

Analisa Dampak Penggunaan Chat Generative Pre-Training Transformer (GPT) Dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)

Oktaviani^{1*}, Herianto², Uci Rahmalisa³

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Hang Tuah Pekanbaru

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Hang Tuah Pekanbaru

¹loviani948@gmail.com, ²herianto.sy@gmail.com, ³ucirahmalisa89@gmail.com

Abstract

The use of Chat Generative Pre-Training Transformer (ChatGPT) technology in the educational environment is gaining increasing attention. With its capabilities, ChatGPT can assist in daily tasks and activities. This study aims to analyze the impact of ChatGPT usage at Universitas Hang Tuah Pekanbaru by applying the Technology Acceptance Model (TAM). TAM is used as a model to predict user system acceptance, designed for prediction rather than description. A quantitative approach was applied in this research using IBM SPSS Statistics version 21 for descriptive testing and SmartPLS 3.0 software for hypothesis testing. A questionnaire was distributed with a total of 96 samples, consisting of 86 students and 10 lecturers at Universitas Hang Tuah Pekanbaru. The results show that the variable PEOU has a percentage score of 80,2% with an good category, the PU variable has a percentage score of 74,3% with a good category, the ATU variable has a percentage score of 75,5% with a good category, the BITU variable has a percentage score of 51,3% with a moderate category, and the ASU variable has a percentage score of 58% with a moderate category. In conclusion, the analysis of the impact of ChatGPT usage using the TAM method shows very good and good results, indicating a positive impact of ChatGPT usage.

Keywords: analysis, technology, chatGPT, TAM model, IBM SPSS Statistics version 21, smartPLS 3.0

Abstrak

Penggunaan teknologi Chat Generative Pre-Training Transformer (ChatGPT) dilingkungan pendidikan menjadi perhatian yang semakin meningkat. Dengan kemampuannya, ChatGPT dapat membantu dalam tugas maupun pekerjaan sehari – hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dampak penggunaan ChatGPT di Universitas Hang Tuah Pekanbaru dengan menerapkan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM (*Technology Acceptance Model*) digunakan untuk prediksi penerimaan dari sistem pengguna, yang dirancang untuk melakukan prediksi bukan deskripsi. Pendekatan kuantitatif diterapkan pada riset ini dengan menerapkan software IBM SPSS Statistics versi 21 untuk pengujian deskriptif dan software SmartPLS 3.0 untuk pengujian hipotesis, melalui penyebaran kuesioner dengan jumlah 96 sampel yang terdiri dari mahasiswa 86 orang dan dosen 10 orang di Universitas Hang Tuah Pekanbaru. menunjukkan hasil bahwa variabel PEOU memiliki jumlah persen sebesar 80,2% dengan kategori baik, variabel PU memiliki jumlah persen sebesar 74,3% dengan kategori baik, variabel ATU memiliki jumlah persen 75,5% dengan kategori baik, variabel BITU memiliki jumlah persen 51,3% dengan kategori sedang dan variabel ASU memiliki jumlah persen 58% dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan hasil analisa dampak penggunaan ChatGPT menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) menunjukkan hasil sangat baik dan baik yang artinya dampak penggunaan ChatGPT memiliki dampak positif.

Kata kunci : analisa, teknologi, chatGPT, metode TAM, IBM SPSS Statistics versi 21, smartPLS 3.0

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

1. Pendahuluan

Diera digital ini, peran AI semakin meningkat memberikan kemudahan bagi mahasiswa mengatasi masalah pembelajaran untuk mencapai keberhasilan akademis [1]. Di zaman modern ini, masyarakat bergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhannya sehari - hari. Dalam era digital, informasi kini lebih muda dan cepat diakses, sehingga dapat memberikan peluang baru untuk kemajuan masyarakat [2].

Teknologi kecerdasan buatan Artificial Intelligence (AI) yakni Chat Generative Pre - Training Transformer (GPT) yang berguna untuk berkomunikasi antara manusia dengan komputer

melalui algoritma yang canggih dan pemrosesan bahasa yang alami. Open (AI) mengeluarkan inovasi terbaru ini pada tanggal 30 November 2022. Dengan keahlian ChatGPT yang luar biasa, dunia teknologi mengalami perkembangan yang cepat memberikan inovasi populer dimedia sosial saat pengguna memberikan perintah untuk melakukannya. Temuan ini memiliki potensi untuk mengatasi berbagai permasalahan termasuk perencanaan, penulisan, bahkan pengembangan kode program komputer[3]

Dengan kemampuannya, ChatGPT dapat membantu dalam tugas maupun pekerjaan sehari – hari. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan dalam beberapa industri. Meskipun ChatGPT memiliki banyak manfaat, ada juga potensi penyalahgunaan.

Beberapa pekerjaan yang sederhana dapat digantikan oleh sistem AI, yang dapat berdampak pada pola pikir kreatif pengguna dan menjadikan pengguna ketergantungan pada teknologi tersebut. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil dari penggunaan *ChatGPT* perlu pemantauan yang baik, dengan menggunakan data yang lebih berkualitas dan relevan untuk menghasilkan respon yang lebih akurat [4].

Dari jurnal [5] Penerimaan Teknologi *ChatGPT* Di Kalangan Mahasiswa: Studi Deskriptif Model TAM Pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Padang membahas tentang penerimaan teknologi *ChatGPT*, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode yang digunakan yakni metode penelitian deskriptif, dengan hasil dari ke 5 indikator memperoleh nilai rata - rata sebesar 2,61. Meskipun memiliki kategorikan baik, penggunaan *ChatGPT* bisa memberikan dampak negatif bagi mahasiswa seperti ketergantungan terhadap *ChatGPT* yang akan mempengaruhi kemampuan berfikir kritis mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Pada penelitian ini belum membahas tentang dampak penggunaan *ChatGPT*, oleh karena itu perlu adanya analisa dampak penggunaan *ChatGPT*. Dengan melakukan analisa bagaimana pengguna (mahasiswa dan dosen) di Universitas Hang Tuah Pekanbaru menerima dan mengadopsi penggunaan serta dampak dari teknologi *ChatGPT*. Untuk memahami secara menyeluruh dampak penggunaan *ChatGPT* di Universitas Hang Tuah Pekanbaru, perlu dilakukan analisis yang sistematis. Teknik yang dapat diterapkan untuk menganalisa dampak penggunaan *ChatGPT* yaitu metode TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM (*Technology Acceptance Model*) pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989). TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk melakukan prediksi penerimaan dari sistem pengguna, yang dirancang untuk melakukan prediksi bukan deskripsi [6].

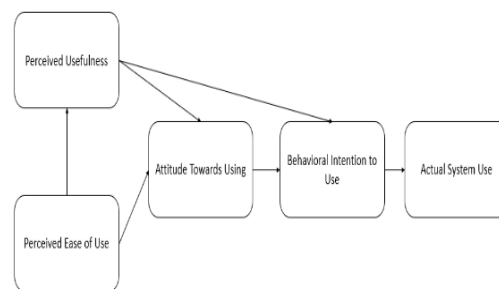
Namun, sebelum implementasi teknologi ini secara menyeluruh, penting untuk memahami dampak penggunaannya terhadap pengguna dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru. Oleh karena itu, untuk mengetahui dampak penggunaan *ChatGPT* sehingga penulis akan melaksanakan penelitian dengan topik “Analisa Dampak Penggunaan *Chat Generative Pre - Training Transformer* (GPT) dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)”. Oleh karena itu, penelitian ini akan berkontribusi dalam dampak penggunaan *ChatGPT* di Universitas Hang Tuah Pekanbaru dalam bidang penerimaan teknologi dilingkungan pendidikan.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengujian deskriptif menggunakan *software IBM*

SPSS Statistics versi 21 sedangkan untuk pengujian variabel menggunakan *software SmartPLS* versi 3.0.

2.1. Technology Acceptance Model (TAM)



Gambar 1. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model TAM (*Technology Acceptance Model*) terdiri dari 5 variabel yang membentuk model tersebut, antara lain:

2.1.1 Perceived Ease of User (PEOU)

Dijelaskan sebagai tingkat kepercayaan pengguna terhadap kemudahan pemahaman dan penggunaan komputer. Dari penyebaran kuesioner dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru penggunaan *ChatGPT* dapat membantu permasalahan dan mudah untuk digunakan setiap saat. Kegunaan teknologi ini juga mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi tersebut mudah dipahami, serta keyakinan bahwa penggunaan teknologi mampu meminimalkan upaya yang dibutuhkan pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan menggunakan teknologi.

2.1.2 Perceived Usefulness (PU)

Persepsi terhadap manfaat didefinisikan sebagai sebuah ukuran untuk menilai sejauh mana teknologi dianggap bermanfaat oleh penggunanya. Kegunaan yang dirasakan oleh pengguna yang ada dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru teknologi *ChatGPT* memberikan kemudahan dalam melaksanakan tugas, memberikan pengetahuan yang lebih baik. Kemudahan penggunaan juga merupakan salah satu aspek yang diuji dalam model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang telah diteliti dalam studi tersebut.

2.1.3 Attitude Toward Using (ATU)

Sikap yang ditunjukkan oleh pengguna yang ada di Universitas Hang Tuah Pekanbaru, menunjukkan bahwa pengguna menerima teknologi *ChatGPT* dan siap untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan juga memiliki pandangan yang positif pada perkembangan teknologi karna menjadi langkah maju dalam meningkatkan efektivitas pekerjaan.

2.1.4 Behavioral Intention to User (BITU)

Yakni kecenderungan pengguna secara berkelanjutan guna memanfaatkan teknologi secara terus menerus.

Pengguna yang ada di Universitas Hang Tuah Pekanbaru menggunakan *ChatGPT* sebagai bagian dalam penyelesaian masalah untuk berbagai tugas. Contoh dari niat perilaku untuk menggunakan termasuk keinginan untuk memperoleh periferan penunjang, niat untuk terus menerapkan teknologi tersebut, memberikan dorongan untuk mempengaruhi individu lainnya.

2.1.5 Actual System Usage (ASU)

Dari respons pengguna dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru, *ChatGPT* digunakan untuk sehari-hari dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas maupun pekerjaan. Penggunaan sistem yang sebenarnya merujuk pada tindakan yang dilakukan secara nyata ketika menerapkan sistem, dijabarkan sebagai wujud tanggapan yang dapat dinilai oleh individu yang menggunakan sistem tersebut [7].

2.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang ada dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen di Universitas Hang Tuah Pekanbaru. Penelitian kuantitatif adalah penelitian mengenai persoalan sosial yang didasari dengan pengkajian gagasan yang terdiri dari variabel yang dihitung dengan angka kemudian dianalisa dengan menggunakan statistik. Dengan tujuan untuk menentukan generalisasi prediktif dari gagasan yang dianggap akurat [8].

Penyebaran kuesioner dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang selanjutnya dipergunakan untuk pengujian hipotesis, terdiri dari 5 variabel yang akan diukur yakni, persepsi terhadap kemudahan, persepsi terhadap manfaat, persepsi terhadap sikap, niat perilaku untuk menggunakan dan penggunaan sistem yang sebenarnya. Data dikumpulkan dan diolah menggunakan software IBM SPSS Statistics versi 21 dan untuk mengelola variabel menggunakan pemodelan SEM (Structural Equation Modeling) memakai software SmartPLS 3.0.

2.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Seluruh objek dan subjek yang menjadi focus penelitian disebut dengan populasi, sedangkan sampel yakni populasi yang diambil guna mewakili atribut populasi tersebut. Untuk memilih sampel yang tepat, peneliti perlu memiliki pemahaman yang baik tentang teknik sampling, termasuk dalam menentukan ukuran sampel dan proses seleksi. Kesalahan dalam menentukan populasi dapat mengakibatkan ketidakakuratan data yang dikumpulkan, sehingga hasil penelitian menjadi tidak berkualitas, tidak mewakili populasi secara adekuat, dan memiliki keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian. Pemahaman peneliti tentang populasi dan sampel menjadi faktor utama yang mempengaruhi pengumpulan data untuk penelitian [9].

Pada penelitian ini populasi yang digunakan yakni sebanyak 2.670 orang yang terdiri dari mahasiswa dan dosen dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru. Pada penelitian ini, menggunakan rumus *slovin* dengan toleransi kesalahan sebesar 10%. Karena, ruang lingkup penelitian ini adalah Universitas Hang Tuah Pekanbaru, sehingga membutuhkan toleransi yang lebih kecil.

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{1 + (N \times e^2)} \\n &= \frac{2.670}{1 + (2.670 \times (10\%)^2)} \\n &= \frac{2.670}{1 + (2.670 \times 0,01)} \\n &= \frac{2.670}{1 + 26,7} \\n &= \frac{2.670}{27,7} \\n &= 96,38 \text{ (96 Sampel)}\end{aligned}\tag{1}$$

Dari perhitungan diatas total sampel yang didapat berjumlah 96 sampel. Dengan jumlah mahasiswa yang terdiri dari 3 fakultas berjumlah 2.485 orang dan dosen 185 orang untuk mewakili pengisian kuesioner sebagai responden dalam penelitian analisa dampak penggunaan *ChatGPT* di Universitas Hang Tuah Pekanbaru.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

2.4.1 Pengamatan Secara Langsung (Observasi)

Pengamatan (Observasi) adalah proses pengumpulan data terhadap fenomena atau peristiwa yang terjadi dilingkungan nyata. Dengan cara melakukan pengamatan tentang penggunaan teknologi *ChatGPT* dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru untuk mendapatkan datanya.

2.4.2 Wawancara

Pengumpulan data yang diimplementasikan dengan terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur disebut wawancara [10]. Untuk pengumpulan data penulis melakukan interaksi tanya jawab secara tatap muka bersama Bapak Mardeni, S.T, M. Kom selaku Ka. UPT TIK Universitas Hang Tuah Pekanbaru mengenai data yang akan diperlukan untuk penelitian.

2.4.3 Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data yang akan dipakai untuk penelitian ini. Kuesioner adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk menilai suatu peristiwa atau kejadian, yang terdiri dari sejumlah pertanyaan untuk mengumpulkan informasi terkait penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti harus membuat kuesioner sendiri. Kualitas dan keakuratan data yang digunakan bergantung pada baik tidaknya alat ukur yang digunakan [11].

2.5 Hipotesis

Hipotesis berdasarkan metode TAM dapat dilihat pada gambar 1. *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menghubungkan setiap variabel metode TAM dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis. Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hipotesis

No	Hipotesis	H0	Ha
H1	<i>Perceived Ease Of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	menyatakan <i>Perceived Ease Of Use</i> ada pengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	menyatakan <i>Perceived Ease Of Use</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .
H2	<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	menyatakan <i>Perceived Usefulness</i> ada pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	menyatakan <i>Perceived Usefulness</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>
H3	<i>Perceived Ease Of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	menyatakan <i>Perceived Ease Of Use</i> ada pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	menyatakan <i>Perceived Ease Of Use</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i>
H4	<i>Attitude Towards Using</i> berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	menyatakan <i>Attitude Towards Using</i> ada pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	menyatakan <i>Attitude Towards Using</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>
H5	<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	menyatakan <i>Perceived Usefulness</i> ada pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	menyatakan <i>Perceived Usefulness</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>
H6	<i>Behavioral Intention To Use</i> berpengaruh terhadap <i>Actual System Use</i>	menyatakan <i>Behavioral Intention To Use</i> ada pengaruh terhadap <i>Actual System Use</i>	menyatakan <i>Behavioral Intention To Use</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Actual System Use</i>

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Deskriptif

Untuk mendeskripsikan data sampel pada variabel penelitian menggunakan analisa deskriptif.[12] menyatakan bahwa variabel penelitian dikelompokkan menjadi 2 yakni :

3.1.1 Variabel independen ialah variabel bebas yang mempengaruhi variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini yang memakai variabel independen (variabel bebas) yaitu PEOU (X1.1) *Perceived Ease Of Use*, PU (X2.1) *Perceived Usefulness*, ATU (3.1)

Attitude Towards Using dan BITU (X4.1) *Behavioral Intention To Use*.

3.1.2 Variabel terikat yang mempengaruhi variabel bebas disebut variabel dependen. Penelitian ini menggunakan variabel dependen (terikat) yakni ASU (Y1.1) *Actual System Use*.

Untuk analisa deskriptif menggunakan *software IBM SPSS Statistics* versi 21. Berikut penjelasan pertanyaan kuesioner penelitian berdasarkan variabel metode *Technology Acceptance Model* (TAM):

Tabel 2. Penjelasan Untuk Variabel

Variabel	Pertanyaan
PEOU (X1.1)	Diera digital 4.0 ini penggunaan <i>ChatGPT</i> lebih mudah dan praktis untuk membantu segala permasalahan
PEOU (X1.2)	<i>ChatGPT</i> sangat mudah untuk digunakan setiap saat
PEOU (X1.3)	Saya merasa sangat mudah dan tidak bingung saat menggunakan <i>ChatGPT</i>
PU (X2.1)	Pemanfaatan <i>ChatGPT</i> dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan
PU (X2.2)	Pemanfaatan <i>ChatGPT</i> dapat membantu saya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat
PU (X2.3)	Diera digital 4.0 ini pemanfaat <i>ChatGPT</i> dapat memberikan saya pengetahuan yang lebih baik dan menjadikan saya lebih kreatif
PU (X2.4)	Penggunaan <i>ChatGPT</i> dapat menyelesaikan tugas lebih cepat selesai dan hasil yang dihasilkan lebih akurat
PU (X2.5)	Penggunaan <i>ChatGPT</i> memudahkan saya untuk berinteraksi dengan sistem
ATU (X3.1)	Saya siap untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti <i>ChatGPT</i>
ATU (X3.2)	Dengan menggunakan <i>ChatGPT</i> saya memiliki pandangan yang positif pada perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI)
ATU (X3.3)	Menu – menu pada <i>ChatGPT</i> sangat mudah untuk dipahami dan digunakan
ATU (X3.4)	Penggunaan <i>ChatGPT</i> merupakan langkah maju dalam meningkatkan efektivitas pekerjaan
BITU (X4.1)	Saya berencana untuk selalu aktif dalam menggunakan <i>ChatGPT</i> untuk kegiatan sehari – hari
BITU (X4.2)	Saya akan menggunakan <i>ChatGPT</i> sebagai bagian dalam penyelesaian masalah
BITU (X4.3)	Saya akan selalu konsisten untuk menggunakan <i>ChatGPT</i> dalam berbagai tugas
BITU (X4.3)	Saya akan merekomendasikan kepada teman mahasiswa atau rekan kerja untuk menggunakan <i>ChatGPT</i>
ASU (Y1.1)	Saya sering menggunakan <i>ChatGPT</i> untuk kegiatan sehari – hari
ASU (Y1.2)	Saya mengandalkan <i>ChatGPT</i> untuk mencari informasi yang saya butuhkan
ASU (Y1.3)	Saya sering menggunakan <i>ChatGPT</i> untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan
ASU (Y1.4)	Saya sering mengajukan pertanyaan atau permintaan bantuan kepada <i>ChatGPT</i>

Tabel 3.Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
X1.1	96	1	5	4.11	.819
X1.2	96	1	5	4.14	.829
X1.3	96	1	5	4.04	.917
X2.1	96	1	5	4.08	.763
X2.2	96	1	5	4.16	.799
X2.3	96	2	5	3.90	.788
X2.4	96	1	5	3.79	.820
X2.5	96	2	5	3.89	.724

X3.1	96	1	5	4.01	.852
X3.2	96	2	5	3.98	.808
X3.3	96	2	5	4.07	.798
X3.4	96	2	5	3.99	.747
X4.1	96	1	5	3.52	.940
X4.2	96	1	5	3.64	.996
X4.3	96	1	5	3.41	1.011
X4.4	96	1	5	3.65	.995
Y1.1	96	1	5	3.47	1.095
Y1.2	96	1	5	3.66	1.014
Y1.3	96	1	5	3.54	1.123
Y1.4	96	1	5	3.63	1.078
Valid N (listwise)	96				

Pada tabel 3 deskriptif diatas pada kolom N merupakan jumlah sampel dengan nilai minimum (nilai terkecil) dan maximum (nilai terbesar) nilai ini merupakan skor penilaiin setiap butir pertanyaan, mean (nilai rata – rata pada setiap pertanyaan) dan std.deviation (data yang dekat dengan nilai rata – rata sampel).

Pengelompokkan setiap kategori diberikan skor skala 5 – 1, yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (buruk) dan 1 (sangat buruk). Untuk perhitungan rumus persentase, berikut cara perhitungannya :

Hasil = $\frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$ (2)

Keterangan :

Total skor yang diperoleh : skor skala 5 – 1

Skor maksimum : skor skala yang terbesar yakni 5

Tabel 4.Rata-rata Skor

Rata – Rata Skor	Kriteria
100% - 81%	Sangat Baik
80% - 61%	Baik
60% - 41%	Sedang
40% - 21%	Buruk
20% - 0	Sangat Buruk

[13]

Untuk menghitung jumlah persen pada setiap variabel menggunakan kategori setuju dan sangat setuju kemudian dibagi dengan banyaknya variabel.

Tabel 5 .Hasil Analisa Deskriptif Variabel X1.1

X1.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	2	2.1	2.1	2.1
Tidak Setuju	1	1.0	1.0	3.1
Valid Netral	12	12.5	12.5	15.6
Setuju	50	52.1	52.1	67.7
Sangat Setuju	31	32.3	32.3	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PEOU (X1.1) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 52,1% dan 32,3% dengan total 84,4% dengan kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PEOU X1.1 di era digital 4.0 ini penggunaan *ChatGPT* lebih mudah dan praktis untuk membantu segala permasalahan.

Tabel 6.Hasil Analisa Deskriptif Variabel X1.2

X1.2				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	2	2.1	2.1	3.1
Valid Netral	15	15.6	15.6	18.8
Setuju	43	44.8	44.8	63.5
Sangat Setuju	35	36.5	36.5	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PEOU (X1.2) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 44,8% dan 36,5% dengan total 81,3% dengan kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PEOU X1.2 *ChatGPT* sangat mudah untuk digunakan setiap saat.

Tabel 7 .Hasil Analisa Deskriptif Variabel X1.3

X1.3				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	2	2.1	2.1	2.1
Tidak Setuju	2	2.1	2.1	4.2
Valid Netral	20	20.8	20.8	25.0
Setuju	38	39.6	39.6	64.6
Sangat Setuju	34	35.4	35.4	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PEOU (X1.3) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 39,6% dan 35,4% dengan total 75% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PEOU X1.3 saya merasa sangat mudah dan tidak bingung saat menggunakan *ChatGPT*.

Dapat disimpulkan variabel PEOU X1.1, X1.2, X1.3 memiliki total keseluruhan 80,2% dengan kategori baik.

Tabel 8 Hasil Analisa Deskriptif Variabel X2.1

X2.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	1	1.0	1.0	2.1
Valid Netral	15	15.6	15.6	17.7
Setuju	51	53.1	53.1	70.8
Sangat Setuju	28	29.2	29.2	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PU (X2.1) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 53,1% dan 29,2% dengan total 82,2% dengan kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PU X2.1 pemanfaatan *ChatGPT* dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan.

Tabel 9.Hasil Analisa Deskriptif Variabel X2.2

X2.2				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0

Tidak Setuju	1	1.0	1.0	2.1
Netral	15	15.6	15.6	17.7
Setuju	44	45.8	45.8	63.5
Sangat Setuju	35	36.5	36.5	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PU (X2.2) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 45,8% dan 36,5% dengan total 82,3% dengan kategori sangat baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PU X2.2 pemanfaatan *ChatGPT* dapat membantu saya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

Tabel 10. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X2.3

X2.3				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	3	3.1	3.1	3.1
Netral	26	27.1	27.1	30.2
Setuju	45	46.9	46.9	77.1
Sangat Setuju	22	22.9	22.9	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PU (X2.3) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 46,9% dan 22,9% dengan total 69,8% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PU X2.3 di era digital 4.0 ini pemanfaatan *ChatGPT* dapat memberikan saya pengetahuan yang lebih baik dan menjadikan saya kreatif.

Tabel 11. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X2.4

X2.4				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	4	4.2	4.2	5.2
Netral	26	27.1	27.1	32.3
Setuju	48	50.0	50.0	82.3
Sangat Setuju	17	17.7	17.7	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PU (X2.4) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 50% dan 17,7% dengan total 67,7% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PU X2.4 penggunaan *ChatGPT* dapat menyelesaikan tugas lebih cepat selesai dan hasil yang dihasilkan lebih akurat.

Tabel 12. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X2.5

X2.5				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Netral	28	29.2	29.2	30.2
Setuju	48	50.0	50.0	80.2
Sangat Setuju	19	19.8	19.8	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel PU (X2.5) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 50% dan 19,8% dengan total 69,8% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel PU X2.5 penggunaan *ChatGPT* memudahkan saya untuk berinteraksi dengan sistem.

Dapat disimpulkan variabel PU X2.1, X2.2, X2.3, X2.4, X2.5 memiliki total keseluruhan 74,3% dengan kategori baik.

Tabel 13. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X3.1

X3.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	2	2.1	2.1	2.1
Tidak Setuju	-	-	-	-
Netral	22	22.9	22.9	25.0
Setuju	43	44.8	44.8	69.8
Sangat Setuju	29	30.2	30.2	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ATU (X3.1) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 44,8% dan 30,2% dengan total 75% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ATU X3.1 saya siap untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti *ChatGPT*.

Tabel 14. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X3.2

X3.2				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	3	3.1	3.1	3.1
Netral	23	24.0	24.0	27.1
Setuju	43	44.8	44.8	71.9
Sangat Setuju	27	28.1	28.1	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ATU (X3.2) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 44,8% dan 28,1% dengan total 72,9% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ATU X3.2 dengan menggunakan *ChatGPT* saya memiliki pandangan yang positif pada perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI).

Tabel 15. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X3.3

X3.3				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	3	3.1	3.1	3.1
Netral	18	18.8	18.8	21.9
Setuju	44	45.8	45.8	67.7
Sangat Setuju	31	32.3	32.3	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ATU (X3.3) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 45,8% dan 32,3% dengan total 78,1% dengan kategori baik, ini

menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ATU X3.3 menu – menu pada *ChatGPT* sangat mudah untuk dipahami dan digunakan.

Tabel 16. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X3.4

X3.4				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Tidak Setuju	2	2.1	2.1	2.1
Netral	21	21.9	21.9	24.0
Setuju	49	51.0	51.0	75.0
Sangat Setuju	24	25.0	25.0	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ATU (X3.4) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 51% dan 25% dengan total 76% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ATU X3.4 penggunaan *ChatGPT* merupakan langkah maju dalam meningkatkan efektivitas pekerjaan.

Dapat disimpulkan variabel ATU X3.1, X3.2, X3.3, X3.4 memiliki total keseluruhan 75,5% dengan kategori baik.

Tabel 17. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X4.1

X4.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	11	11.5	11.5	12.5
Netral	37	38.5	38.5	51.0
Setuju	31	32.3	32.3	83.3
Sangat Setuju	16	16.7	16.7	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel BITU (X4.1) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 32,3% dan 16,7% dengan total 49% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel BITU X4.1 saya berencana untuk selalu aktif dalam menggunakan *ChatGPT* untuk kegiatan sehari – hari.

Tabel 18. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X4.2

X4.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	3	3.1	3.1	3.1
Tidak Setuju	6	6.3	6.3	9.4
Netral	35	36.5	36.5	45.8
Setuju	31	32.3	32.3	78.1
Sangat Setuju	21	21.9	21.9	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel BITU (X4.2) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 32,3% dan 21,9% dengan total 54,2% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel BITU X4.2 saya akan menggunakan *ChatGPT* sebagai bagian dalam penyelesaian masalah.

Tabel 19. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X4.3

X4.3				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	4	4.2	4.2	4.2
Tidak Setuju	10	10.4	10.4	14.6
Netral	40	41.7	41.7	56.3
Setuju	27	28.1	28.1	84.4
Sangat Setuju	15	15.6	15.6	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel BITU (X4.3) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 28,1% dan 15,6% dengan total 43,7% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel BITU X4.3 saya akan selalu konsisten untuk menggunakan *ChatGPT* dalam berbagai tugas.

Tabel 20. Hasil Analisa Deskriptif Variabel X4.4

X4.4				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	4	4.2	4.2	4.2
Tidak Setuju	5	5.2	5.2	9.4
Netral	31	32.3	32.3	41.7
Setuju	37	38.5	38.5	80.2
Sangat Setuju	19	19.8	19.8	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel BITU (X4.4) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 38,5% dan 19,8% dengan total 58,3% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel BITU X4.4 saya akan merekomendasikan kepada teman mahasiswa atau rekan kerja untuk menggunakan *ChatGPT*.

Dapat disimpulkan variabel BITU X4.1, X4.2, X4.3, X4.4 memiliki total keseluruhan 51,3% dengan kategori sedang.

Tabel 21. Hasil Analisa Deskriptif Variabel Y1.1

Y1.1				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	7	7.3	7.3	7.3
Tidak Setuju	7	7.3	7.3	14.6
Netral	33	34.4	34.4	49.0
Setuju	32	33.3	33.3	82.3
Sangat Setuju	17	17.7	17.7	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ASU (Y1.1) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 33,3% dan 17,7% dengan total 51% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ASU Y1.1 saya sering menggunakan *ChatGPT* untuk kegiatan sehari- hari.

Tabel 22. Hasil Analisa Deskriptif Variabel Y1.2

Y1.2				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	4	4.2	4.2	4.2
Tidak Setuju	7	7.3	7.3	11.5
Netral	26	27.1	27.1	38.5
Setuju	40	41.7	41.7	80.2
Sangat Setuju	19	19.8	19.8	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ASU (Y1.2) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 41,7% dan 19,8% dengan total 61,5% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ASU Y1.2 saya mengandalkan *ChatGPT* untuk mencari informasi yang saya butuhkan.

Tabel 23. Hasil Analisa Deskriptif Variabel Y1.3

Y1.3				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	5	5.2	5.2	5.2
Tidak Setuju	13	13.5	13.5	18.8
Netral	23	24.0	24.0	42.7
Setuju	35	36.5	36.5	79.2
Sangat Setuju	20	20.8	20.8	100.0
Total	96	100.0	100.0	

Variabel ASU (Y1.3) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 36,5% dan 20,8% dengan total 57,3% dengan kategori sedang, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ASU Y1.3 saya sering menggunakan *ChatGPT* untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan.

Tabel 24. Hasil Analisa Deskriptif Variabel Y1.4

Y1.4				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	6	6.3	6.3	6.3
Tidak Setuju	7	7.3	7.3	13.5
Netral	23	24.0	24.0	37.5
Setuju	41	42.7	42.7	80.2
Sangat Setuju	19	19.8	19.8	100.0
Total	96	100.0	100.0	

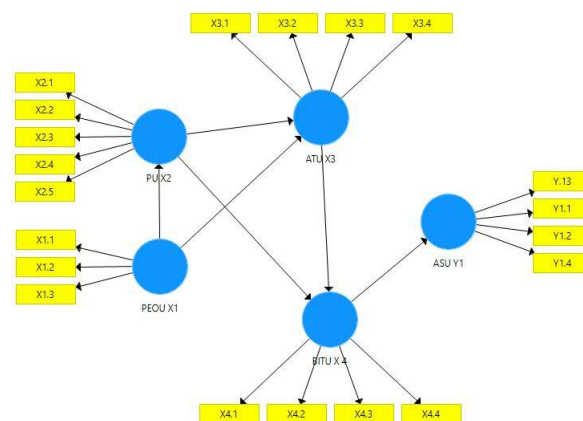
Variabel ASU (Y1.4) pada kategori setuju dan sangat setuju memiliki skor persen sebesar 42,7% dan 19,8% dengan total 62,5% dengan kategori baik, ini menunjukkan bahwa pada pernyataan kuesioner variabel ASU Y1.4 saya sering mengajukan pertanyaan atau permintaan bantuan kepada *ChatGPT*.

Dapat disimpulkan variabel ASU Y1.1, Y1.2, Y1.3, Y1.4 memiliki total keseluruhan 58% dengan kategori sedang.

3.2 Pengujian Model SEM

Pengujian keterkaitan antara variabel penelitian ini mengaplikasikan model SEM (*Structural Equation Modelling*) menggunakan pendekatan VB-SEM

(*Variance Base SEM*) dengan menggunakan *software Smart-PLS*.

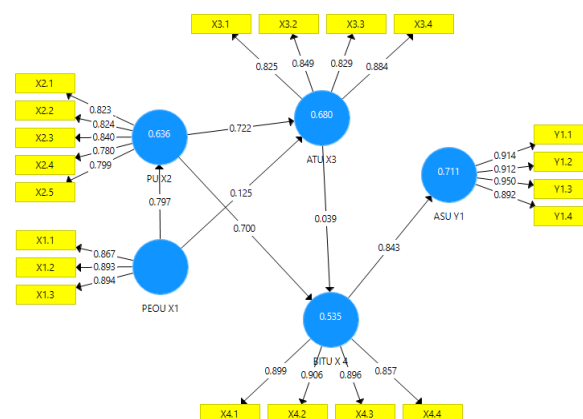


Gambar 2 .Diagram Venn

Gambar diatas merupakan gambar diagram venn yang menggambarkan keterkaitan antara variabel laten dengan indikator. Berikut penjelasan hubungan antara variabel laten dengan indikator :

Tabel 25. Hubungan Variabel Laten dengan Indikator

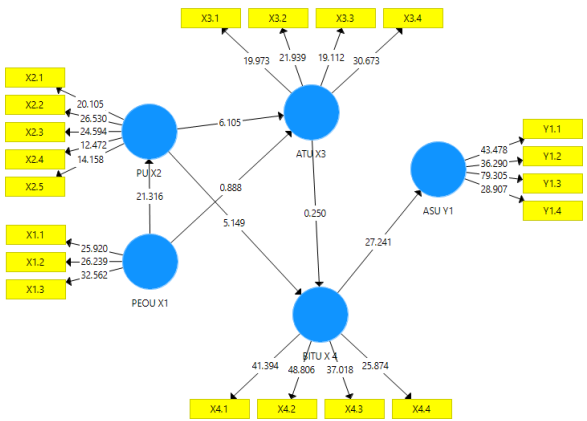
No	Variabel	Indikator	Mempengaruhi
1.	PEOU X1	X1.1, X1.2 dan X1.3	PU X2 dan ATU X3
2.	PU X2	X2.1, X2.2, X2.3, X2.4 dan X2.5	ATU X3 dan BITU X4
3.	ATU X3	X3.1, X3.2, X3.3 dan X3.4	ATU X3 dan BITU X4
4.	BITU X4	X4.1, X4.2, X4.3 dan X4.4	BITU X4 dan ASU Y1
5.	ASU Y1	Y1.1, Y1.2, Y1.3 dan Y1.4	-



Gambar 3.Outer Model

Nilai *outer model* merupakan nilai pada variabel laten dengan indikator yang disebut dengan *loading factor*. [14] menyatakan bahwa nilai *loading factor* > 0,70 dinyatakan valid. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *SmartPLS*, menghasilkan nilai *loading factor* > 0,70 dan dapat dinyatakan bahwa seluruh

nilai *loading factor* pada gambar diatas dinyatakan *valid*.



Gambar 4 .Inner Model

Gambar diatas merupakan *inner model*, hasil dari perhitungan bootstrapping yang bertujuan mengetahui pengaruh antara variabel - variabel yang diuji. Pada *inner model* nilai – nilai yang terhubung antara variabel laten dan indikator disebut nilai *T Statistic*. Untuk nilai *T Statistic* pada penelitian ini dapat dilihat ditabel nilai kritis distribusi T dengan nilai 1,984 (Two-Tailed Test 0,05). Apabila nilai *T Statistic* > 1,984 dapat dikatakan signifikan.

Dapat dilihat pada gambar 4.3 inner model bahwa variabel yang signifikan yakni PEOU -> PU, PU -> ATU, PU -> BITU, BITU -> ASU dan variabel yang tidak signifikan yakni PEOU -> ATU dan ATU -> BITU.

Tabel 26. Hasil Pengujian *Boostrapping*

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
ATU X3 -> BITU X 4	0,039	0,049	0,149	0,260	0,795
BITU X 4 -> ASU Y1	0,843	0,847	0,031	27,210	0,000
PEOU X1 -> ATU X3	0,125	0,127	0,142	0,875	0,382
PEOU X1 -> PU X2	0,797	0,802	0,039	20,220	0,000
PU X2 -> ATU X3	0,722	0,716	0,118	6,095	0,000
PU X2 -> BITU X 4	0,700	0,692	0,130	5,399	0,000

Berikut penjelasan terkait hasil pengujian bootstrapping menggunakan *software SmartPLS* :

Tabel 27. Penjelasan Hasil Pengujian *Boostrapping*

No	Variabel	Pengaruh Terhadap	P Values	Keterangan
1.	ATU	BITU	0,795	Tidak berpengaruh (P Values > 0,05)
2.	BITU	ASU	0,000	Berpengaruh (P Values < 0,05)
3.	PEOU	ATU	0,382	Tidak berpengaruh (P Values > 0,05)
4.	PEOU	PU	0,000	Berpengaruh (P Values < 0,05)
5.	PU	ATU	0,000	Berpengaruh (P Values < 0,05)
6.	PU	BITU	0,000	Berpengaruh (P Values < 0,05)

Dapat disimpulkan dari pengujian hipotesis diatas, variabel yang berpengaruh ada 4 yaitu, variabel BITU berpengaruh dengan variabel ASU, variabel PEOU berpengaruh dengan variabel PU, variabel PU berpengaruh dengan variabel ATU dan variabel PU berpengaruh dengan variabel BITU. Sedangkan variabel yang tidak berpengaruh ada 2 yaitu, variabel ATU tidak berpengaruh dengan variabel BITU dan variabel PEOU tidak berpengaruh dengan variabel ATU.

4. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah diterapkan dengan sampel berjumlah 96 responden dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*), memberikan kesimpulan bahwa:

4.1 Hasil analisa dampak penggunaan *ChatGPT* dengan mengaplikasikan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) menunjukkan hasil baik dan sedang yang artinya dampak penggunaan *ChatGPT* memiliki dampak positif.

4.2 Hasil analisis deskriptif menyatakan bahwa:

Tabel 28. Hasil Analisa Deskriptif

No	Variabel	Indikator	Total Keseluruhan (%)	Kategori
1.	PEOU	X1.1, X1.2, X1.3	80,2%	Baik
2.	PU	X2.1, X2.2, X2.3, X2.4, X2.5	74,3%	Baik
3.	ATU	X3.1, X3.2, X3.3, X3.4	75,5%	Baik
4.	BITU	X4.1, X4.2, X4.3, X4.4	51,3%	Sedang
5.	ASU	Y1.1, Y1.2, Y1.3, Y1.4	58%	Sedang

Dapat disimpulkan hasil analisis deskriptif pada penelitian ini memperoleh kategori baik, yang artinya dampak penggunaan *ChatGPT* dilingkungan Universitas Hang Tuah Pekanbaru bisa dikatakan positif.

4.3 Hasil pengujian *bootstrapping* menyatakan bahwa:

Tabel 29. Hasil Pengujian *Bootstrapping*

No	Variabel	Pengaruh Terhadap	Arah Pengaruh
1.	BITU	ASU	Positif
2.	PEOU	PU	Positif
3.	PU	ATU	Positif
4.	PU	BITU	Positif
5.	ATU	BITU	Negatif
6.	PEOU	ATU	Negatif

4.4 Adapun saran bagi peneliti yang ingin meneliti penelitian ini dan memperluas penelitian ini, yakni sebagai berikut : Peneliti dapat menambah jumlah responden yang lebih banyak lagi untuk mengetahui dampak penggunaan *ChatGPT*, mempertimbangkan lagi metode tambahan yang akan dipakai untuk penelitian, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dikampus yang ada di Pekanbaru untuk memperluas cakupan sampel penelitian.

Daftar Rujukan

[1] E. S. Priowirjanto *et al.*, “Sosialisasi Mengenai Aspek Hukum Dari Penggunaan Chatgpt Dalam Dunia Pendidikan Di Smk Al-Wafa Kabupaten Bandung,” *Kabuyutan*, vol. 2, no. 2, pp. 92–99, 2023, doi: 10.61296/kabuyutan.v2i2.161.

[2] F. Asadi, “Studi Literatur Regulasi dan Etika Artificial Intelligence (AI) dalam Kebijakan Kedokteran Presisi (Precision Medicine),” *J. FASILKOM*, vol. 14, no. 1, pp. 59–65, Apr. 2024, doi: 10.37859/jf.v14i1.6836.

[3] S. Amalia, T. Karomatan, and W. I. Ridwan, “Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Sebagai Content Creation Dalam Membangun Persepsi Konsumen Terhadap Strategi Pemasaran Umkm,” *J. Ilm. Publika*, vol. 11, no. 2, p. 525, 2023, doi: 10.33603/publika.v11i2.8856.

[4] J. Randa Liling and S. Anas Aklani, “Analysis of ChatGPT Usage to Support Student Lecture Assignments,” *J. FASILKOM*, vol. 13, no. 3, pp. 599–604, Dec. 2023, doi: 10.37859/jf.v13i3.6254.

[5] Rahayu Sukma Izzati Dasian and Desriyeni Desriyeni, “Penerimaan Teknologi ChatGPT Di Kalangan Mahasiswa: Studi Deskriptif Model TAM Pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Padang,” *J. Student Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 178–201, 2024, doi: 10.55606/jsr.v2i2.2847.

[6] S. Mulyono, W. A. Syafei, and R. Kusumaningrum, “Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM),” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 147–155, 2020, doi: 10.33633/joins.v5i1.3277.

[7] A. Rahmawati, D. Novita, and I. Pradesan, “Perancangan Kuesioner Analisis Penerimaan E-Tax Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *MDP Student Conf.*, pp. 512–517, 2022.

[8] M. M. Ali, T. Hariyati, M. Y. Pratiwi, and S. Afifah, “Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian,” *Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2022.

[9] N. F. Amin, S. Garancang, and K. Abunawas, “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian,” *J. Pilar*, vol. 14, no. 1, pp. 15–31, 2023.

[10] Suttriso, “Analisis dampak pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa mi muhammadiyah 5 surabaya,” *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/348380-analisis-dampak-pembelajaran-daring-terh-a55d7ef7.pdf>

[11] R. N. Amalia, R. S. Dianingati, and E. Annisaa’, “Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi,” *Generics J. Res. Pharm.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2022, doi: 10.14710/genres.v2i1.12271.

[12] R. T. Prasetyo, “Analisa Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Google Task di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode TAM,” *J. Responsif Ris. Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–74, 2020, doi: 10.51977/jti.v2i1.202.

[13] I. Ernawati, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server,” *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.

[14] Y. Yurianto, “Determinasi Iklim Komunikasi, Kompetensi, Dan Disiplinkerja Terhadap Kinerja Pegawai Kantor Distrik Navigasi Kelas I Tanjungpinang, Melalui Kepuasan Kerjasebagai Intervening,” *J. Competency Bus.*, vol. 4, no. 1, pp. 17–30, 2020, doi: 10.47200/jcob.v4i1.678.