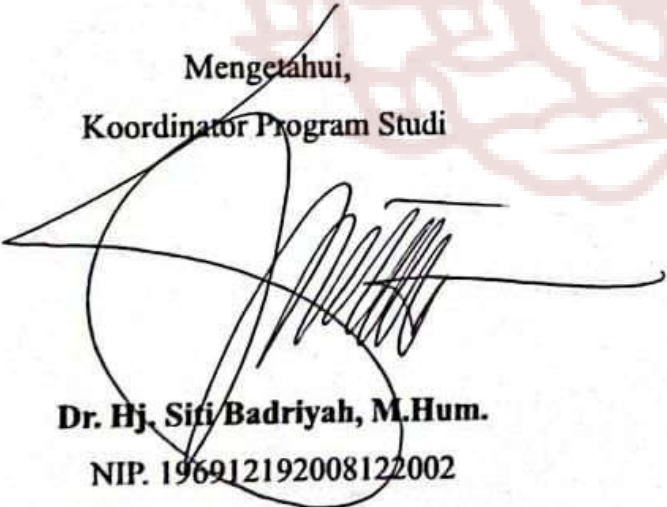
PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI
PENGARUH AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) PADA
INDUSTRI DESAIN INTERIOR PADA PT ROMBONG
RAHARJO DI BOYOLALI


Oleh
AMALIA SYIFA NURSAFITRI
NIM. 211501030

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 14 Desember, 2025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


Dr. Hj. Sifi Badriyah, M.Hum.
NIP. 196912192008122002

Pembimbing


Indarto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197109302005011001

ABSTRAK

AI atau *artificial intelligence* adalah sebuah sistem pada komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia. Sekarang, AI mulai digunakan dan diintegrasikan untuk berbagai macam hal seperti *chatbot* dan pembuatan gambar oleh AI generatif, semacam AI yang dapat meniru manusia dalam membuat *output* hasil baru berdasarkan data latih yang diberi. Dengan adanya AI pada masa kini, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mencari tahu pengaruhnya terhadap industri desain interior yang banyak menggunakan sisi kreatif manusia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan studi kasus. Studi kasus ini dilakukan pada perusahaan PT Rombong Raharjo, sebuah perusahaan arsitektur dan desain interior yang berlokasi di Boyolali. Hasil yang ditemukan adalah penggunaan AI dalam tahap *post-processing* dapat berpengaruh baik pada efisiensi kerja dan kreatifitas staf Rombong Raharjo karena dapat mempercepat proses dan AI mampu memberi ide-ide baru kepada mereka, dengan hasil persentase 78% pada efisiensi dan 72% pada kreativitas. Sementara itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa meskipun klien perusahaan merasa cukup puas dengan menerima hasil desain yang menggunakan AI, mereka tetap memilih desain yang tidak menggunakan AI.

Kata Kunci: Kecerdasan buatan, Interior, Teknologi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan dan melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga tugas akhir skripsi ini yang berjudul “Pengaruh AI (*Artificial Intelligence*) Pada Industri Desain Interior Pada PT Rombong Raharjo Di Boyolali” dapat selesai tepat waktu yang sudah ditentukan. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan mata kuliah Tugas Akhir yang dilakukan untuk mencapai derajat S-1.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, Penulis telah banyak belajar dan mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya berbagai pihak tersebut yang mendukung, maka dari itu pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan berterima kasih kepada:

1. Indarto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi banyak konsultasi, kritik, saran, dan arahan selama penulisan skripsi di tengah kesibukannya.
2. Harmilyanti Sulistyani, S.T., M.Sc., Ph.D selaku dosen ketua penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini dan mengujinya.
3. Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum. selaku dosen penguji utama skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini dan mengujinya.
4. Pimpinan PT Rombong Raharjo, bapak Irawan Raharjo, serta seluruh staf PT Rombong Raharjo yang telah membantu Penulis dalam proses penelitian skripsi ini. Terima kasih untuk meluangkan waktunya untuk menjadi bagian penelitian ini.
5. Dr. Sumarno, S.Sn., M.A. selaku Penasihat Akademik yang telah memberi bimbingan dan arahan kepada Penulis selama menempuh studi di ISI Surakarta.

6. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan izin kepada penulis untuk membuat karya ini.
7. Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S. Sn., M. Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan arahan dan bantuan kepada Penulis dalam perkuliahan.
8. Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A. selaku Ketua Prodi Desain Interior yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada Penulis selama perkuliahan.
9. Kedua orang tua Penulis, bapak Heru Sudradjat dan ibu Sri Westi Armyati yang telah memberi banyak dukungan sehingga Penulis dapat mempersempatkan tugas akhir skripsi ini kepada mereka. Terima kasih atas kasih sayang, kepedulian, dukungan, dan menjadi pemberi semangat kepada Penulis selama bertahun-tahun ini.
10. Saudara kandung Penulis, Marizka Fitriani Khoirunisa, Fauzan Rizaldi Herwianto, dan Gayatri Fadlifariha Cahyarini. Terima kasih untuk selalu menjadi saudara-saudara yang Penulis bisa andalkan dan selalu siap memberikan tempat aman bagi Penulis untuk bersenang-senang di tengah masing-masing kesibukan.
11. Teman-teman prodi Desain Interior angkatan 2021 yang telah menjadi teman perjuangan selama berkuliah di ISI Surakarta hingga pengerjaan Tugas Akhir.
12. Remaja-remaja dan seluruh komunitas kelompok Gulon desa Solo Utara yang selalu memberi dukungan dan doanya selama Penulis berada di Solo.

Terima kasih atas pihak-pihak di atas dalam segala dukungannya dalam penulisan tugas akhir skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini mempunyai banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Atas segala kesalahan dan kekurangan tugas akhir skripsi ini, Penulis meminta mohon maaf sebesar-besarnya.

Surakarta, 17 Februari , 2026

Penulis



Amalia Syifa Nursafitri



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Kerangka Konseptual.....	8
G. Metode Penelitian.....	9
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	9
2. Subjek Penelitian.....	10
3. Sumber Data.....	13
4. Pengumpulan Data.....	14
5. Teknik Analisis Data.....	15
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II LANDASAN TEORI.....	18
A. Pengertian Artificial Intelligence (AI).....	18
1. AI Prediktif (Predictive AI).....	18

2. AI Generatif (Generative AI).....	20
B. Cara Kerja AI Generatif (GenAI).....	21
C. Industri Desain Interior.....	23
D. Penggunaan AI Dalam Desain Interior.....	27
E. Kreativitas Dalam Desain.....	29
F. Efisiensi Kerja.....	33
G. Skala Likert.....	37
BAB III PENGARUH AI PADA EFISIENSI PADA PT ROMBONG RAHARJO.....	41
A. Penggunaan AI Pada PT Rombong Raharjo.....	41
B. Pengaruh AI Pada Efisiensi.....	51
BAB IV PENGARUH AI PADA KREATIVITAS PADA PT ROMBONG RAHARJO.....	73
A. Pengaruh AI Pada Kreativitas.....	73
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	106
GLOSARIUM.....	113

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Amabile, Teresa M. 1996. *Creativity In Context: Update To The Social Psychology Of Creativity*. New York: Westview Press.
- Ananta, Rusydi. 2025. *Variabel Kerja (Kompilasi Konsep)*. Medan:Umsu Press.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cleese, John. 2020. *Creativity: A Short and Cheerful Guide*. UK: Penguin Books.
- Das, Arup dan Sweenor, David. 2024. *The Generative AI Practitioner's Guide*. South Burlington: TinyTechMedia LLC.
- Dignum, Virginia. 2019. *Responsible Artificial Intelligence*. New York: Springer International Publishing.
- Fattah, Sabry. 2023. *Artificial Intelligence: How Does It Work? And How to Use It?*. E-book: Kindle.
- Gie, Liang. 1992. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Gie, Liang. 2002. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi.
- Hazoumé, Anne-Victoria. 2024. *CHATGPT & Artificial Intelligence: Redefining agile project management*. E-book: IA PROJECT MASTER.
- Juliandi, Berry, dkk. *Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. E-book: Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
- Kaufman, J. C., Plucker, J. A., & Baer, J. 2008. *Essentials of Creativity Assessment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kushariyadi, dkk. 2024. *Artificial Intelligence: Dinamika Perkembangan AI Beserta Penerapannya*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Miller, Michael. 2024. *Using Artificial Intelligence Absolute Beginner's Guide*. London: Pearson Education.
- Mitchell, Melanie. 2019. *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

- Narayanan, Arvind dan Kapoor, Sayash. 2024. *AI Snake Oil, What Artificial Intelligence Can Do, What It Can't, and How to Tell the Difference*. Oxford:Princeton University Press.
- Permana, Kresna. 2020. *DESAIN INTERIOR: Teori dan Praktik*. Jakarta:UNJ Press.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, Frederick. 1919. *The Principles of Scientific Management*. New York: Harper and Brothers Publishers.
- Tyagi, Amit, dkk. 2024. *Data Analytics and Artificial Intelligence for Predictive Maintenance in Smart Manufacturing*. Wooldridge, Michael. 2022. *A Brief History of Artificial Intelligence: What It Is, Where We Are, and Where We Are Going*. Oxford: Flatiron Books.
- Boca Raton: CRC Press.

Jurnal:

- Ahmad, Sayed, dkk. (2023). Impact Of Artificial Intelligence On Human Loss In Decision Making, Laziness And Safety In Education. *Humanities And Social Sciences Communications*, Vol 10 No. 311, hal. 8-9.
- Ayu, Permata & Ibrahim, Dinullah. (2023). Desainer Interior Menghadapi Kecerdasan Buatan dalam Sebuah Perancangan. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, Vol. 2, hal. 359.
- Boike, Anshory. (2025). Kolaborasi Dan Inovasi AI Dalam Bisnis Desain Interior. *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, Vol. 8, hal. 96-102.

Internet:

- Copeland, B.J. 2024. "History of Artificial Intelligence (AI)" dari <https://www.britannica.com/science/history-of-artificial-intelligence/Connectionism>. Diakses tanggal 29 April 2025.
- Duggal, Nikkita. 2025. "Advantages and Disadvantages of AI" dari <https://www.simplilearn.com/advantages-and-disadvantages-of-artificial-intelligence-article>. Diakses tanggal 13 Mei 2025.
- Edet, Esther. 2025. "AI Is Killing Creativity, But Not for the Reason You Think" dari <https://www.oxford-aiethics.ox.ac.uk/ai-threat-human-creativity>. Diakses 12 Desember, 2025.
- Fajri, Dwi. 2023. "Pengertian, Rumus, dan Cara Menghitung Skala Likert" dari <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6492a0d1a4b93/pengertian-rumus-dan-cara-menghitung-skala-likert>. Diakses tanggal 14 September 2025.
- Gaona, Jaime. 2024. "How AI Is Revolutionizing Interior Design" dari <https://marymount.edu/blog/how-ai-is-revolutionizing-interior-design-and-how-to-successfully-use-ai-as-an-interior-designer/>. Diakses tanggal 21 Juli 2025.
- Informatika Teknokrat. 2023. "Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence di Kehidupan Sehari-Hari" dari [https://Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence di Kehidupan Sehari-Hariinformatika.teknokrat.ac.id/penggunaan-teknologi-artificial-intelligence-di-kehidupan-sehari-hari/](https://Penggunaan%20Teknologi%20Artificial%20Intelligence%20di%20Kehidupan%20Sehari-Hariinformatika.teknokrat.ac.id/penggunaan-teknologi-artificial-intelligence-di-kehidupan-sehari-hari/). Diakses tanggal 13 Maret 2025.
- Interaction Design Foundation - IxDF. 2016. "What is Creativity in UX/UI Design?" dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/creativity>. Diakses tanggal 3 Juni 2025.
- Kachalin, Philipp. 2025. "Why Are AI-Made Images Getting Yellow? Explaining The Strange Trend In AI Art And Ways To Fix It" dari <https://www.msn.com/en-us/news/technology/why-are-ai-made-images-ge>

tting-yellow-explaining-the-strange-trend-in-ai-art-and-ways-to-fix-it/ar-A
A1FJpqE. Diakses tanggal 22 September, 2025.

Mucci, Tim. 2020. “*What is predictive AI?*” dari
[https://www.ibm.com/think/topics/predictive-ai#:~:text=Predictive%20artificial%20intelligence%20\(AI\)%20involves,behaviors%20and%20forecast%20upcoming%20events](https://www.ibm.com/think/topics/predictive-ai#:~:text=Predictive%20artificial%20intelligence%20(AI)%20involves,behaviors%20and%20forecast%20upcoming%20events). Diakses tanggal 14 Mei 2025.

Sosial Media:

Instagram PT Rombong Raharjo: https://www.instagram.com/rombong_raharjo/

Website PT Rombong Raharjo: <https://rombong.id/>

