



Analisis Tentang Pemahaman, Persepsi dan Aspek ChatGPT oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM: Pengaruh, Keuntungan, Pengalaman, Privasi, Kepuasan dan Ketepatan Waktu

Eva Fitriani¹, Alimuddin Sa'ban Miru², Mustari S. Lamada³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: evafitriani6102@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

Keywords:

ChatGPT, PTIK,
Understanding, Perception.

ABSTRACT

In recent years, technology has developed very quickly, presenting various advanced technology trends that facilitate work productivity and human activities, one of which is ChatGPT. This study aims to evaluate the understanding, perception, and various aspects of the use of ChatGPT by students of the Department of Informatics and Computer Engineering at the Faculty of Engineering, Makassar State University (FT UNM). This study covers six main aspects: influence, benefits, experience, privacy, satisfaction, and timeliness. This research is a descriptive study with a quantitative approach with a total sample of 139 students of the Informatics and Computer Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, Makassar State University class of 2020, 2021 and 2022. The data collection technique used a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis to describe the data. The results showed that most students had a good basic understanding of ChatGPT, especially in relation to its functionality and benefits. Students' perceptions of ChatGPT tended to be positive, with many recognizing the advantages of using this technology in supporting their academic activities. In addition, the level of satisfaction and timeliness in receiving information from ChatGPT was rated quite high. In conclusion, although ChatGPT is recognized as having many benefits, there is still a need for a deeper understanding and special attention to privacy issues to maximize the potential of this technology in the academic environment.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

ABSTRACT

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi telah berkembang dengan sangat cepat, menghadirkan berbagai tren teknologi canggih yang memudahkan produktivitas pekerjaan dan aktivitas manusia, salah satunya adalah ChatGPT. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman, persepsi, dan berbagai aspek penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Fakultas

**Keywords:**

ChatGPT, PTIK, Pemahaman, Persepsi, Aspek.

Teknik, Universitas Negeri Makassar (FT UNM). Studi ini mencakup enam aspek utama: pengaruh, keuntungan, pengalaman, privasi, kepuasan, dan ketepatan waktu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel 139 mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar angkatan 2020, 2021 dan 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman dasar yang baik tentang ChatGPT, terutama terkait dengan fungsionalitas dan manfaatnya. Persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT cenderung positif, dengan banyak yang mengakui keuntungan dari penggunaan teknologi ini dalam mendukung kegiatan akademik mereka. Selain itu, tingkat kepuasan dan ketepatan waktu dalam menerima informasi dari ChatGPT dinilai cukup tinggi. Kesimpulannya, meskipun ChatGPT diakui memiliki banyak manfaat, masih diperlukan peningkatan pemahaman yang lebih mendalam dan perhatian khusus terhadap isu privasi untuk memaksimalkan potensi teknologi ini dalam lingkungan akademik.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Eva Fitriani
Universitas Negeri Makassar
Email: evafitriani6102@gmail.com

Pendahuluan

Pada masa sekarang, kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat telah menghasilkan berbagai produk dan layanan yang inovatif, seperti aplikasi, sistem informasi bersifat *web* atau *online* dan *Artificial Intelligence* (AI), sehingga berdampak perubahan di berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Perkembangan pesat dalam teknologi, terutama dalam bidang pendidikan, telah mengubah cara pendidikan dijalankan (Nigrat & dkk, 2024). Hal ini berdampak dengan semakin bertumbuhnya kecenderungan masyarakat bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting, karena pendidikan tinggi dianggap sebagai suatu tempat yang mampu menciptakan individu dengan kualitas yang baik, bukan semata-mata untuk memperoleh ilmu di bidang pengetahuan, melainkan juga menjadi modal untuk menghadapi masa depan di era persaingan itu.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan sering melibatkan teknologi informasi sebagai media dalam mempermudah tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Pengenalan teknologi informasi dikembangkan guna untuk mengatasi berbagai masalah yang ditimbulkan oleh adanya perkembangan teknologi yang cukup pesat. Peranan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam banyak sektor pada saat ini. Hal ini karena pada masyarakat menuju pada situasi masyarakat ilmu pengetahuan pengetahuan (*knowledge society*) atau masyarakat informasi (*information age*). Pendidikan tinggi pada saat ini semakin memicu teknologi kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam upaya untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Salah satu aplikasi AI yang semakin populer dikalangan



mahasiswa pada proses perkuliahan adalah ChatGPT. ChatGPT adalah varian dari model bahasa kecerdasan buatan Generative Pre-trained Transformer 3 (GPT-3) yang dikembangkan oleh OpenAI. Alat ini diciptakan khusus untuk menghasilkan teks dalam gaya percakapan sebagaimana yang dilakukan manusia dan mulai dikenal secara luas pada tahun 2021 (Wahid, Hikamudin, & Hendriani, 2023).

Sejak diluncurkan pada November 2022, ChatGPT tampaknya telah menarik perhatian banyak pengguna di seluruh dunia. Pertumbuhan jumlah pengguna ChatGPT mendorong perusahaan OpenAI untuk terus memperbarui fitur-fitur yang ada demi memberikan pengalaman yang positif bagi para pengguna (Aprillia, Surya, & all, 2023). Oleh karena itu, perlu ada fokus yang lebih besar dalam dunia pendidikan terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang unggul. Pendidikan memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat mereka melalui beragam pengalaman belajar dan keterampilan yang diperoleh. Dengan demikian, pendidikan berperan dalam memberikan pemahaman serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Perguruan tinggi harus memberikan perhatian yang serius terhadap dampak layanan penggunaan *Artificial Intelligence* salah satunya adalah ChatGPT terhadap mahasiswa. Tindakan ini sangat penting sebagai evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan, dengan adanya ChatGPT telah menarik perhatian di bidang pendidikan terutama pada mahasiswa dan sejumlah kontroversi karena kemampuannya menghasilkan teks yang realistis dan koheren, yang menciptakan kekhawatiran terhadap potensi penyalahgunaan dan dampak AI dalam bidang pemrosesan bahasa (Elkins & Chun, 2020).

ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk merespons pertanyaan, mengurai konsep yang rumit, menyelesaikan masalah, dan berbagai kegunaan lainnya. Secara khusus, penggunaan utama ChatGPT adalah dalam penulisan esai, meskipun teknologi terbaru membuatnya semakin mudah untuk mengidentifikasi kehadiran kecerdasan buatan dalam karya tulis. Dengan menyajikan pertanyaan atau permintaan dengan baik, pengguna dapat menikmati respons yang memuaskan dari ChatGPT (Stan, 2023).

Di lingkungan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM, terjadi gejala yang mencerminkan perubahan dinamis akibat inovasi teknologi di tingkat perguruan tinggi. Penerapan teknologi kecerdasan buatan terutama ChatGPT, terus meningkat dan memicu pertumbuhan minat mahasiswa dalam mendalami dunia teknologi kecerdasan buatan. Metode pembelajaran juga mengalami transformasi yang signifikan menuju model interaktif dengan menggunakan ChatGPT sebagai alat pembelajaran yang menarik. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, muncul tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kegiatan akademis di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Respons mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT menjadi fokus penelitian yang penting, mencakup beragam tingkat penggunaan ChatGPT seperti Pengetahuan tentang ChatGPT, Faktor yang mempengaruhi pengguna menggunakan ChatGPT. Fenomena ini menciptakan situasi yang menarik dan berubah di lingkungan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM terkait dengan analisis tingkat penggunaan ChatGPT untuk kebutuhan akademis.

Penelitian yang dilakukan di lingkungan Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer ini memiliki pemahaman terhadap interaksi manusia dan mesin. Hal ini, penelitian memiliki signifikansi karena dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai interaksi mahasiswa dalam jurusan Teknik Informatika dan Komputer dengan teknologi kecerdasan buatan, terutama ChatGPT. Pemahaman tersebut dapat menjadi landasan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap penggunaan ChatGPT di lingkungan mahasiswa Jurusan Teknik



Informatika dan Komputer. Selain itu, terdapat urgensi lain sehingga peneliti penting untuk melakukan penelitian ini yaitu kontribusi terhadap pengetahuan terkait implementasi Artificial Intelligence (AI). Penelitian ini juga memiliki potensi untuk memberikan kontribusi pada kajian ilmiah mengenai penerapan kecerdasan buatan di konteks akademis di Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer FT UNM.

Penelitian ini memilih mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan komputer sebagai subjek penelitian karena penggunaan teknologi Artificial Intelligence sangat berkembang pesat pada lingkungan jurusan yang bersifat Information Tecnology (IT) dibandingkan dengan mahasiswa dari jurusan lain di UNM. Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui pemahaman, persepsi dan aspek-aspek ChatGPT pada mahasiswa sehingga dapat mengetahui seberapa besar dampak positif dan negatif yang di peroleh mahasiswa, jika memiliki dampak positif akan di jadikan sebagai rekomendasi untuk mempermudah mahasiswa dalam penyelesaian tugas-tugas dan studi yang di lakukan oleh mahasiswa agar pengerjaan tugas yang diberikan oleh pengajar lebih efisien pada saat pengerjaan tugasnya. Berdasarkan konsep latar belakang, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pemahaman, Persepsi dan Aspek tentang ChatGPT di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM”. Dengan menganalisis cara mahasiswa mengadopsi teknologi ini, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk penelitian lanjutan dalam bidang yang serupa.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode analisis kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka). Metode penelitian analisis kuantitatif adalah suatu pendekatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan data numerik atau kuantitatif. Untuk merekap jawaban, penulis menggunakan satu variabel dari model End User Computing Statisfaction (EUCS) yang terdiri dari aspek content, accuracy, ease of use, timeliness. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemahaman mahasiswa tentang ChatGPT, persepsi mahasiswa terhadap manfaat teknologi ChatGPT dan aspek pengaruh, keuntungan, pengalaman, privasi, kepuasan dan ketepatan waktu tentang ChatGPT. Penelitian ini menggunakan teknik probabilitas sampling dan salah satunya adalah *proportionate stratified random sampling*. Berikut ini merupakan beberpa fase atau langkah yang dilakukan dalam penelitian:

2.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala *likers* dengan bobot penelitian 5 poin sebagai instrumen untuk mengukur variabel penelitian. Setelah data terkumpul, selanjutnya melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan *software* SPSS. Populasi yang di ambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar yang telah menggunakan ChatGPT dan peneliti menggunakan sampel sebanyak 139 dari 935 populasi sebagai responden.

2.2 Uji Validitas



Pengujian validitas bertujuan untuk menilai apakah kuesioner valid atau tidak. Validitas kuesioner mengacu pada kemampuan pertanyaan dalam kuesioner untuk menggambarkan informasi yang diinginkan. Validitas sendiri adalah sifat dari instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian. Uji validitas berguna untuk menilai sejauh mana ketepatan instrumen pengukuran dalam mengganti pertanyaan yang tidak sesuai atau tidak relevan dalam kuesioner, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan tujuan pengukuran dalam penelitian. Dalam penelitian ini, validitas diukur dengan menggunakan uji korelasi (*product moment*) untuk memastikan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner memiliki tingkat validitas yang memadai.

2.3 Uji Realibilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercayai atau konsisten. Tujuan uji ini adalah untuk menilai apakah instrumen pengukuran, seperti kuesioner, dapat digunakan secara konsisten dalam pengukuran yang dilakukan berulang-ulang. Suatu alat ukur dianggap reliabel jika koefisien Cronbach Alpha > 0.60 (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2019)

2.4 Populasi dan Sampel

Penelitian ini berfokus pada pemilihan sampel dari populasi dengan karakteristik serupa menggunakan metode probabilitas sampling. Metode ini memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen populasi untuk dipilih sebagai sampel. Berbagai teknik seperti simple random sampling dan proportionate stratified random sampling digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 935 mahasiswa angkatan 2020 hingga 2022 di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, yang telah menggunakan ChatGPT. Sebanyak 15% dari populasi dipilih sebagai sampel, yaitu 139 mahasiswa.

Angkatan	Populasi	Presentase	Sampel
2020	242	15%	36
2021	311	15%	46
2022	382	15%	57
			139

Teknik sampling yang digunakan adalah proportionate stratified random sampling, memastikan setiap angkatan diwakili secara proporsional dalam sampel penelitian.

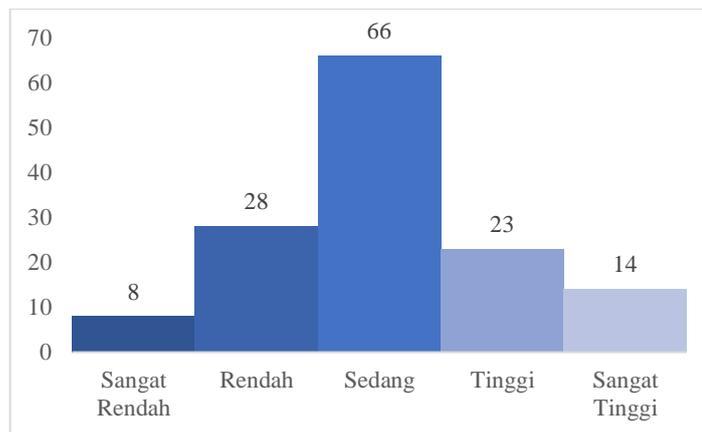
Hasil

Setelah mengumpulkan data dari 139 mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji kecenderungan untuk mendapatkan hasil penelitian.

1. Pemahaman Mahasiswa tentang ChatGPT di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Berdasarkan hasil survei terkait pemahaman pada gambar 3.1 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 8 responden atau 6% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



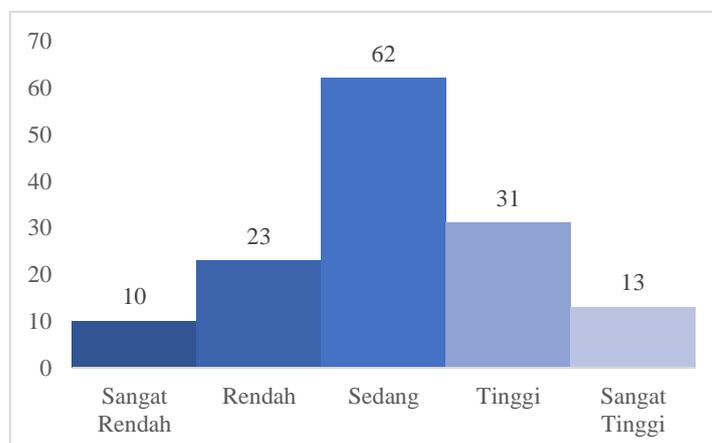
FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 28 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 20%, sebanyak 66 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 47%, sebanyak 23 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 17%, dan 14 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 10% . Maka dapat di simpulkan bahwa Tingkat pemahaman ChatGPT berbasis Artificial di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 47% atau 66 responden oleh mahasiswa.



Gambar 3.1 Hasil Survei terkait Aspek Pemahaman

2. Persepsi Mahasiswa terhadap ChatGPT di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Berdasarkan hasil survei terkait persepsi mahasiswa pada gambar 3.2 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 10 responden atau 7% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 23 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 17%, sebanyak 62 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 45%, sebanyak 31 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 22%, dan 13 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 9% . Maka dapat di simpulkan bahwa aspek penyaranan pengguna terhadap penggunaan ChatGPT berbasis Artificial di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 45% atau 62 responden oleh mahasiswa.



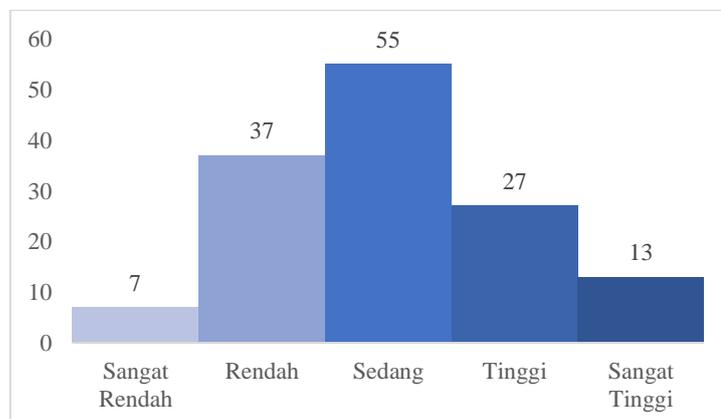
Gambar 3.2 Hasil Survei terkait Aspek Penyeranan Pengguna

3. Hasil dari aspek keuntungan, pengalaman sebelumnya, pengaruh, privasi, kepuasan, serta ketepatan waktu yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT di Lingkungan Akademik JTIK FT UNM

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan ChatGPT berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai faktor seperti manfaat, pengalaman sebelumnya, pengaruh, ketersediaan dan privasi, kepuasan, dan ketepatan waktu mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT secara signifikan. Temuan ini memberikan wawasan penting untuk pengembangan lebih lanjut dan strategi pemasaran ChatGPT dalam lingkungan akademis, serta membantu institusi pendidikan memahami faktor-faktor yang mendorong adopsi teknologi ini oleh mahasiswa.

- a. Hasil analisis dari aspek keuntungan terhadap pengguna ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM

Berdasarkan hasil survei terkait aspek keuntungan pada gambar 3.3 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 7 responden atau 5% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 32 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 27%, sebanyak 55 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 40%, sebanyak 27 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 19%, dan 13 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 9%. Maka dapat disimpulkan bahwa Tingkat pemahaman ChatGPT berbasis Artificial di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 40% atau 55 responden oleh mahasiswa.



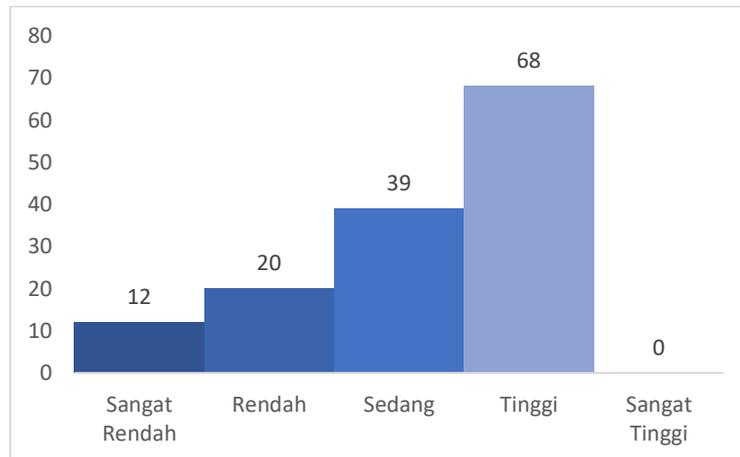
Gambar 3.3 Hasil Survei terkait Aspek Keuntungan

- b. Hasil analisis dari aspek pengalaman sebelumnya terhadap pengguna ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM

Berdasarkan hasil survei terkait aspek pengalaman sebelumnya pada gambar 3.4 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 12 responden atau 9% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 20 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 14%, sebanyak 39 responden berada



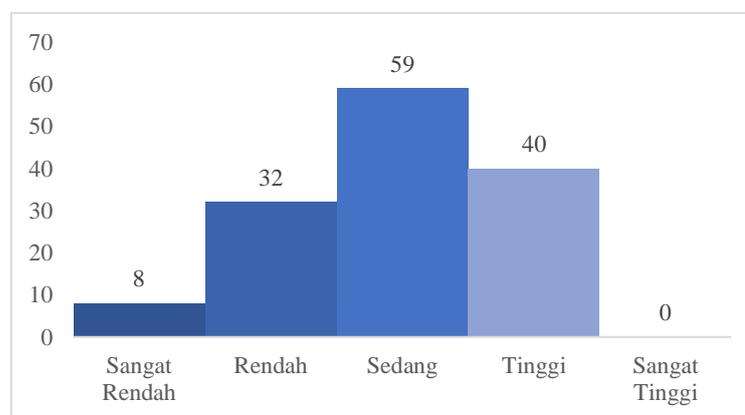
pada kategori sedang dengan presentase 28%, sebanyak 68 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 49%, dan 0 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 0% . Maka dapat di simpulkan bahwa pengguna ChatGPT terhadap aspek pengalaman sebelumnya di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori tinggi dengan presentase 49% atau 68 responden oleh mahasiswa.



Gambar 3.4 Hasil Survei terkait Aspek Pengalaman Sebelumnya

c. Hasil analisis dari aspek pengaruh terhadap pengguna ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM

Berdasarkan hasil survei terkait aspek pengaruh pada gambar 3.5 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 8 responden atau 6% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 32 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 23%, sebanyak 59 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 42%, sebanyak 40 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 29%, dan 0 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 0% . Maka dapat di simpulkan bahwa pengaruh penggunaan ChatGPT berbasis Artificial di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 42% atau 59 responden oleh mahasiswa.

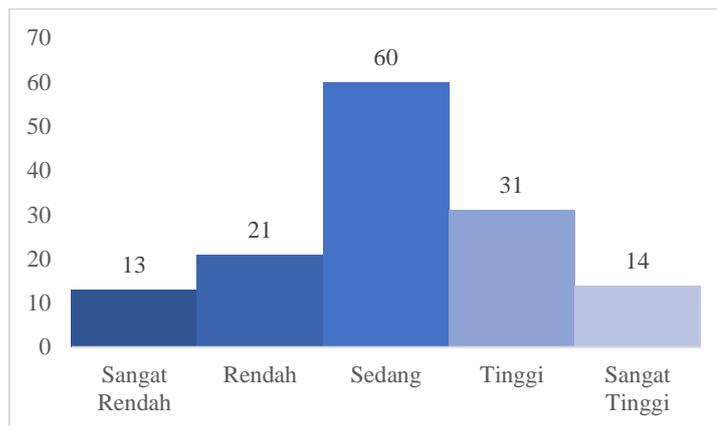


Gambar 3.5 Hasil Survei terkait Aspek Pengaruh

d. Hasil analisis dari aspek ketersediaan dan privasi terhadap penggunaan ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM



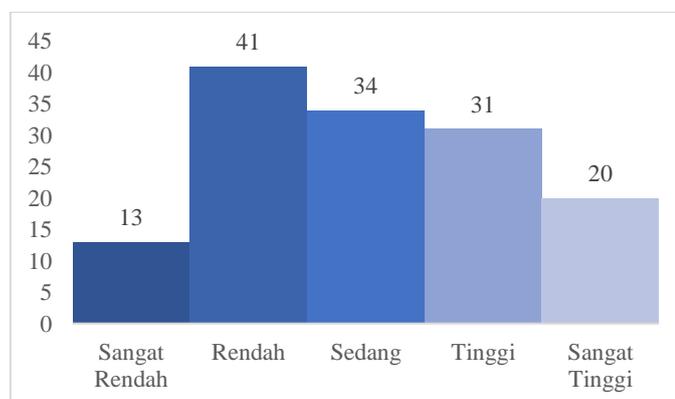
Berdasarkan hasil survei terkait aspek ketersediaan dan privasi pada gambar 3.6 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 13 responden atau 9% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 21 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 15%, sebanyak 60 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 43%, sebanyak 31 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 22%, dan 14 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 10%. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek terhadap kesediaan dan privasi terkait pengguna ChatGPT berbasis Artificial di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 60% atau 43 responden oleh mahasiswa.



Gambar 3.6 Hasil Survei terkait Aspek Ketersediaan dan Privasi

e. Hasil analisis dari aspek kepuasan terhadap pengguna ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM

Berdasarkan hasil survei terkait aspek kepuasan pada gambar 3.7 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 13 responden atau 9% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 41 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 29%, sebanyak 34 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 24%, sebanyak 31 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 22%, dan 20 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 14%. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek kepuasan ChatGPT berbasis Artificial di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori rendah dengan presentase 29% atau 41 responden oleh mahasiswa.



Gambar 3.7 Hasil Survei terkait Aspek Kepuasan

f. Hasil analisis dari aspek ketepatan waktu tentang ChatGPT di Lingkungan mahasiswa PTIK FT UNM

Berdasarkan hasil survei terkait aspek ketepatan waktu pada gambar 3.8 yang menunjukkan hasil analisis terhadap 139 responden bahwa dari 10 responden atau 7% menyatakan bahwa tingkat pemahaman penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer FT UNM berada pada kategori sangat rendah. Sebanyak 16 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 12%, sebanyak 70 responden berada pada kategori sedang dengan presentase 50%, sebanyak 26 responden berada di kategori tinggi dengan presentase 19%, dan 17 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase 12%. Maka dapat disimpulkan bahwa ketepatan waktu pada penggunaan ChatGPT berbasis Artificial di Lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM berada pada kategori sedang dengan presentase 50% atau 70 responden oleh mahasiswa.



Gambar 3.8 Hasil Survei terkait Aspek Ketepatan Waktu

Pembahasan

ChatGPT merupakan inovasi berbasis kecerdasan buatan, yang artinya suatu model bahasa yang mengintegrasikan teknologi terbaru dalam bidang AI untuk mempermudah interaksi antara manusia dan mesin secara lebih alami dan responsif. ChatGPT diancang oleh OpenAI dengan menggunakan struktur transformer yang kuat yang terbukti efektif dalam memproses bahasa alami. Ada delapan indikator yang memperkuat pernyataan terkait penggunaan ChatGPT di lingkungan JTIC yaitu pemahaman terkait penggunaan ChatGPT, aspek keuntungan terkait penggunaan ChatGPT, kesediaan dan privasi terkait data akun dalam pengguna ChatGPT, pengalaman sebelumnya terkait mahasiswa dalam penggunaan AI, ketepatan waktu dalam proses komunikasi antar manusia dan komputer, kepuasan mahasiswa terkait penggunaan ChatGPT berbasis artificial intelligence, pengaruh pengguna terkait penggunaan ChatGPT, serta rekomendasi penggunaan aplikasi atau website ChatGPT di lingkungan perkuliahan.

1. Pemahaman mahasiswa tentang ChatGPT di lingkungan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer FT UNM dalam aspek *content*

Berdasarkan teori EUCS, aspek konten digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap isi suatu sistem, termasuk fungsi dan materi yang disediakan. Evaluasi ini mencakup empat indikator: pemahaman, keuntungan, pengalaman sebelumnya, pengaruh, dan penyaranan penggunaan ChatGPT di lingkungan jurusan teknik informatika dan komputer. Terkait hasil penelitian yang dilakukan aspek pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa



JTIK FT UNM terhadap ChatGPT berada pada kategori "sedang" dengan persentase tertinggi 47%, dan kategori "sangat rendah" hanya 6%. Pada Tingkat keuntungan penggunaan ChatGPT juga berada pada kategori "sedang" dengan persentase tertinggi 40%, sementara kategori "sangat rendah" hanya 5%. Untuk aspek pengalaman Mahasiswa JTIK FT UNM memiliki pengalaman sebelumnya yang tinggi terkait penggunaan ChatGPT, dengan persentase tertinggi 49% dan tidak ada yang berada di kategori "sangat tinggi". Terkait aspek pengaruh dalam mengadopsi ChatGPT terhadap mahasiswa juga berada pada kategori "sedang" dengan persentase tertinggi 49%, dan tidak ada yang berada di kategori "sangat tinggi". Sedangkan untuk tingkat penyaranan penggunaan ChatGPT di kalangan mahasiswa JTIK FT UNM berada pada kategori "sedang" dengan persentase tertinggi 45%, dan kategori "sangat rendah" sebesar 5%.

2. Tingkat Penggunaan ChatGPT Berbasis Artificial Intelligence di Lingkungan Jurusan teknik Informatika dan Komputer FT UNM dalam aspek keuntungan (*accuracy*)

Menurut EUCS, aspek *accuracy* digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan tingkat ketepatan data saat sistem menerima input dan mengolahnya menjadi informasi. Akurasi sistem dievaluasi dengan memperhatikan seberapa sering sistem menghasilkan output yang tidak benar saat memproses input dari pengguna, serta seberapa sering kesalahan atau error terjadi dalam indikator pengolahan data. Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terkait indikator ketersediaan dan privasi dalam penggunaan ChatGPT di jurusan TIK FT UNM, tingkat penyaranan penggunaan terkait mahasiswa terhadap ChatGPT menunjukkan bahwa kategori sedang memiliki persentase tertinggi sebanyak 43%, sementara persentase terendah sebesar 9% dengan kategori sangat rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari data yang diperoleh bahwa tingkat ketersediaan dan privasi dalam penggunaan ChatGPT kalangan mahasiswa JTIK FT UNM adalah sedang.

3. Tingkat Penggunaan ChatGPT Berbasis Artificial Intelligence di Lingkungan Jurusan teknik Informatika dan Komputer FT UNM dalam aspek pengguna (*ease of use*)

Menurut teori dari EUCS, aspek *ease of use* di gunakan untuk mengukur derajat kepuasan pengguna dalam hal kemudahan penggunaan sistem seperti proses input data, pengolahan data, dan pencarian informasi yang diperlukan. Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terkait kepuasan dalam penggunaan ChatGPT di jurusan TIK FT UNM, hasil dari penyaranan penggunaan terkait mahasiswa terhadap ChatGPT menunjukkan bahwa kategori rendah memiliki persentase tertinggi sebanyak 29%, sementara persentase terendah sebesar 9% dengan kategori sangat rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator tingkat kepuasan dari data yang diperoleh dalam penggunaan ChatGPT kalangan mahasiswa JTIK FT UNM adalah rendah.

4. Tingkat Penggunaan ChatGPT Berbasis Artificial Intelligence di Lingkungan Jurusan teknik Informatika dan Komputer FT UNM dalam aspek ketepatan waktu (*timeliness*)

Menurut teori dari EUCS, aspek ketepatan waktu mengukur kepuasan pengguna dari perspektif ketepatan sistem dalam menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sistem yang beroperasi sesuai waktu dapat dianggap sebagai sistem real-time, di mana setiap permintaan atau input pengguna akan segera diproses dan output akan disajikan tanpa adanya penundaan yang berarti. Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terkait ketepatan waktu dalam penggunaan ChatGPT di jurusan TIK FT UNM hasil dari penyaranan penggunaan terkait mahasiswa terhadap ChatGPT menunjukkan bahwa kategori sedang memiliki persentase tertinggi sebanyak 50%, sementara persentase sangat rendah sebesar 7% dengan kategori sangat rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa indikator tingkat ketepatan waktu dari data yang diperoleh dalam penggunaan ChatGPT kalangan mahasiswa JTIK FT UNM adalah sedang.



Kesimpulan

Pemahaman mahasiswa terhadap ChatGPT berada pada kategori sedang (47% dari 66 responden), dengan pengetahuan dasar yang baik mengenai fungsionalitas dan manfaatnya. Namun, pemahaman mendalam tentang efisiensi ChatGPT dalam memberikan informasi masih perlu ditingkatkan. Persepsi Mahasiswa: Persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT juga berada pada kategori sedang (45% dari 62 responden), dengan persepsi tinggi di 22% responden. Mahasiswa melihat ChatGPT sebagai alat yang dapat meningkatkan minat dan interaktivitas dalam pembelajaran, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan penerimaan. Aspek Utama ChatGP yaitu Berbagai aspek penggunaan ChatGPT, seperti manfaat, privasi, pengalaman sebelumnya, dan kepuasan, mempengaruhi adopsi teknologi ini. Sebagian besar indikator berada pada kategori sedang, kecuali pengalaman sebelumnya yang berada pada kategori tinggi (49%), menunjukkan bahwa banyak mahasiswa telah menggunakan AI selain ChatGPT.

Daftar Pustaka

- Aprillia, N. C., Surya, A., & all, e. (2023). Analisis User Experience Penggunaan ChatGPT pada Lingkungan Pendidikan Tinggi. *Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 307-316.
- Elkins, K., & Chun, J. (2020). Can GPT-3 Pass a Writer's Turing Test. *Cultural Analytics*, 1-16.
- Nigrat, M., & dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pad Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar. *INTEC*, 71-74.
- Stan, K. (2023, Agustus 17). *OpenAI's ChatGPT: Everything You Need to Know*. Retrieved from wikiHow.com: <https://www.wikihow.com/Chat-Gpt>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahid, R., Hikamudin, E., & Hendriani, A. (2023). Analisis Penggunaan Chat-GPT Oleh Makasiswa Terhadap Proses Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Pedagogik Indonesia*, 112.