



EKSPLORASI PEMANFAATAN *GENERATIVE AI* DALAM PEMBUATAN *USER PERSONA*: STUDI KUALITATIF PADA PRAKTIKI UX

M RAIHAN ALGHANI LEKSONO



PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Eksplorasi Pemanfaatan *Generative AI* dalam Pembuatan *User Persona*: Studi Kualitatif pada Praktisi UX” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2026

M Raihan Alghani Leksono
G6401221052



ABSTRAK

M RAIHAN ALGHANI LEKSONO. Eksplorasi Pemanfaatan *Generative AI* dalam Pembuatan *User Persona*: Studi Kualitatif pada Praktisi UX. Dibimbing oleh FIRMAN ARDIANSYAH dan SHELVE NIDYA NEYMAN.

Proses pembuatan *user persona* secara tradisional sering kali memakan banyak waktu dan sumber daya. Kehadiran *generative AI* (GenAI) menawarkan efisiensi tinggi untuk mengakselerasi proses tersebut, akan tetapi menyimpan risiko halusinasi dan bias yang dapat menyesatkan keputusan desain. Penelitian ini bertujuan menginvestigasi peran GenAI, memetakan taksonomi strategi instruksi (*prompting*), menganalisis risiko metodologis, serta merumuskan kerangka tata kelola operasional. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap delapan praktisi *User Experience* (UX) dari berbagai sektor industri dan dianalisis menggunakan metode *Reflexive Thematic Analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GenAI secara fundamental difungsikan sebagai asisten kognitif untuk melepaskan beban pemrosesan data mentah. Meskipun efisien, pemanfaatan mesin terbukti memicu cacat bawaan berupa halusinasi dan bias demografi yang menyeragamkan profil pengguna. Sebagai respons mitigasi, praktisi menerapkan instruksi berbasis batasan empiris. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menyintesis *Conceptual Framework for AI-Assisted Persona Creation* sebagai implikasi praktis. Kerangka ini menegaskan bahwa validitas artefak persona mutlak membutuhkan pengawasan *human-in-the-loop* dan penegakan prinsip keterlacakan wawasan (*insight traceability*) ke transkrip asli guna mencegah degradasi kemampuan analitis (*deskilling*) pada periset.

Kata kunci: Analisis tematik refleksif, kerangka konseptual, *large language model* riset pengalaman pengguna, *user persona*.

ABSTRACT

M RAIHAN ALGHANI LEKSONO. *Exploring Generative AI Utilization in User Persona Creation: A Qualitative Study on UX Practitioners*. Supervised by FIRMAN ARDIANSYAH and SHELVE NIDYA NEYMAN.

Traditional process of creating user personas is often time-consuming and resource-intensive. The emergence of generative AI (GenAI) offers high efficiency to accelerate this process, yet it harbors the risk of hallucinations and biases that can mislead design decisions. This qualitative study aims to investigate the role of GenAI, map the taxonomy of prompting strategies, analyze methodological risks, and formulate an operational governance framework. Data were collected through in-depth interviews with eight User Experience (UX) practitioners from various industrial sectors and analyzed using Reflexive Thematic Analysis. The findings reveal that GenAI fundamentally functions as a cognitive assistant to offload the processing of raw data. Although efficient, the machine's utilization is proven to trigger inherent flaws, such as hallucinations and demographic biases that homogenize user profiles. As a mitigation response, practitioners apply constraint-based prompting. Based on these findings, this study synthesized the Conceptual

Framework for AI-Assisted Persona Creation as a practical implication. This framework asserts that the validity of persona artifacts absolutely requires human-in-the-loop oversight and the enforcement of insight traceability to the original transcripts to prevent the analytical degradation (deskilling) of researchers.

Keywords: Conceptual framework, large language model, reflexive thematic analysis, user experience research, user persona.

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

EKSPLORASI PEMANFAATAN *GENERATIVE AI* DALAM PEMBUATAN *USER PERSONA*: STUDI KUALITATIF PADA PRAKTIKI UX

M RAIHAN ALGHANI LEKSONO

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Ilmu Komputer

**PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Penguji pada Ujian Skripsi:
Hafidlotul Fatimah Ahmad, S.Kom., M.Kom.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



Judul Skripsi : Eksplorasi Pemanfaatan *Generative AI* dalam Pembuatan *User Persona*: Studi Kualitatif pada Praktisi UX

Nama : M Raihan Alghani Leksono
NIM : G6401221052

@Hak cipta milik IPB University

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Firman Ardiansyah, S.Kom., M.Si.

Pembimbing 2:
Dr. Shelve Nidya Neyman, S.Kom., M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Program Sarjana Ilmu Komputer:
Dr. Sony Hartono Wijaya, S.Kom., M.Kom.
NIP 19810809 200812 1 002

Tanggal Ujian:
30 Juli 2026

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Desember 2025 sampai bulan Juli 2026 ini berjudul “Eksplorasi Pemanfaatan *Generative AI* dalam Pembuatan *User Persona*: Studi Kualitatif pada Praktisi UX”. Penyelesaian karya ilmiah ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak.

Rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada Bapak Firman Ardiansyah, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Shelve Nidya Neyman, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dan mendalam terkait topik penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Hafidlotul Fatimah Ahmad, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, kritik membangun, dan masukan berharga sehingga karya ilmiah ini menjadi jauh lebih baik. Apresiasi turut penulis haturkan kepada para narasumber praktisi UX yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berdiskusi, membagikan wawasan, serta pengalamannya yang sangat berharga bagi kelengkapan data penelitian ini.

Penghargaan dan rasa cinta yang mendalam penulis persembahkan kepada Mama, Papa, Adik, dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan tiada henti, baik berupa doa, dukungan materi, maupun kekuatan mental kepada penulis selama masa perkuliahan hingga tahap akhir penyelesaian skripsi ini.

Dukungan moril selama proses perjuangan ini juga tidak terlepas dari kehadiran teman-teman terdekat. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ferdinand, Aszriel Teddy, Firoos Likan, Cindy, dan Shafaya sebagai teman seperjuangan yang selalu sedia mendengarkan keluh kesah serta saling memberikan semangat dan dukungan moril selama perkuliahan dan pengerjaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada teman-teman KKN Tempursari 2025 (Mentari) yang selalu saling mendoakan, menyemangati, dan menjadi *support system* yang baik, serta Althaf dan Faqih selaku adik-adik tingkat perkuliahan yang sangat membantu, menemani, dan senantiasa memberikan dukungan nyata kepada penulis dalam berbagai dinamika perkuliahan hingga di titik penyelesaian penelitian ini.

Rasa terima kasih juga penulis haturkan kepada Ihsan, Monica, Rizka, Rosyid, Indri, Ridho, Ican, Nanta, Brilliant, Gita, Nasywa, teman-teman Program Studi Ilmu Komputer angkatan 59, teman-teman PKU ST31, mahasiswa IPB angkatan 59, teman-teman SMA seperjuangan skripsi tahun ini, serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala pertemanan, bantuan, doa, dan kenangan selama masa perkuliahan. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan ke depannya.

Bogor, Juli 2026

M Raihan Alghani Leksono



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	3
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>User Persona</i> dalam Riset UX	5
2.2 Iterasi Desain dan Artefak Riset UX	5
2.3 <i>Human-AI Collaboration</i> dan Dinamika Socioteknis	6
2.4 <i>Generative AI</i> dalam Desain dan Riset UX	7
2.5 Teknik <i>AI Prompting</i>	8
2.6 Validitas dan Reliabilitas Artefak GenAI	8
METODE	10
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	10
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian	10
3.3 Partisipasi Penelitian dan Posisionalitas Peneliti	11
3.4 Instrumen Penelitian dan Prosedur Pengumpulan Data	12
3.5 Teknik Analisis Data	13
3.6 Kredibilitas Data	15
HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	17
4.2 Penerapan <i>Reflexive Thematic Analysis</i> dan Pemetaan Tematis	18
4.3 Dimensi 1: Manfaat Operasional dan Interaksi Kognitif	21
4.4 Dimensi 2: Keterbatasan Struktural dan Risiko Socioteknis	26
4.5 Dimensi 3: Tata Kelola Manusia dan Batasan Operasional	32
4.6 <i>Conceptual Framework for AI-Assisted Persona Creation</i>	37
SIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Simpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	46
RIWAYAT HIDUP	61



DAFTAR TABEL

1	Profil delapan partisipan dalam penelitian	17
2	Cuplikan <i>audit trail</i> data transkrip menuju tema final	19
3	Pemetaan tema hasil analisis data kualitatif	20
4	Taksonomi strategi <i>prompting</i> praktisi UX	26
5	Klasifikasi anomali struktural pada artefak persona buatan AI	29
6	Klasifikasi risiko sosioteknis pada penggunaan AI dalam riset UX	31
7	Komparasi batasan fundamental AI dalam perancangan <i>user persona</i>	33
8	Taksonomi strategi mitigasi privasi data	34

DAFTAR GAMBAR

1	Alur pelaksanaan penelitian	10
2	Visualisasi alur kolaborasi <i>Hybrid Intelligence</i> antara praktisi UX dan <i>Generative AI</i>	22
3	Visualisasi <i>backward tracing</i> untuk menegaskan prinsip <i>insight traceability</i> pada luaran AI	24
4	Visualisasi mekanisme transformasi data pada tiga varian halusinasi algoritma GenAI	28
5	Visualisasi eskalasi risiko kognitif pada interaksi <i>human-AI</i>	31
6	Ilustrasi <i>backward tracing</i> dalam audit validitas artefak persona	36
7	Visualisasi SOP mitigasi risiko sosioteknis pada alur riset UX	36
8	<i>Conceptual Framework for AI-Assisted Persona Creation</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

1	Daftar 20 pertanyaan wawancara	47
2	Formulir persetujuan partisipan penelitian	49
3	Isian formulir persetujuan partisipasi penelitian	50
4	<i>Audit trail</i> proses <i>reflexive thematic analysis</i> fase <i>coding</i> menuju tema final	51