Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

ANALISIS PENGARUH DIMENSI BUDAYA HOFSTEDE TERHADAP PREFERENSI DESAIN ANTARMUKA UI/UX PADA MASYARAKAT MELAYU

Heru Wijayanto Aripradono [1)], Surya Tjahyadi [2)], Erica Lutvianingrum [3)]
[1)] *Information Technology Programs, Faculty of Computer Science, Universitas International Batam*
[2)3)] *Information Systems Programs, Faculty of Computer Science, Universitas International Batam*

email: heru.wijayanto@uib.ac.id [1)], surya.tjahyadi@uib.ac.id [2)], 2331167.erica@uib.edu [3)]

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima Agustus, 2026
Revisi November, 2026
Terbit November, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh lima dimensi budaya Hofstede — *Power Distance*, *Collectivism*, *Uncertainty Avoidance*, *Masculinity–Femininity*, dan *Long-Term Orientation*, terhadap preferensi desain UI/UX pada masyarakat etnis Melayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda untuk mengidentifikasi pengaruh masing-masing dimensi budaya terhadap preferensi desain UI/UX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Power Distance*, *Collectivism*, *Masculinity–Femininity*, dan *Long-Term Orientation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi desain UI/UX, sedangkan *Uncertainty Avoidance* menunjukkan pengaruh positif tetapi tidak signifikan. Secara simultan, kelima dimensi budaya Hofstede memiliki pengaruh signifikan terhadap preferensi desain UI/UX. Temuan ini menunjukkan bahwa dimensi budaya dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan dan lokalisasi antarmuka digital yang lebih inklusif serta relevan dengan karakteristik budaya pengguna.

Kata Kunci :
Dimensi Budaya Hofstede; Preferensi UI/UX; Budaya Melayu; Interaksi Manusia dan Komputer

ABSTRACT

This study analyzes the influence of five Hofstede cultural dimensions — Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, and Long-Term Orientation, on UI/UX design preferences among the Malay ethnic community. This study employs a quantitative approach using a survey method. The data are analyzed using multiple linear regression to identify the influence of each cultural dimension on UI/UX design preferences. The results show that Power Distance, Collectivism, Masculinity–Femininity, and Long-Term Orientation have positive and statistically significant effects on UI/UX design preferences, whereas Uncertainty Avoidance has a positive but statistically insignificant effect. Simultaneously, the five Hofstede cultural dimensions have a significant effect on UI/UX design preferences. These findings indicate that cultural dimensions can serve as considerations in designing and localizing digital interfaces that are more inclusive and relevant to users' cultural characteristics.

***Keywords*:**
Hofstede Cultural Dimensions; UI/UX Preference; Malay Culture; Human-Computer Interaction

Penulis Korespondensi:

Erica Lutvianingrum
Information Systems Programs,
Faculty of Computer Science,
Universitas International Batam

Email:
2331167.erica@uib.edu

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi dengan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User*

Experience/UX) [1]. Pengguna tidak lagi hanya menuntut sistem yang berfungsi dengan baik, tetapi juga mengharapkan pengalaman interaksi yang menyenangkan, personal, dan sesuai dengan karakter mereka. Hal ini mendorong pendekatan desain antarmuka yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis dan fungsional, tetapi juga mempertimbangkan prinsip kegunaan (*usability*) dan pengalaman interaksi pengguna secara menyeluruh [1], [2].

Dalam konteks *cross-cultural Human-Computer Interaction (HCI)*, budaya merupakan faktor penting yang memengaruhi persepsi dan interaksi pengguna terhadap platform digital. Platform digital tidak bersifat netral, melainkan menjadi ruang representasi budaya di mana nilai sosial dan simbol identitas diekspresikan melalui praktik digital [3]. Penelitian menunjukkan bahwa perbedaan nilai budaya memengaruhi cara pengguna memproses informasi visual, mengenali ikonografi, menavigasi sistem, serta merespons estetika antarmuka. Penelitian tentang *Cross-Cultural Design (CCD)* menunjukkan bahwa latar belakang budaya pengguna secara signifikan mempengaruhi cara mereka menggunakan dan berinteraksi dengan sistem digital [4]. Dalam konteks ini, CCD menjembatani kesenjangan pengetahuan antara desainer dan pengguna target karena perbedaan persepsi dan latar belakang budaya yang berdampak pada UX dan UI [4].

Dimensi budaya Hofstede telah digunakan secara luas untuk menganalisis keterlibatan pengguna dalam sistem digital, di mana dimensi-dimensi budaya tersebut dapat digunakan untuk mendesain UI dengan mengidentifikasi preferensi pengguna dan latar belakang budaya mereka [4]. Hal ini menegaskan bahwa desain UI/UX yang efektif harus mempertimbangkan preferensi pengguna berdasarkan konteks budaya mereka untuk meningkatkan keterlibatan pengguna [4]. Dimensi budaya Hofstede terbukti berpengaruh terhadap preferensi desain seperti navigasi, warna, dan kepadatan informasi [5], [6].

Di Indonesia, integrasi elemen budaya lokal dalam desain digital diketahui mampu meningkatkan keterhubungan emosional pengguna terhadap antarmuka [7]. Namun, banyak platform digital masih mengadopsi paradigma desain berbasis budaya Barat, sehingga berpotensi menyebabkan homogenisasi budaya dan melemahkan identitas lokal [8]. Padahal, karakteristik masyarakat Indonesia yang cenderung kolektivistik dan berkonteks tinggi (*high-context*) menunjukkan preferensi terhadap antarmuka yang menekankan harmoni visual serta keterikatan sosial [9].

Budaya Melayu merupakan salah satu konteks budaya yang penting di wilayah Batam dan Kepulauan Riau serta memiliki peran dalam membentuk karakteristik masyarakat setempat. Nilai-nilai seperti kesopanan, harmoni, penghormatan terhadap hierarki, musyawarah, serta orientasi kelompok menjadi ciri khas yang dibahas dalam kajian budaya Melayu [10], [11]. Penelitian empiris juga menunjukkan adanya kecenderungan kolektivisme dan penghargaan terhadap harmoni sosial dalam konteks masyarakat Melayu [12]. Nilai-nilai budaya tersebut berpotensi menjadi salah satu konteks yang relevan dalam memahami preferensi desain antarmuka digital. Namun demikian, kajian yang secara khusus menghubungkan nilai budaya Melayu dengan desain UI/UX masih terbatas, terutama dalam konteks pengguna digital masyarakat etnis Melayu di Indonesia.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara desain antarmuka digital yang cenderung mengadopsi nilai budaya global dengan kebutuhan pengguna lokal yang memiliki karakteristik budaya spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh lima dimensi budaya Hofstede, yaitu *Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, dan Long-Term Orientation,* terhadap preferensi desain UI/UX pada masyarakat etnis Melayu. Karakteristik demografis responden juga dideskripsikan untuk memberikan gambaran mengenai profil pengguna yang terlibat dalam penelitian.

Penelitian ini mengintegrasikan dimensi budaya Hofstede untuk memahami nilai budaya pengguna dengan pendekatan *Human-Computer Interaction* (HCI), yang mencakup prinsip *usability, user-centered design,* dan pengalaman emosional pengguna [13], [14], [15]. Integrasi ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai desain antarmuka yang lebih kontekstual dan sensitif terhadap budaya, khususnya pada masyarakat etnis Melayu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh dimensi budaya Hofstede terhadap preferensi desain antarmuka *(User Interface/UI)* dan pengalaman pengguna *(User Experience/UX*) pada masyarakat etnis Melayu. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur hubungan antarvariabel melalui data numerik dan menguji hipotesis penelitian secara statistik. Batam menjadi salah satu

Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

konteks geografis penelitian, tetapi domisili di Batam tidak ditetapkan sebagai kriteria utama pemilihan responden.

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian diawali dengan persiapan yang meliputi penyusunan latar belakang, perumusan masalah, studi literatur, serta pengembangan instrumen berdasarkan variabel dan indikator penelitian. Instrumen tersebut mencakup lima dimensi budaya Hofstede sebagai variabel independen dan preferensi desain UI/UX sebagai variabel dependen.

Data dikumpulkan melalui kuesioner daring kepada responden etnis Melayu. Selanjutnya, data diperiksa berdasarkan kriteria etnis dan kualitas pola jawaban. Sebanyak 432 responden memenuhi kriteria dan digunakan dalam analisis. Pemeriksaan pola jawaban juga dilakukan untuk mengidentifikasi respons yang seragam pada seluruh butir kuesioner. Responden dengan pola jawaban seragam ditandai untuk pemeriksaan lebih lanjut dan tidak secara otomatis dikeluarkan dari sampel. Data selanjutnya dikodekan dan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik.

2.2 Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan dependen. Variabel independen adalah dimensi budaya Hofstede, sedangkan variabel dependen adalah preferensi desain UI/UX. Setiap variabel dioperasionalkan ke dalam beberapa dimensi dan indikator yang digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen penelitian.

Seluruh indikator kemudian dikembangkan menjadi item-item pernyataan dalam kuesioner untuk mengukur preferensi dan persepsi responden secara kuantitatif. Kualitas instrumen selanjutnya diuji melalui uji validitas dan reliabilitas, serta keterbatasannya dijelaskan pada bagian hasil dan keterbatasan penelitian.

Tabel 1. Variabel, Dimensi, Indikator, Penjelasan Indikator, dan Sumber

Variabel	Dimensi	Indikator	Penjelasan Indikator	Sumber
Budaya Hofstede	*Power Distance*	Preferensi Hierarki	Menggambarkan sejauh mana pengguna menyukai struktur aplikasi yang jelas, teratur, dan berjenjang dalam navigasi	[5], [6]
		Kejelasan Instruksi	Mengukur kebutuhan pengguna terhadap petunjuk penggunaan yang terarah dan langkah demi langkah	
	Collectivism	Preferensi Kebersamaan	Menggambarkan kecenderungan pengguna memilih aplikasi yang mendukung interaksi dan kerja sama.	[9], [12]
		Keselarasan Sosial	Mengukur preferensi terhadap desain aplikasi yang ramah, hangat, dan tidak individualistis.	
	Uncertainty Avoidance	Kebutuhan Kejelasan	Mengukur kebutuhan pengguna akan informasi lengkap, jelas, dan mudah diprediksi.	[5], [6]
		Konsistensi Antar-Halaman	Menggambarkan kenyamanan pengguna terhadap tampilan aplikasi yang konsisten di setiap halaman.	
	Masculinity-Femininity	Keseimbangan Visual	Menggambarkan preferensi pengguna terhadap tampilan yang tidak agresif, tidak mencolok, dan harmonis secara visual.	[5], [6]
		Kenyamanan Interaksi	Mengukur preferensi terhadap desain antarmuka yang lembut, hangat, dan tidak kompetitif.	
	Long-term Orientation	Fokus pada Keberlanjutan	Menggambarkan kecenderungan pengguna memilih aplikasi yang rapi, terorganisir, dan nyaman untuk penggunaan jangka panjang.	[9]
		Keteraturan Informasi	Mengukur preferensi pengguna terhadap struktur informasi yang sistematis dalam aplikasi.	

Variabel	Dimensi	Indikator	Penjelasan Indikator	Sumber
UI/UX	Warna	Kesejajaran dengan Budaya Melayu	Menggambarkan preferensi pengguna terhadap warna yang selaras dengan nilai atau simbol budaya Melayu.	[7]
		Makna Warna	Mengukur sensitivitas pengguna terhadap warna yang memiliki nilai atau makna budaya tertentu.	
	Tipografi	Keterbacaan	Mengukur kenyamanan pengguna terhadap teks dengan ukuran yang jelas dan mudah dibaca.	[13], [15]
		Gaya Huruf	Menggambarkan preferensi terhadap jenis huruf sederhana yang membantu pemahaman isi aplikasi.	
	Navigasi	Kemudahan Akses	Mengukur kemudahan pengguna dalam mengakses menu utama dengan struktur sederhana.	[13], [16]
		Struktur Navigasi	Menggambarkan preferensi terhadap navigasi aplikasi yang teratur dan tidak membingungkan.	
	Kenyamanan Visual	Kerapihan Tata Letak	Mengukur kenyamanan pengguna terhadap tampilan aplikasi yang rapi, tidak penuh, dan seimbang.	[15], [16]
		Penggunaan Ikon	Menggambarkan kemudahan pengguna memahami ikon yang familiar atau mudah dikenali.	

2.3 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi data pada masing-masing variabel penelitian. Sedangkan analisis inferensial dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu pengujian asumsi klasik dan analisis regresi linear berganda.

2.3.1 Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan model regresi linear berganda. Pengujian meliputi normalitas residual, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas [17].

a. **Uji Normalitas –** Uji normalitas dilakukan terhadap residual model regresi, bukan terhadap masing-masing variabel penelitian. Pemeriksaan dilakukan secara visual melalui *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*, serta secara statistik menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk.* Nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan adanya penyimpangan dari distribusi normal berdasarkan pengujian statistik [17].

b. **Uji Multikolinearitas –** Pengujian dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi yang tinggi antarvariabel independen dengan memperhatikan nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Model dinilai tidak menunjukkan masalah multikolinearitas yang serius apabila nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 dan VIF lebih kecil dari 10 [17].

c. **Uji Heteroskedastisitas –** Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah varians residual tidak konstan. Pemeriksaan dilakukan melalui *scatterplot* dan uji Glejser, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Nilai signifikansi di bawah 0,05 mengindikasikan adanya heteroskedastisitas [17].

2.3.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji hubungan lima dimensi budaya Hofstede sebagai variabel independen dengan preferensi desain UI/UX sebagai variabel dependen. Analisis mencakup estimasi koefisien regresi, koefisien determinasi (R^2), serta pengujian hubungan parsial dan simultan [17]. Sebagai pemeriksaan tambahan atas ketahanan hasil terhadap penyimpangan normalitas dan heteroskedastisitas, interval kepercayaan koefisien regresi diestimasi dengan *bootstrap BCa* 95% sebanyak 5000 resampel. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh *standard error* dan pengujian signifikansi koefisien yang lebih *robust* terhadap heteroskedastisitas.

Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui hubungan setiap butir pernyataan dengan konstruk yang diukur. Pengujian dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* dengan kriteria nilai lebih dari 0,30. Butir pernyataan yang memenuhi kriteria tersebut dinilai memiliki hubungan yang memadai dengan konstruknya. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen penelitian menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 [18]. Pengujian dilakukan pada masing-masing variabel penelitian, yaitu *Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, Long-Term Orientation,* dan Preferensi Desain UI/UX.

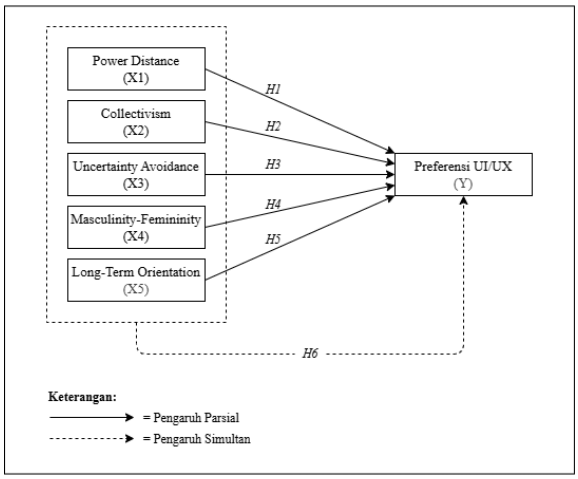
2.5 Model Analisis

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda untuk menguji pengaruh dimensi budaya terhadap preferensi UI/UX. Model regresi dirumuskan sebagaimana (1).

$$Y = a + b_1X_1 + \cdots + b_nX_n + e\,, \tag{1}$$

Keterangan:

Y	=	Preferensi UI/UX	X_1	=	*Power Distance*
a	=	Konstanta	X_2	=	*Collectivism*
$b_1 - b_5$	=	Koefisien Regresi	X_3	=	*Uncertainty Avoidance*
e	=	Error	X_4	=	*Masculinity-Femininity*
			X_5	=	*Long-term Orientation*



Gambar 1. Model Penelitian dan Jalur Hipotesis

Model ini digunakan untuk menguji pengaruh simultan melalui uji F, pengaruh parsial melalui uji t, serta mengidentifikasi variabel yang paling dominan memengaruhi preferensi UI/UX.

2.6 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini mengajukan hipotesis untuk menguji pengaruh dimensi budaya terhadap preferensi UI/UX. Hipotesis nol (H0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan, sedangkan hipotesis alternatif (H1) menyatakan adanya pengaruh signifikan. Secara parsial, hipotesis meliputi pengaruh masing-masing dimensi budaya Hofstede, yaitu *Power Distance*, *Collectivism*, *Uncertainty Avoidance*, *Masculinity–Femininity*, dan *Long-Term Orientation* terhadap preferensi UI/UX. Selain itu, secara simultan, kelima dimensi budaya tersebut diuji untuk mengetahui pengaruhnya secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Dasar penyusunan hipotesis didukung oleh teori budaya Hofstede serta penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa nilai budaya berperan penting dalam membentuk preferensi pengguna terhadap desain antarmuka digital [5], [6], [9], [12].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini merumuskan enam hipotesis, yaitu lima hipotesis parsial (H1–H5) yang diuji melalui uji t, serta satu hipotesis simultan (H6) yang diuji melalui uji F, sebagai berikut:

H1 : *Power Distance* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap preferensi desain UI/UX.
H2 : *Collectivism* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap preferensi desain UI/UX.
H3 : *Uncertainty Avoidance* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap preferensi desain UI/UX.
H4 : *Masculinity–Femininity* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap preferensi desain UI/UX.
H5 : *Long-Term Orientation* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap preferensi desain UI/UX.
H6 : *Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity,* dan *Long-Term Orientation* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap preferensi desain UI/UX

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Responden

Penelitian ini memperoleh 554 tanggapan melalui penyebaran kuesioner secara daring. Berdasarkan kriteria etnis, sebanyak 432 responden teridentifikasi sebagai masyarakat etnis Melayu dan digunakan dalam analisis penelitian. Seluruh responden tersebut kemudian diperiksa melalui proses pemeriksaan kualitas data, termasuk identifikasi pola jawaban seragam (*straight-lining*). Sebanyak 17 responden teridentifikasi memiliki pola jawaban seragam pada seluruh butir kuesioner. Namun, pola tersebut tidak secara otomatis dijadikan dasar penghapusan data. Dengan demikian, seluruh 432 responden tetap dipertahankan dalam analisis.

3.1.1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Data mengenai komposisi responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa proporsi antara responden laki-laki dan perempuan cenderung seimbang dengan selisih sebesar 9,8%.

Tabel 2. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
Laki-laki	195	45,1%
Perempuan	237	54,9%
Total	**432**	**100%**
Sumber: Data Primer Diolah (2026)		

3.1.2. Karakteristik Berdasarkan Usia

Distribusi responden menurut kelompok usia dipaparkan pada Tabel 3. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 18–25 tahun dengan persentase mencapai 61,3%. Temuan ini mengindikasikan bahwa partisipan dalam penelitian ini didominasi oleh kelompok dewasa muda atau generasi *digital native* yang memiliki tingkat interaksi harian yang tinggi terhadap berbagai produk antarmuka digital.

Tabel 3. Karakteristik Berdasarkan Usia

Rentang Usia	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
18-25 Tahun	265	61,3%
26-35 Tahun	107	24,8%
36-45 Tahun	46	10,6%
> 45 Tahun	14	3,2%
Total	**432**	**100%**
Sumber: Data Primer Diolah (2026)		

3.1.3. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Berdasarkan Tabel 4., Kelompok responden dengan tingkat pendidikan Sarjana (S1) merupakan kelompok terbesar dengan proporsi 43,3%. Komposisi tersebut memberikan gambaran mengenai latar belakang pendidikan responden yang terlibat dalam penilaian preferensi desain dan fungsi antarmuka digital.

Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

Tabel 4. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
SMA/SMK	100	23,1%
Diploma	131	30,3%
S1	187	43,3%
S2/S3	14	3,2%
Total	**432**	**100%**
Sumber: Data Primer Diolah (2026)		

3.1.4. Karakteristik Berdasarkan Intensitas Penggunaan Aplikasi

Berdasarkan Tabel 5., Kelompok terbesar (46,8%) menghabiskan waktu antara 3 hingga 5 jam per hari untuk berinteraksi dengan platform digital. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman menggunakan aplikasi digital dalam aktivitas sehari-hari, sehingga telah memiliki paparan terhadap berbagai bentuk antarmuka digital.

Tabel 5. Karakteristik Berdasarkan Intensitas Penggunaan

Pendidikan Terakhir	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
< 1 jam / hari	20	4,6%
1 – 3 jam / hari	59	13,7%
3 – 5 jam / hari	202	46,8%
> 5 jam / hari	151	35,0%
Total	**432**	**100%**
Sumber: Data Primer Diolah (2026)		

3.2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* terhadap 432 responden. Hasil pengujian seluruh butir pernyataan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Power Distance (X1)	PD01	0,603	Memenuhi
	PD02	0,603	Memenuhi
Collectivism (X2)	CO01	0,495	Memenuhi
	CO02	0,495	Memenuhi
Uncertainty Avoidance (X3)	UA01	0,645	Memenuhi
	UA02	0,645	Memenuhi
Masculinity-Femininity (X4)	MF01	0,491	Memenuhi
	MF02	0,491	Memenuhi
Long-term Orientation (X5)	LO01	0,317	Memenuhi; Perlu Perhatian
	LO02	0,317	Memenuhi; Perlu Perhatian
Preferensi UI/UX (Y)	WR01	0,563	Memenuhi
	WR02	0,548	Memenuhi
	TP01	0,560	Memenuhi
	TP02	0,567	Memenuhi
	NV01	0,488	Memenuhi
	NV02	0,599	Memenuhi
	KV01	0,476	Memenuhi
	KV02	0,551	Memenuhi
Sumber: Data Primer Diolah (2026)			

Berdasarkan Tabel 6., seluruh 18 butir memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari 0,30, dengan rentang 0,317–0,645 pada dimensi budaya Hofstede dan 0,476–0,599 pada preferensi UI/UX. Nilai terendah terdapat pada butir LO01 dan LO02. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh butir memenuhi kriteria korelasi butir, tetapi belum membuktikan validitas konstruk secara menyeluruh.

3.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk mengevaluasi konsistensi internal setiap variabel. Hasil pengujian terhadap 432 responden disajikan pada Tabel 7.

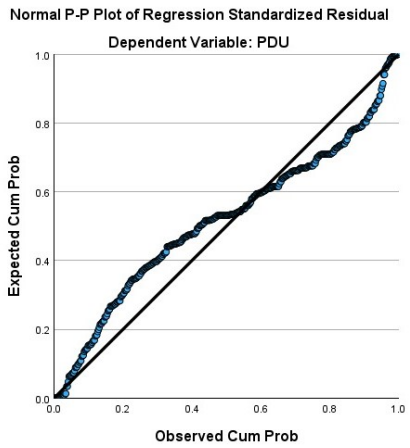
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Power Distance (X1)	0,751	Reliable
Collectivism (X2)	0,662	Reliable
Uncertainty Avoidance (X3)	0,783	Reliable
Masculinity – Femininity (X4)	0,658	Reliable
Long-term Orientation (X5)	0,482	Belum Reliable
Preferensi UI/UX (Y)	0,823	Reliable
Sumber: Data Primer Diolah (2026)		

Berdasarkan Tabel 7., lima dari enam variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini. Sementara itu, *Long-Term Orientation* memperoleh nilai 0,482 sehingga belum memenuhi kriteria reliabilitas dan perlu ditafsirkan secara hati-hati. Kondisi ini menunjukkan bahwa konsistensi internal variabel tersebut masih terbatas, yang perlu diperhatikan karena setiap dimensi budaya hanya diukur menggunakan dua butir pernyataan.

3.4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi distribusi residual pada model regresi. Pengujian dilakukan melalui *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*, serta diperkuat dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*.



Gambar 2. *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas (*One-sample Kolmogorov-Smirnov Test*)

	Kolmogorov-Smirnov[a]			***Shapiro-Wilk***		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Unstandardized Residual	.119	432	<.001	.889	432	<.001

a. Dependent Variable: Preferensi Desain UI/UX
b. Predictors: (Constant), Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, Long-Term Orientation.

Berdasarkan Gambar 2., dan Tabel 8., sebaran titik pada grafik *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual* menunjukkan penyimpangan dari garis diagonal, terutama pada bagian tengah dan beberapa bagian ujung grafik. Hasil pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* juga menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Kedua hasil tersebut berada di bawah batas 0,05, sehingga menunjukkan bahwa residual tidak berdistribusi normal secara statistik. Dengan demikian, asumsi normalitas residual belum sepenuhnya terpenuhi. Kondisi ini menjadi salah satu keterbatasan penelitian dan perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil analisis regresi.

Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

3.5. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear yang kuat antarvariabel independen dalam model regresi. Pengujian dilakukan dengan mengamati nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 9.

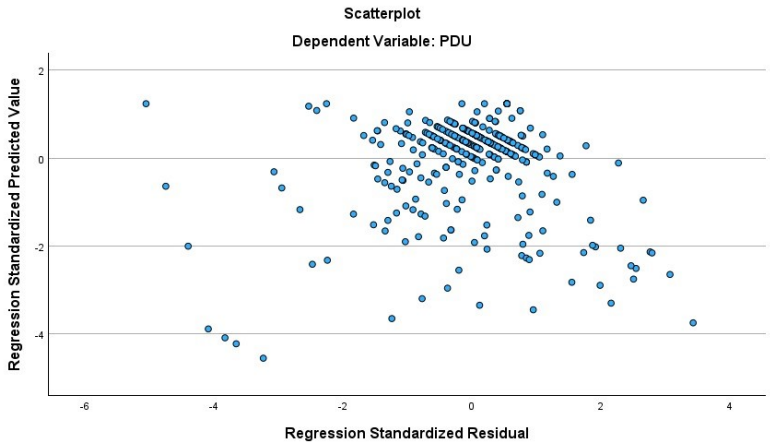
Tabel 9. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients[a]		
Variabel	***Tolerance***	**VIF**
Power Distance	.431	2.322
Collectivism	.391	2.558
Uncertainty Avoidance	.402	2.488
Masculinity – Femininity	.445	2.248
Long-term Orientation	.569	1.757

Berdasarkan Tabel 9, seluruh variabel independen memiliki nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Nilai VIF berkisar antara 1,757 hingga 2,558, sedangkan nilai *Tolerance* berkisar antara 0,391 hingga 0,569. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat indikasi multikolinearitas yang serius antarvariabel independen dalam model regresi. Dengan demikian, model memenuhi kriteria pengujian multikolinearitas.

3.6. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Pemeriksaan dilakukan melalui *scatterplot* dengan mengamati pola sebaran antara *Regression Standardized Residual* dan *Regression Standardized Predicted Value*, serta diperkuat menggunakan uji Glejser. Nilai signifikansi di bawah 0,05 pada uji Glejser mengindikasikan adanya heteroskedastisitas. Hasil pengujian disajikan pada Gambar 3., dan Tabel 10.



Gambar 3. *Scatterplot Regression Standardized Residual* dan *Regression Standardized Predicted Value*

Tabel 10. Hasil Uji Glejser

Coefficients[a]								
		Unstandardized Coefficients		***Standardized Coefficients***			***Collimearity Statistics***	
	Model	***B***	***Std. Error***	***Beta***	***t***	***Sig.***	***Tolerance***	***VIF***
1	(*Constant*)	1.091	.069		15.927	< .001		
	Power Distance	.017	.019	0.053	.862	.389	.431	2.322
	Collectivism	-.077	.020	-.243	-3.760	< .001	.391	2.558
	Uncertainty Avoidance	-.040	.018	-.141	-2.210	.028	.402	2.488
	Masculinity – Femininity	-.055	.020	-.165	-2.727	.007	.445	2.248
	Long-term Orientation	-.051	.019	-.143	-2.673	.008	.569	1.757

a. Dependent Variable: ABS_RES (nilai absolut residual) yang digunakan dalam uji Glejse

Berdasarkan Gambar 3., sebaran titik pada *scatterplot* tidak sepenuhnya merata. Hasil uji Glejser pada Tabel 10., menunjukkan bahwa *Power Distance* tidak terindikasi mengalami heteroskedastisitas (p = 0,389), sedangkan *Collectivism* (p < 0,001), *Uncertainty Avoidance* (p = 0,028), *Masculinity–Femininity* (p = 0,007), dan *Long-Term Orientation* (p = 0,008) menunjukkan indikasi heteroskedastisitas. Oleh karena itu, pengujian koefisien regresi selanjutnya menggunakan *robust standard errors HC3* untuk memperoleh pengujian signifikansi yang lebih tahan terhadap heteroskedastisitas.

3.7. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara lima dimensi budaya Hofstede, yaitu *Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, dan Long-Term Orientation*, dengan preferensi desain antarmuka UI/UX. Analisis dilakukan terhadap 432 responden masyarakat Melayu.

Tabel 11. Hasil Model *Summary* Regresi Linear Berganda

Model Summary[b]				
Model	***R***	***R Square***	***Adjusted R Square***	***Std. Error of the Estimate***
1	.790[a]	.624	.620	.35731

a. Predictors: (Constant), LO, PD, CO, MF, UA
b. Dependent Variable: PDU

Berdasarkan Tabel 11., diperoleh nilai R sebesar 0,790, *R Square* sebesar 0,624, dan *Adjusted R Square* sebesar 0,620. Interpretasi nilai koefisien determinasi dijelaskan pada 3.10.

Tabel 12. Hasil Koefisien Regresi Linear Berganda

		Coefficients[a]						
		Unstandardized Coefficients		***Standardized Coefficients***			***Collimearity Statistics***	
	Model	***B***	***Std. Error***	***Beta***	***t***	***Sig.***	***Tolerance***	***VIF***
1	(*Constant*)	1.491	.109		13.695	< .001		
	Power Distance	.153	.031	.227	5.010	< .001	.431	2.322
	Collectivism	.147	.032	.216	4.540	< .001	.391	2.558
	Uncertainty Avoidance	.052	.029	.086	1.834	.067	.402	2.488
	Masculinity – Femininity	.168	.032	.234	5.249	< .001	.445	2.248
	Long-term Orientation	.142	.031	.183	4.638	< .001	.569	1.757

a. Dependent Variable: PDU

Berdasarkan Tabel 12, persamaan regresinya sebagaimana (2).

$$Y = 1{,}491 + 0{,}153X_1 + 0{,}147X_2 + 0{,}052X_3 + 0{,}168X_4 + 0{,}142X_5\,, \quad (2)$$

Keterangan:

Y	=	Preferensi desain UI/UX (PDU)	X_3	=	*Uncertainty Avoidance* (UA)
X_1	=	*Power Distance* (PD)	X_4	=	*Masculinity-Femininity* (MF)
X_2	=	*Collectivism* (CO)	X_5	=	*Long-term Orientation* (LO)

Seluruh koefisien regresi menunjukkan arah positif, yang berarti peningkatan skor pada masing-masing dimensi budaya berkaitan dengan peningkatan skor preferensi desain UI/UX dengan asumsi variabel lain konstan. Signifikansi masing-masing koefisien selanjutnya dievaluasi menggunakan *robust standard errors* HC3 pada Tabel 13.

3.8. Hasil Pengujian t (Pengaruh Parsial)

Berdasarkan pengujian menggunakan *robust standard errors* HC3 pada Tabel 13, *Power Distance* (p = 0,002), *Collectivism* (p = 0,004), *Masculinity–Femininity* (p = 0,008), dan *Long-Term Orientation* (p = 0,002) menunjukkan hubungan positif dan signifikan dengan preferensi desain UI/UX. Sementara itu, *Uncertainty Avoidance* memiliki hubungan positif, tetapi tidak signifikan (p = 0,179). Dengan demikian, empat dimensi budaya memiliki hubungan signifikan, sedangkan *Uncertainty Avoidance* tidak terbukti signifikan pada sampel penelitian ini.

Information System Journal (INFOS)
Vol. 9, No. 2, November 2026, pp. 129-144
E-ISSN : 2655-142X , P-ISSN : 2655-190X, DOI:https://doi.org/10.24076/infosjournal.2026v9i02.2973

Tabel 13. Hasil Uji Parsial dengan *Robust Standard Errors HC3*

Parameter Estimates with Robust Standard Errors						
Dependent Variable: PDU					***95% Confidence Interval***	
	B	***Robust Std. Error[a]***	***t***	***Sig.***	***Lower Bound***	***Upper Bound***
Intercept	1.491	.248	6.015	< .001	1.004	1.979
Power Distance	.153	.048	3.169	.002	.058	.249
Collectivism	.147	.050	2.919	.004	.048	.246
Uncertainty Avoidance	.052	.039	1.347	.179	- .024	.129
Masculinity – Femininity	.168	.063	2.661	.008	.044	.292
Long-term Orientation	.142	.046	3.062	.002	.051	.232

a.HC3 Method

Tabel 14. Hasil *Bootstrap* Koefisien Regresi

		Bootstrap for Coefficients					
		Bootstrap[a]					
						BCa 95% Confidence Interval	
	Model	***B***	***Bias***	***Robust Std. Error[a]***	***Sig. (2 tailed)***	***Lower***	***Upper***
1	(*Constant*)	1.491	.002	.238	< .001	1.025	1.972
	Power Distance	.153	-.002	.045	< .001	.061	.237
	Collectivism	.147	-.001	.047	.003	.055	.236
	Uncertainty Avoidance	.052	.003	.037	.159	- .016	.135
	Masculinity – Femininity	.168	.000	.059	.005	.058	.288
	Long-term Orientation	.142	-.001	.045	.001	.058	.227

Hasil *bootstrap BCa* 95% dengan 5.000 pengambilan sampel ulang menunjukkan pola signifikansi yang konsisten dengan pengujian HC3.

Tabel 15. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Hubungan yang diuji	Hasil Pengujian	Keputusan
H1	PD → PDU	.002	Didukung
H2	CO → PDU	.004	Didukung
H3	UA → PDU	.179	Tidak Didukung
H4	MF → PDU	.008	Didukung
H5	LO → PDU	.002	Didukung
H6	PD, CO, UA, MF, dan LO → PDU secara simultan	F=141,676; p < 0,001	Didukung

Dengan demikian H1, H2, H4, H5, dan H6 didukung, sedangkan H3 tidak didukung.

3.9. Hasil Uji F (Pengaruh Simultan)

Hasil uji F pada Tabel 16 menunjukkan bahwa kelima dimensi budaya Hofstede secara simultan berhubungan signifikan dengan preferensi desain UI/UX pada sampel penelitian (F = 141,676; p < 0,001).

Tabel 16. Hasil Uji F

ANOVA[a]						
	Model	***Sum of Squares***	***df***	***Mean Square***	***F***	***Sig***
1	*Regression*	90.441	5	18.088	141.676	< ,001[b]
	Residual	54.389	426	.128		
	Total	144.830	431			

a. Dependent Variable: Preferensi Desain UI/UX

b. Predictors: (Constant), Power Distance, Collectivism, Uncertainty Avoidance, Masculinity–Femininity, Long-Term Orientation.

3.10. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan Tabel 11., nilai *R Square* sebesar 0,624 menunjukkan bahwa kelima dimensi budaya Hofstede menjelaskan 62,4% variasi preferensi desain UI/UX, sedangkan 37,6% sisanya berkaitan dengan faktor di luar model. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,620 menunjukkan kemampuan penjelasan model setelah penyesuaian terhadap jumlah variabel dan ukuran sampel.

3.11. Pengaruh Dimensi Budaya terhadap Preferensi UI/UX

Karakteristik responden pada bagian 3.1.1 – 3.1.4 telah memberikan gambaran mengenai profil demografis dan pengalaman penggunaan aplikasi digital. Responden didominasi kelompok usia 18–25 tahun (61,3%) yang tergolong *digital native*, sehingga relevan dengan kajian prinsip UI/UX untuk Generasi Z [19]. Karakteristik tersebut menjadi konteks deskriptif penelitian, bukan faktor yang diuji sebagai prediktor preferensi desain UI/UX.

3.12. Pembahasan Hipotesis Parsial (H1 – H5)

Berdasarkan hasil pengujian parsial menggunakan *robust standard errors* HC3 pada Tabel 13., empat dari lima dimensi budaya Hofstede memiliki hubungan positif dan signifikan. Sementara itu, *Uncertainty Avoidance* (X3) menunjukkan hubungan positif, tetapi tidak signifikan. Dimensi *Uncertainty Avoidance* (X3) memiliki koefisien positif sebesar 0,052, tetapi tidak signifikan (p = 0,179), sehingga H3 tidak didukung. Secara konseptual, dimensi ini berkaitan dengan kebutuhan terhadap antarmuka yang jelas, konsisten, dan mudah diprediksi. Penelitian sebelumnya juga mengidentifikasi *Uncertainty Avoidance* sebagai salah satu prediktor preferensi desain antarmuka [6]. Namun, hubungan tersebut belum terbukti signifikan pada responden etnis Melayu dalam penelitian ini. Dimensi *Collectivism* (X2) menunjukkan hubungan positif dan signifikan dengan preferensi desain UI/UX (B = 0,147; p = 0,004). Hasil ini sejalan dengan nilai kebersamaan, gotong royong, dan orientasi kelompok dalam masyarakat Melayu [12].

Dalam desain antarmuka, kecenderungan tersebut dapat tercermin melalui fitur berbagi, komunikasi komunitas, dan representasi visual yang mendukung interaksi sosial. Dimensi *Long-Term Orientation* (X5) menunjukkan hubungan positif dan signifikan (B = 0,142; p = 0,002). Hasil ini mengarah pada preferensi terhadap platform yang efisien untuk penggunaan jangka panjang, seperti kemudahan pencarian informasi dan personalisasi. Temuan ini perlu ditafsirkan hati-hati karena berbeda dari kecenderungan orientasi jangka pendek yang dilaporkan pada masyarakat Melayu [12], serta reliabilitas instrumennya masih terbatas (*Cronbach's Alpha* = 0,482). Dimensi *Masculinity–Femininity* (X4) memiliki hubungan positif dan signifikan (B = 0,168; p = 0,008). Dalam konteks UI/UX, hasil ini dapat dikaitkan dengan preferensi terhadap harmoni visual, kenyamanan, dan estetika inklusif. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan antarmuka digital yang memperhatikan keseimbangan antara fungsi dan pengalaman pengguna.

Meskipun demikian, penelitian ini tidak menguji preferensi terhadap elemen visual tertentu secara terpisah, seperti pemilihan palet warna. Dimensi *Power Distance* (X1) menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi desain UI/UX, dengan koefisien regresi sebesar 0,153 dan nilai signifikansi 0,002. Hasil ini merefleksikan adanya hubungan antara penerimaan terhadap hierarki dan otoritas dengan preferensi pengguna terhadap tata letak informasi yang terstruktur. Dalam konteks antarmuka digital, hal tersebut dapat diterjemahkan melalui penyajian informasi secara hierarkis, penempatan elemen penting pada posisi yang mudah dikenali, serta penggunaan penanda otoritas sistem seperti logo institusi, lencana verifikasi, atau sertifikasi keamanan. Dengan demikian, struktur informasi yang jelas dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam merancang antarmuka yang sesuai dengan konteks budaya pengguna.

3.13. Pembahasan Hipotesis Simultan (H6)

Hasil pengujian simultan memperkuat relevansi teori *cross-cultural design* Marcus dan Gould [16] serta sejalan dengan penelitian [20] dan [21] mengenai pentingnya kesesuaian antarmuka dengan nilai budaya pengguna. Temuan ini juga menjadi pertimbangan bagi pengembangan perangkat lunak di Batam dan Kepulauan Riau dalam melokalisasi desain UI/UX sesuai konteks budaya Melayu.

3.14. Analisa dan Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima dimensi budaya Hofstede secara simultan berhubungan signifikan dengan preferensi desain UI/UX. Secara parsial, *Power Distance, Collectivism, Masculinity–Femininity,* dan *Long-Term Orientation* memiliki hubungan positif dan signifikan, sedangkan *Uncertainty Avoidance* tidak terbukti signifikan.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian empiris lima dimensi budaya Hofstede terhadap preferensi desain UI/UX pada masyarakat etnis Melayu di Indonesia. Berdasarkan penelusuran literatur, kajian budaya Melayu sebelumnya membahas nilai budaya [10], [11] dan karakteristik dimensinya [12], tetapi pengujian kelima dimensi tersebut terhadap preferensi UI/UX masyarakat etnis Melayu belum ditemukan oleh penulis. Penelitian ini mengisi celah tersebut melalui pengujian simultan dengan evaluasi koefisien menggunakan *robust standard errors* HC3. Hasilnya menunjukkan empat dimensi berhubungan positif dan signifikan, sedangkan *Uncertainty Avoidance* tidak signifikan. Temuan ini memperkaya bukti

empiris mengenai hubungan budaya Hofstede dengan preferensi UI/UX pada masyarakat etnis Melayu dan perlu diuji lebih lanjut pada sampel serta kategori platform digital yang berbeda.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, pengukuran setiap dimensi budaya Hofstede (*X1* hingga *X5*) hanya menggunakan dua butir pernyataan. Jumlah butir yang terbatas dapat membatasi cakupan pengukuran dan konsistensi internal instrumen. Hal ini terlihat pada variabel *Long-Term Orientation* yang memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,482, sehingga belum memenuhi batas reliabilitas 0,60 yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, hasil pengujian pada dimensi tersebut perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan jumlah butir pernyataan pada setiap dimensi agar pengukuran konstruk dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

Kedua, hasil pengujian asumsi klasik menunjukkan bahwa residual belum berdistribusi normal secara statistik berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk.* Selain itu, uji Glejser menunjukkan adanya indikasi heteroskedastisitas pada empat variabel independen, yaitu *Collectivism*, *Uncertainty Avoidance*, *Masculinity–Femininity*, dan *Long-Term Orientation*. Robust standard errors HC3 digunakan untuk mengantisipasi dampak heteroskedastisitas terhadap pengujian koefisien, tetapi tidak mengatasi penyimpangan normalitas residual.

Ketiga, penelitian ini menggunakan desain potong-lintang (*cross-sectional*) dan data swalapor (*self-reported data*), sehingga hasil penelitian menggambarkan keterkaitan statistik antarvariabel pada satu waktu pengumpulan data dan tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti hubungan sebab-akibat.

Keempat, penelitian ini berfokus pada preferensi desain UI/UX secara umum dan belum mengklasifikasikannya berdasarkan kategori platform digital tertentu, seperti *e-commerce* atau *edutech*. Selain itu, responden penelitian dibatasi pada masyarakat etnis Melayu yang berpartisipasi dalam pengumpulan data, sehingga hasil penelitian perlu dipahami sesuai cakupan responden tersebut dan tidak secara langsung digeneralisasikan kepada seluruh masyarakat Melayu. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan wilayah dan karakteristik responden serta menguji preferensi desain pada kategori platform digital yang lebih spesifik.

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan menjawab bagaimana pengaruh lima dimensi budaya Hofstede terhadap preferensi desain UI/UX pada masyarakat etnis Melayu. Berdasarkan hasil analisis terhadap responden etnis Melayu, keempat dimensi, yaitu *Power Distance, Collectivism, Masculinity–Femininity,* dan *Long-Term Orientation,* berpengaruh positif terhadap preferensi desain UI/UX. Artinya, responden yang lebih menghargai struktur dan arahan yang jelas, kebersamaan dan keselarasan sosial, keseimbangan visual dan kenyamanan interaksi, serta keteraturan informasi cenderung memberikan penilaian lebih tinggi terhadap aspek desain yang diukur, yaitu warna, tipografi, navigasi, dan kenyamanan visual. Koefisien terstandar *Power Distance, Collectivism, dan Masculinity–Femininity* menunjukkan nilai yang relatif berdekatan, sedangkan *Long-Term Orientation* memiliki nilai yang lebih rendah dan perlu ditafsirkan secara hati-hati karena reliabilitas pengukurannya belum memenuhi kriteria. *Uncertainty Avoidance* menunjukkan arah pengaruh positif, tetapi tidak terbukti signifikan pada sampel penelitian ini.

Secara simultan, kelima dimensi tersebut bersama-sama berpengaruh terhadap preferensi desain UI/UX dan menjelaskan sebagian besar variasi preferensi responden. Dengan demikian, nilai budaya masyarakat Melayu terkait kejelasan struktur, kebersamaan, keselarasan, dan keteraturan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan antarmuka digital, sejalan dengan latar belakang penelitian bahwa antarmuka yang mengabaikan konteks budaya penggunanya berisiko kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna local.

4.2. Saran

Bagi pengembang sistem informasi yang merancang antarmuka untuk pengguna Melayu, hasil penelitian ini menyarankan penerapan hierarki informasi dan petunjuk penggunaan yang jelas berdasarkan *Power Distance*, fitur berbagi dan kolaborasi berdasarkan *Collectivism*, serta tampilan yang harmonis dan nyaman berdasarkan *Masculinity–Femininity*. Sementara itu, berdasarkan *Long-Term Orientation*, informasi sebaiknya disusun secara sistematis agar mudah ditelusuri kembali, dengan tetap memperhatikan keterbatasan reliabilitas pengukurannya. *Uncertainty Avoidance* tidak terbukti signifikan, sehingga tidak menjadi prioritas

berdasarkan hasil penelitian ini, meskipun kejelasan dan konsistensi tetap perlu diterapkan sebagai prinsip dasar usability.

Dalam penerapannya, pengembang disarankan melibatkan pengguna Melayu sejak tahap perancangan, menyusun panduan desain yang memetakan dimensi budaya ke komponen antarmuka, serta melakukan validasi melalui *usability testing* sebelum peluncuran. Karena penelitian ini mengukur preferensi, rekomendasi tersebut tetap perlu diuji dampaknya terhadap kegunaan dan kepuasan pengguna.

Penelitian selanjutnya disarankan menambah jumlah butir pernyataan pada setiap dimensi, khususnya *Long-Term Orientation,* untuk meningkatkan cakupan pengukuran dan konsistensi internal instrumen. Cakupan wilayah dan karakteristik responden juga dapat diperluas, disertai pengelompokan objek berdasarkan kategori platform digital, seperti *e-commerce, fintech,* atau *edutech.*

DAFTAR PUSTAKA

[1] J. W. A. Lim, D. Deli, and D. A. Adnas, "Analisis Aplikasi E-Commerce pada Generasi Z dengan Pendekatan System Usability Scale," MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science, vol. 5, no. 2, pp. 645–655, Apr. 2025, doi: 10.57152/malcom.v5i2.1851.

[2] S. Kurnia and N. Nawaningtyas, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika, vol. 3, no. 4, pp. 113–119, Oct. 2024, doi: 10.55606/jtmei.v3i4.4433.

[3] D. Wright, "How Culture Became Digital: Editor's Introduction," International Journal of Cultural Policy, vol. 28, no. 7, pp. 777–785, Nov. 2022, doi: 10.1080/10286632.2022.2137160.

[4] F. H. M. Asri, D. Singh, Z. Mansor, and H. Norman, "A Review of Cross-Cultural Design to Improve User Engagement for Learning Management System," KSII Transactions on Internet and Information Systems, vol. 18, no. 2, pp. 397–419, Feb. 2024, doi: 10.3837/tiis.2024.02.007.

[5] A. Alsswey and H. Al-Samarraie, "The role of Hofstede's cultural dimensions in the design of user interface: The case of Arabic," Artificial Intelligence for Engineering Design, Analysis and Manufacturing: AIEDAM, vol. 35, no. 1, pp. 116–127, Feb. 2021, doi: 10.1017/S0890060421000019.

[6] K. Chessum, H. Liu, and I. Frommholz, "A Study of Search User Interface Design based on Hofstede's Six Cultural Dimensions," in International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications, CHIRA - Proceedings, Science and Technology Publications, Lda, 2022, pp. 145–154. doi: 10.5220/0011528700003323.

[7] V. Wijaya and T. E. Panggabean, "Pengembangan UI/UX Design E-Commerce Benang Asa Berbasis Kearifan Lokal Pendekatan Design Thinking," Jurnal Bisantara Informatika (JBI), vol. 9, no. 1, pp. 1–10, 2025, Accessed: Nov. 19, 2026. [Online]. Available: https://www.bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/view/137

[8] M. Hamdiah and F. H. Ahnaf, "The Role of Digital Media in Maintaining Local Culture Indonesia in the Era of Globalization," Asmaraloka, vol. 2, no. 1, pp. 62–74, 2024, doi: https://doi.org/10.55210/asmaraloka.v2i1.418.

[9] R. Setyaningrum, A. R. Wijaya, and S. Subagyo, "The Characteristics of Society in Indonesian Based on the Hofstede Cultural Dimensions: Measuring the Five Indonesian Island," International Journal of Cultural and Art Studies, vol. 6, no. 1, pp. 60–75, Apr. 2022, doi: 10.32734/ijcas.v6i1.8720.

[10] A. Ramli, B. Mambarasi Nehe, and Z. S. Abdull Rahman, "Preserving Malay Culture Amidst Modernizing Challenges," Jurnal Penelitian Humaniora, vol. 26, no. 2, pp. 86–95, Aug. 2025, doi: 10.23917/humaniora.v26i2.8634.

[11] N. N. Azreen, N. M. Sharifuddin, and S. J. N. Muhammad, "Cultural Values of the Malay Community through 'Hikayat Misa Melayu,'" International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, vol. 9, no. 11, Nov. 2019, doi: 10.6007/ijarbss/v9-i11/6645.

[12] W. A. R. W. M. Isa, A. I. H. Suhaimi, N. Noordin, A. F. Harun, J. Ismail, and F. I. Abdullah, "Cultural dimensions of Malay Cultures: Performance of IT Professionals," International Journal of Recent Technology and Engineering, vol. 8, no. 2 Special Issue 2, pp. 17–21, Jul. 2019, doi: 10.35940/ijrte.B1004.0782S219.

[13] D. A. Norman, The Design of Everyday Things. Basic Books, 2013.

[14] H. W. Aripradono, "Analisa Extended Technology Acceptance Model Sebagai Penerimaan Penggunaan Platform Startup Education Technology," Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, vol. 12, no. 2, pp. 2540–9719, May 2023, [Online]. Available: http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id

[15] J. Nielsen, Usability Engineering. San Diego: Academic Press, 1993.

[16] A. Marcus and E. W. Gould, "Cultural Dimensions and Global Web User-Interface Design," 2000, pp. 32–46. doi: 10.1145/345190.345238.

[17] M. D. Irrawati and M. Mukaramah, "Implementasi Metode Regresi Linear Berganda untuk Mengatasi Pelanggaran Asumsi Klasik," Studi Akuntansi, Keuangan, dan Manajemen, vol. 3, no. 2, pp. 83–94, Jan. 2024, doi: 10.35912/sakman.v3i2.2743.

[18] P. G. Subhaktiyasa, "Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka," Journal of Education Research, vol. 5, no. 4, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i4.1747.

[19] D. Dzulfikar and R. Karnita, "Prinsip UI/UX pada Perancangan Website untuk Meningkatkan Kreativitas Generasi Z," Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK), vol. 9, no. 1, pp. 475–483, 2025, doi: 10.30998/semnasristek.v9i1.7981.

[20] S. A. Ariffin, N. S. Fathil, M. H. M. Yatim, and M. Z. Samsuri, "A Review on Cultural Design Elements for Mobile Applications User Interface," 2022, International Association of Online Engineering. doi: 10.3991/ijim.v16i15.30851.

[21] A. L. Chavan and R. Sivasubramaniam, "Global-Local Dynamics: Strategies for Cross-Cultural UX Design in a Globalized World," Journal of User Experience, vol. 19, no. 3, pp. 115–122, May 2024

-Halaman ini sengaja dikosongkan-
(*this page is intentionally left blank*)