

## Analisis *User Experience* Penggunaan ChatGPT pada Lingkungan Pendidikan Tinggi

C A Nathania<sup>1</sup>, S Arta<sup>2</sup>, J B P Maufa<sup>3</sup>, N C Butar Butar<sup>4</sup>, Z U Sefia<sup>5</sup>, E R Handoyo<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Indonesia

E-mail: 211711533@students.uajy.ac.id<sup>1</sup>, 211711540@students.uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
211711476@students.uajy.ac.id<sup>3</sup>, 211711559@students.uajy.ac.id<sup>4</sup>,  
211711539@students.uajy.ac.id<sup>5</sup>, emanuel.handoyo@uajy.ac.id<sup>6</sup>

**Abstrak:** Beberapa tahun terakhir ini, teknologi terus berkembang dengan pesat, berbagai tren teknologi yang lebih canggih pun hadir untuk membantu produktivitas pekerjaan atau kegiatan manusia menjadi lebih mudah, salah satunya adalah tren ChatGPT. *Generative Pretrained Transformer* atau ChatGPT adalah mesin berbasis kecerdasan buatan yang menggunakan teknologi *deep learning* dan dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia yang dikembangkan oleh OpenAI. Banyaknya pengguna ChatGPT akan memberi pengaruh pada segi tanggung jawab perusahaan, di mana perusahaan harus berusaha untuk meningkatkan baik kualitas maupun kuantitas. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana *user experience* atau pengalaman pengguna dalam menggunakan ChatGPT. Hasil pendekatan yang diperoleh menghasilkan kesimpulan apakah ChatGPT ini mampu berfungsi secara efektif dan efisien dalam membantu memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan rasa puas saat menggunakan ChatGPT dengan kelebihan yang dimiliki serta kekurangan yang perlu ditingkatkan. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan analisis kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode penyebaran kuesioner melalui media *Google Form*.

**Kata kunci:** pengalaman pengguna; ChatGPT; kecerdasan buatan; *deep learning*;

**Abstract:** In recent years, technology has continued to develop rapidly, various more sophisticated technological trends have emerged to help facilitate work productivity or human activity, one of which is the ChatGPT trend. *Generative Pretrained Transformer* or ChatGPT is an artificial intelligence-based machine that uses deep learning technology and is trained to be able to mimic human conversations developed by OpenAI. The large number of ChatGPT users has an impact on the aspect of corporate responsibility, where companies must strive to improve both quality and quantity. This research was conducted to analyze how the user experience or user experience in using ChatGPT. The results of the approach obtained will lead to conclusions whether ChatGPT is able to function effectively and efficiently in helping meet user needs and provide satisfaction when using ChatGPT with its advantages and disadvantages that need to be improved. The type of method used in this study is using a quantitative analysis approach. Data collection was carried out using the method of distributing questionnaires through Google form media.

**Keywords:** user experience; ChatGPT; artificial intelligence; deep learning;

## 1. Pendahuluan

Salah satu elemen kunci dalam kemajuan teknologi informasi adalah *user experience* (UX) atau pengalaman pengguna. UX sangat penting, terutama saat mengembangkan sistem *chatbot* seperti ChatGPT. Ini karena UX mencakup semua aspek interaksi pengguna-sistem, termasuk antarmuka pengguna, daya tanggap sistem, kecepatan respons, dan kualitas respons yang diberikan. Pentingnya UX dalam mengembangkan sistem *chatbot* seperti ChatGPT karena *chatbot* berupaya menawarkan cara yang lebih baik bagi manusia dan mesin untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, pengalaman pengguna merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan obrolan, terutama dalam hal keterlibatan pengguna dan kepuasan mereka dalam menggunakan obrolan. Oleh karena itu, pengembang sistem *chatbot* seperti ChatGPT harus memberi perhatian khusus pada pengalaman pengguna, termasuk mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna serta mengembangkan fitur dan fungsi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Ini dapat membantu meningkatkan penerimaan dan penggunaan *chatbot* di masyarakat dan menghasilkan hasil yang lebih baik bagi pengguna dan pengembang.

Don Norman, seorang ahli desain yang juga dikenal sebagai pencetus istilah "*User experience*" atau UX, menjelaskan bahwa UX terdiri dari tiga elemen utama. Elemen pertama adalah Emotional Design, yang melibatkan bagaimana produk atau layanan mempengaruhi perasaan dan emosi pengguna. Produk yang sukses harus mampu memicu respons emosional yang positif dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Elemen kedua adalah *usability*, yang berkaitan dengan seberapa mudah atau sulit penggunaan produk atau layanan. Produk yang dirancang dengan baik harus mudah digunakan dan meminimalkan kesalahan pengguna. Elemen ketiga adalah *functionality*, yang meliputi fitur dan kinerja produk atau layanan. Produk yang berhasil harus memenuhi kesesuaian kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien [1]. Pentingnya *user experience* terletak pada fakta bahwa pengalaman pengguna yang buruk dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman, dan cenderung meninggalkan produk atau layanan. Sebaliknya, pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan loyalitas pengguna, memperkuat merek, dan meningkatkan retensi pengguna.

Sejak diluncurkan pada November 2022 lalu, ChatGPT tampaknya sudah menarik berbagai pengguna dari seluruh dunia. Adanya pertambahan jumlah pengguna ChatGPT membuat perusahaan OpenAI terus memperbaharui fitur-fitur yang ada guna memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna. Beberapa studi mengenai *user experience* dan ChatGPT juga telah diterbitkan di beberapa jurnal dan situs. Dalam membangun sistem produk digital bisnis, penting untuk memperhatikan kemudahan penggunaan dan kenyamanan sebagai aspek yang krusial [2]. Kesuksesan sistem tersebut bergantung pada kemampuannya dalam memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna (*User experience*) [3]. Sebuah artikel jurnal berjudul "*Artificial Intelligence for Education*" oleh Zhai mengevaluasi bahwa mesin ChatGPT menghasilkan tulisan yang koheren, sebagian besar relatif akurat, informatif, dan sistematis. Selain itu, *chatbot* dapat menawarkan pengetahuan lebih cepat daripada yang bisa dilakukan kebanyakan orang, dan keterampilan menulisnya lebih unggul daripada siswa pada umumnya [4]. ChatGPT memiliki potensi besar untuk memajukan akademisi dan kepastakawanan dengan cara yang baru. Namun, penting untuk menggunakan teknologi ini dengan bertanggung jawab dan etis agar dapat bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, menciptakan pengetahuan ilmiah baru, dan mendidik para profesional masa depan [5]. Hasil penelitian Sakirin dan Said menyebutkan bahwa 70% pengguna memilih antarmuka percakapan yang didukung oleh ChatGPT daripada teknik tradisional dengan alasan kenyamanan, efisiensi, dan personalisasi [6]. Secara tidak langsung kesimpulan penelitian ini menunjukkan keunggulan penggunaan ChatGPT daripada teknik tradisional. Ini menunjukkan bahwa pengguna merespons dengan baik selama menggunakan ChatGPT. Penelitian serupa bereksperimen pada delapan belas arah terjemahan yang berbeda dengan melibatkan bahasa yang kaya sumber daya dan yang kurang sumber daya, serta terjemahan non-berpusat bahasa Inggris dengan mengevaluasi kinerja tiga model GPT: ChatGPT, GPT3.5 (*text-davinci-003*), dan *text-davinci-002*. Hasil penelitian yang didapat adalah bahwa model-model ini sangat baik dalam menerjemahkan bahasa yang banyak diwakili dalam data latihannya, tetapi mereka menghadapi tantangan dengan bahasa yang kurang tersedia sumber dayanya [7]. Sebuah jurnal dengan judul

“ChatGPT *User experience: Implications for Education*” menyatakan bahwa ChatGPT mengembalikan daftar tantangan secara langsung, termasuk masalah etika, teknologi keterbatasan, dukungan guru, keterlibatan siswa, dan integrasi dengan sistem yang ada. ChatGPT mewakili upaya yang dibuat oleh para ilmuwan komputer untuk mengejar kecerdasan umum buatan ChatGPT tidak hanya mampu menghasilkan pengetahuan, tetapi juga pengkodean, dan *debugging* program. Ini Perkembangan Baru Menuju Kecerdasan Umum Buatan memberikan kesempatan unik bagi pendidik untuk merancang tugas pembelajaran yang melibatkan AI kepada siswa dalam pembelajaran [8]. Namun dengan melihat perkembangan ChatGPT yang semakin pesat dan menghasilkan sebuah jawaban yang terstruktur dengan baik, dunia pendidikan mulai beraksi. Pada 12 Desember 2022, *Los Angeles Unified School District* memblokir akses ke situs *web* OpenAI ChatGPT pada jaringan dan perangkat sekolah pada akhir Desember 2022 dengan alasan pelarangan yang disebutkan adalah bahwa penggunaan ChatGPT tidak mendukung mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. Pemikiran kritis siswa berfungsi sebagai sumber daya yang berharga untuk keberhasilan akademik dan kehidupan yang hayati [9].

Dilansir dari artikel dengan judul “*Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning*”, ada sebuah penjabaran mengenai beberapa Manfaat serta kelemahan dari ChatGPT dan AI Generatif Terkait dalam Memajukan Pengajaran dan Pembelajaran yang didukung oleh studi penelitian. Untuk manfaat, ChatGPT dapat digunakan untuk memberikan bimbingan belajar yang dipersonalisasi dan umpan balik kepada siswa berdasarkan kebutuhan dan kemajuan belajar masing-masing, dapat dilatih untuk menilai esai siswa (*Automated Essay Grading*) dengan cara menyediakan guru dengan lebih banyak waktu untuk berfokus pada aspek-aspek lain dari pengajaran, terjemahan bahasa, pembelajaran interaktif dan adaptif. Dalam kelemahan, ChatGPT dapat mengurangi interaksi dengan manusia karena tidak mampu memberikan tingkat interaksi manusia yang sama dengan guru, ChatGPT juga memiliki pemahaman terbatas dikarenakan berdasarkan pada pola data statistik, bias dalam data pelatihan, kurangnya kreativitas, ketergantungan pada data, kurangnya pemahaman kontekstual, kemampuan terbatas untuk mempersonalisasi instruksi, keamanan privasi [10].

Jurnal berjudul "Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral" oleh Aiman Faiz dan Imas Kurniawaty menyatakan bahwa idealnya ChatGPT bisa menjadi alat yang sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan pengalaman proses belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan memberikan bantuan yang dipersonalisasi dan interaktif kepada siswa. ChatGPT dapat memotivasi dengan memberikan dukungan yang secara personalisasi dan interaktif. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) menunjukkan bagaimana waktu dan lokasi tidak lagi menjadi kendala dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam paradigma pendidikan yang menitikberatkan pada aktivitas siswa (*student centered learning*), siswa dituntut aktif untuk mengeksplor materi dengan menggunakan alat dan media yang dapat mereka manfaatkan secara mandiri [11]. Penelitian ini akan membahas tentang pemahaman pengguna mengenai proses interaksi dengan *User Interface* (UI) pada ChatGPT dan pengalaman pengguna terhadap fitur-fitur yang ada pada ChatGPT. Selain itu, penelitian ini juga mencakup pada kemudahan akses pengguna dan kemampuan platform ChatGPT berdasarkan pengalaman pengguna. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman pengguna (*user experience*) menggunakan ChatGPT terkait kepuasan pengguna berdasarkan intensitas penggunaan dan performa ChatGPT dalam membantu pengguna.

## **2. 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) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu [12]. Penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai macam data sebagai bahan untuk membuat laporan [13]. Metode penelitian analisis kuantitatif

adalah suatu pendekatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan data numerik atau kuantitatif. Tujuan dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan pada penelitian dengan memanfaatkan data yang dapat diukur dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Penelitian ini menggunakan teknik sampling probabilitas dengan menggunakan metode pengambilan sampel secara acak dari populasi tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut ini merupakan beberapa fase atau langkah yang dilakukan dalam penelitian:

### *2.1 Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner yang dirancang dengan skala *likert* berbobot 5 poin sebagai instrumen untuk mengukur variabel penelitian. Setelah data terkumpul, selanjutnya akan melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan *software* SPSS. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah menggunakan ChatGPT dan peneliti memilih 96 orang untuk sampel dari populasi tersebut sebagai responden.

### *2.2 Uji Validitas*

Uji validitas adalah sebuah proses untuk mengevaluasi apakah instrumen pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian dapat mengukur konstruk atau variabel yang akan diukur secara akurat. Dalam uji validitas, dilakukan pengukuran dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan. Pertanyaan yang digunakan pada kuesioner adalah instrumen ukuran yang digunakan. Tujuan dari uji validitas adalah untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat keakuratan yang memadai sehingga hasil penelitian dapat diandalkan dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah [14].

### *2.3 Uji Reliabilitas*

Uji reliabilitas adalah proses untuk menilai keandalan suatu instrumen pengukuran atau kuesioner dalam mengukur suatu variabel yang sama secara konsisten. Dengan melakukan uji reliabilitas, peneliti dapat menentukan sejauh mana instrumen alat ukur yang digunakan dapat diandalkan serta memberi hasil yang konsisten dalam mengukur variabel yang sama.

### *2.4 Tahap Analisis*

Pada tahap ini, peneliti akan menggunakan alat ukur yang terdiri dari lima tingkat kesepakatan dengan masing-masing diberi skor dari 1 hingga 5. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah statistika deskriptif, yaitu suatu cara untuk menganalisis data dengan memecah-mecah data yang terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang umum atau meluas [15]. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengetahui nilai independen dan dependen dari data. Hasil yang diperoleh akan dijelaskan secara deskriptif, didukung oleh data yang telah diperoleh dari analisis yang dilakukan.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Kuesioner yang sudah dibagikan kepada mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta membahas tentang bagaimana fitur dan tampilan pada ChatGPT dapat digunakan dengan mudah atau sebaliknya. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

### *3.1. Penentuan Jumlah Sampel*

Sampel adalah sebagian dari populasi yang menjadi bagian dari penelitian. Oleh karena itu, sampel yang diambil benar-benar mewakili suatu objek penelitian. Penentuan sampel menggunakan rumus Lemeshow dengan perhitungan sebagai berikut:

Rumus:

$$n = \frac{Z_1^2 P(1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,5^2}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$n = 96,04$  dilakukan pembulatan menjadi 96

Keterangan:

- n : Jumlah sampel
- Z : Tingkat kepercayaan 95%
- d : Tingkat kesalahan 10%
- P : Maksimal estimasi

Berdasarkan hasil dari perhitungan rumus di atas, maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebanyak 96 responden. Pada data responden yang telah mengisi kuesioner, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dari hasil uji validitas, tabel signifikansi untuk uji *two-tailed* sesuai dengan df (N-2, 0,05), di mana N merupakan jumlah data yang diuji. Nilai R tabel yang diperoleh adalah 0,200, yang menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh merupakan hasil yang valid. Hal ini dikarenakan nilai R tabel dan R hitung sesuai dengan pengujian yang dilakukan.

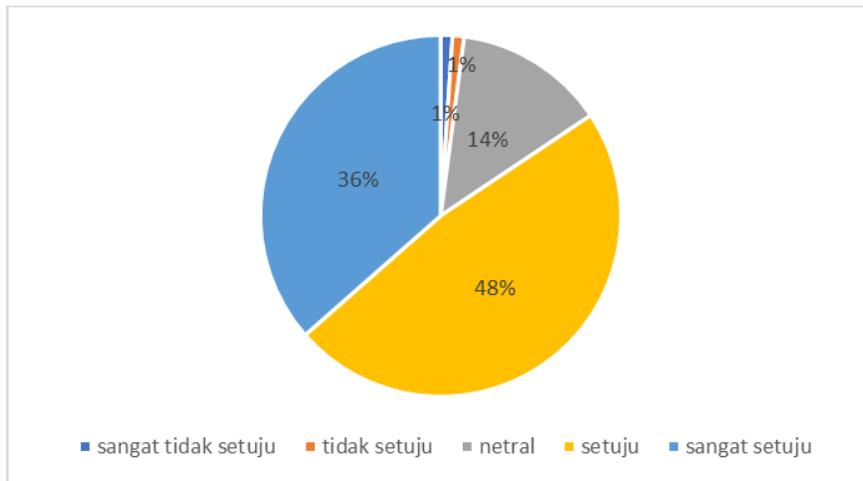
Selanjutnya, hasil dari uji reliabilitas terdapat dalam Tabel 1. Jumlah responden sebanyak 96 dinyatakan valid karena tidak ada yang dikecualikan. Cronbach's Alpha diperoleh sebesar 0,879 dengan N items 25, yaitu jumlah pertanyaan yang dimasukkan. Dari tabel Cronbach's Alpha, diperoleh nilai r hitung (0,879) > r tabel 5% (0,200). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas tersebut juga valid.

**Tabel 1.** Reliabilitas Statik.

<i>Cronbach Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.879	25

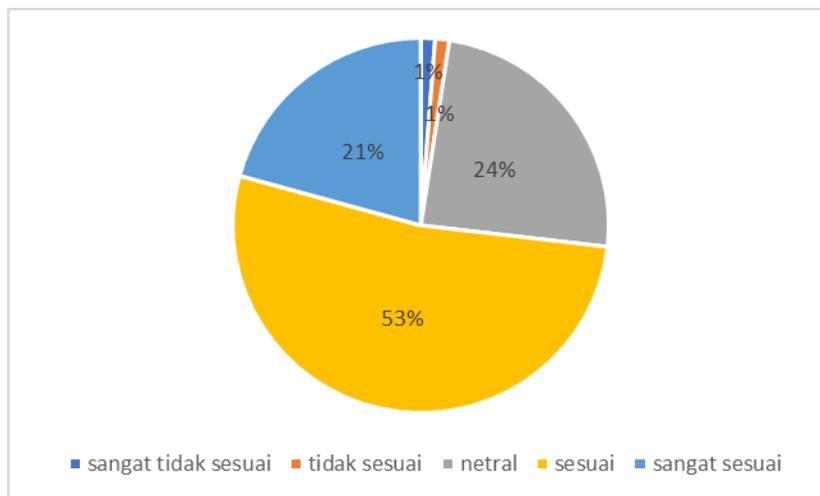
### 3.2. Penentuan Jumlah Analisis Hasil

Gambar 3.1 menunjukkan sebanyak 1% mahasiswa merasa sangat tidak setuju tentang pernyataan kemudahan pengguna dalam mengakses ChatGPT, 1% merasa tidak setuju, 15% responden berpendapat netral, 48% responden merasa setuju dan 36% responden berpendapat bahwa ChatGPT lebih memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dengan hanya *login* menggunakan akun google pengguna kemudian melakukan verifikasi akun. Sehingga dengan langkah sederhana ini membuat pengguna nyaman menggunakan ChatGPT. Selain *login* menggunakan akun google cara lainnya yaitu menggunakan akun *microsoft*, pengguna yang sudah memiliki akun *microsoft* hanya perlu melakukan verifikasi akun. Kemudian cara terakhir dengan membuat akun baru menggunakan akun *gmail*. Dari berbagai macam cara tersebut pengguna bisa memilih mana yang paling mudah dilakukan.



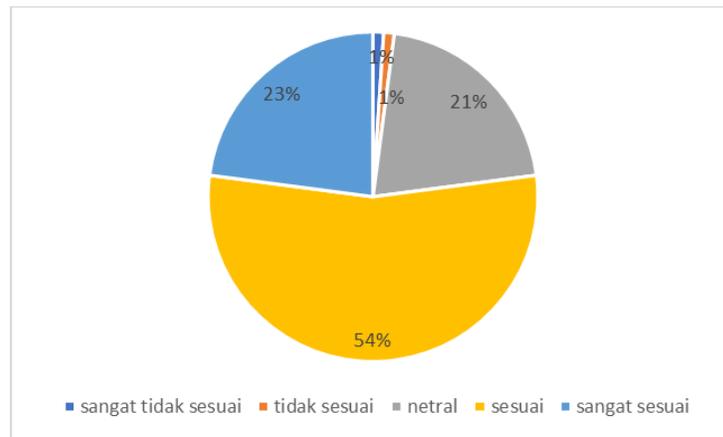
**Gambar 3.1** Hasil survei kemudahan pengguna dalam mengakses informasi

Gambar 3.2 menunjukkan hasil dari data responden tentang pernyataan tingkat kesesuaian ekspektasi pengguna terhadap jawaban yang dihasilkan oleh ChatGPT, diperoleh hasil 24% responden menjawab netral, 53% responden menyatakan setuju, 21% responden sangat setuju, dan 2% lainnya mengatakan merasa tidak sesuai ekspektasi. Berdasarkan hasil tersebut didapat kesimpulan bahwa jawaban yang dihasilkan sistem AI ChatGPT tersebut sudah sesuai ekspektasi pengguna. Responden menyatakan puas dengan persentase keakuratan informasi yang diberikan ChatGPT dengan kecepatan dan efisiensi respons yang diberikan ChatGPT. Kemampuan pengguna ChatGPT dalam memberikan *input* yang dicari juga mempengaruhi kesesuaian *output* yang dihasilkan sehingga pengguna juga perlu memastikan untuk memberikan *input* yang jelas, spesifik, dan mudah dipahami. ChatGPT sebagai mesin yang mengandalkan algoritma dan pembelajaran mesin, apabila pengguna memberikan *input* yang tidak jelas atau ambigu *output* yang dihasilkan kemungkinan tidak sesuai dengan konteks yang diinginkan dan struktur kalimat maupun tata bahasanya masih kurang baik.



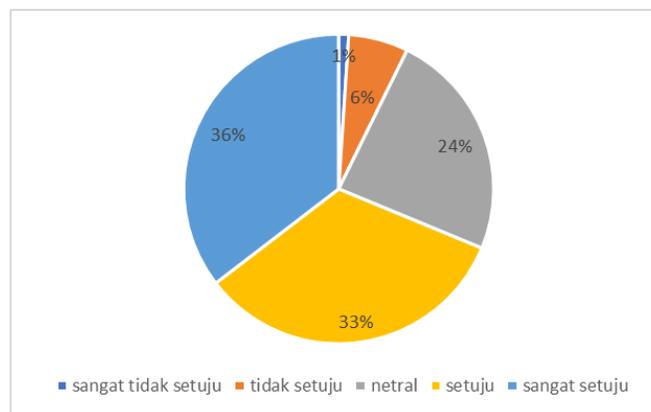
**Gambar 3.2** Hasil survei kepuasan pengguna terhadap jawaban yang dihasilkan ChatGPT

Gambar 3.3 menunjukkan bahwa hasil dari data responden tentang pernyataan survei tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur ChatGPT diperoleh hasil sebanyak 1% responden merasa sangat tidak puas, 1% responden merasa tidak puas, 21% responden berpendapat netral, 54% responden menyatakan puas dan sebanyak 23% responden merasa sangat puas terhadap fitur yang ada pada ChatGPT dengan memberikan fitur tambahan *history* chat sehingga memudahkan pengguna untuk mencari kembali informasi yang pernah didapatkan dari ChatGPT. Selain itu, fitur *history* memungkinkan ChatGPT untuk menyimpan preferensi dan informasi pengguna yang memungkinkan untuk memberikan tanggapan yang sesuai dengan preferensi pengguna. Menariknya, ChatGPT dirancang untuk mengenali pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya dan memiliki kemampuan mengevaluasi dirinya sendiri berdasarkan umpan balik pengguna. ChatGPT juga mampu memahami berbagai macam bahasa sehingga menghasilkan struktur dan tata bahasa yang sesuai dalam berbagai jenis konteks yang di-*input*-kan.

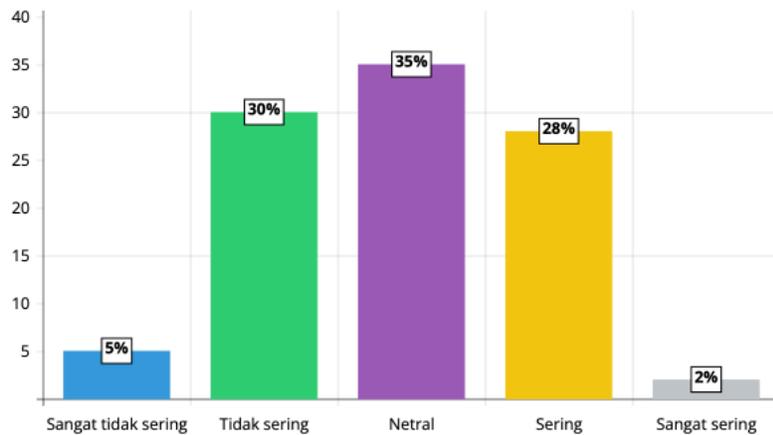


**Gambar 3.3** Hasil survei kepuasan pengguna terhadap fitur ChatGPT

Gambar 3.4 menunjukkan bahwa sebanyak 1% responden sangat tidak setuju, 6% responden tidak setuju, 24% responden menjawab netral, 33% responden menyatakan setuju dan sebanyak 36% responden sangat setuju dengan adanya pengembangan terhadap *User Interface* (UI) pada ChatGPT. *User interface* merupakan salah bagian yang penting dalam memaksimalkan tingkat kenyamanan pengguna ketika mengakses suatu aplikasi atau platform. Dikarenakan *User Interface* yang baik adalah tampilan pada produk atau layanan yang mudah digunakan dan tidak membuat pengguna mengalami kendala maupun merasa kebingungan.

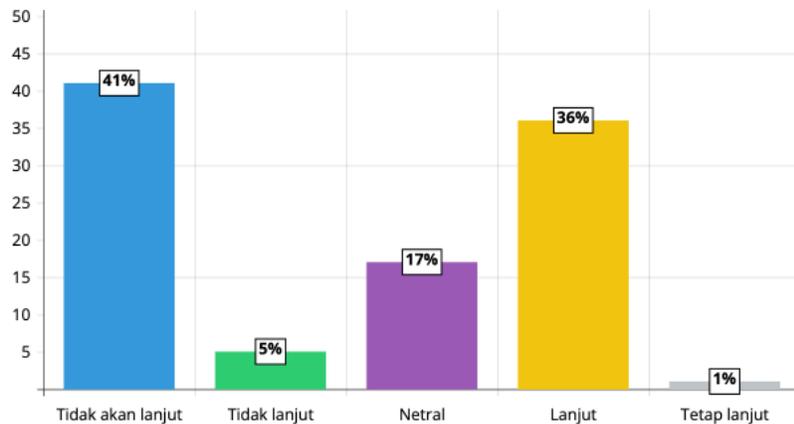


**Gambar 3.4** Hasil survei terkait pengembangan UI ChatGPT



**Gambar 3.5** Hasil survei terkait kendala saat menggunakan ChatGPT

Gambar 3.5 menunjukkan bahwa 30% responden tidak sering mengalami kendala dan permasalahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ChatGPT sudah cukup baik. Sedangkan pada Gambar 3.6 menunjukkan bahwa sebanyak 36% dan 43% responden masih ingin tetap menggunakan ChatGPT. Hal yang ini bisa dikarenakan keterbatasan ChatGPT yang sedikit dan keunggulan fitur pada ChatGPT lebih mendominasi sehingga manfaat yang diberikan sangat menguntungkan dari berbagai kalangan. Manfaat yang dapat dirasakan seperti kemampuan ChatGPT dalam menanggapi berbagai pertanyaan, dapat diakses kapanpun dan dimanapun, dan lebih fleksibel.



**Gambar 3.6** Hasil survei terkait pengguna akan masih menggunakan ChatGPT

#### 4. Kesimpulan

Pada penelitian ini disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan puas dengan fitur-fitur yang ada pada ChatGPT dan merasa bahwa ChatGPT sangat membantu dalam mencari informasi. Kemudahan akses dalam menggunakan ChatGPT dan kemampuan dalam memahami konteks yang menghasilkan, jawaban yang sesuai dengan ekspektasi pengguna memberikan pengalaman yang positif bagi para pengguna. Dalam data yang diolah, para responden merasa nyaman dan akan melanjutkan penggunaan ChatGPT. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki oleh ChatGPT, seperti tampilan *user interface* yang perlu ditingkatkan dan meninjau ulang permasalahan atau kendala yang membuat pengguna merasa tidak nyaman. Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara lebih mendalam, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan untuk menggunakan metode TAM (*Technology*

*Acceptance Model*) dan UEQ (*User Experience Questionnaire*). Metode TAM dapat digunakan untuk mengukur persepsi dan sikap pengguna terhadap teknologi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi tersebut. Metode ini dapat membantu untuk menentukan apakah pengguna akan melanjutkan penggunaan ChatGPT atau tidak sementara UEQ dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang pengalaman pengguna secara keseluruhan. Kombinasi kedua metode ini dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan mendalam tentang penggunaan platform ChatGPT.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada dosen pembimbing, dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi Untuk Masyarakat serta seluruh pihak yang turut mendukung jalannya penelitian ini.

## Referensi

- [1] Gordana. Gašo, Mirna. Gilman Ranogajec, and International BOBCATSSS Symposium., *Information and technology transforming lives: connection, interaction, innovation proceedings*. Faculty of humanities and social sciences, University of Osijek, 2019.
- [2] X. Li, X. Zhao, W. (Ato) Xu, and W. Pu, “Measuring ease of use of mobile applications in e-commerce retailing from the perspective of consumer online shopping behaviour patterns,” *Journal of Retailing and Consumer Services*, vol. 55, Jul. 2020, doi: 10.1016/j.jretconser.2020.102093.
- [3] J. Yoon and M. G. Suh, “The key elements of strategic leadership capabilities to the latecomer firm: the case of RT Mart’s success in the Chinese retail industry,” *Asia Pacific Business Review*, vol. 27, no. 1, pp. 29–52, 2021, doi: 10.1080/13602381.2021.1846951.
- [4] L. Chen, P. Chen, and Z. Lin, “Artificial Intelligence in Education: A Review,” *IEEE Access*, vol. 8, pp. 75264–75278, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2988510.
- [5] B. D. and W. T. Lund, “Chatting about ChatGPT: how may AI and GPT impact academia and libraries?,” <https://www.emerald.com/insight/publication/issn/0741-9058>, 2023.
- [6] T. Sakirin and R. Ben Said, “User preferences for ChatGPT-powered conversational interfaces versus traditional methods,” *Mesopotamian Journal of Computer Science*, pp. 24–31, Jan. 2023, doi: 10.58496/MJCSC/2023/004.
- [7] A. Hendy *et al.*, “How Good Are GPT Models at Machine Translation? A Comprehensive Evaluation,” Feb. 2023, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2302.09210>
- [8] X. Zhai, “ChatGPT User Experience: Implications for Education.” [Online]. Available: <https://orcid.org/0000-0003-4519-1931>
- [9] Rosenzweig-Ziff, “New York City blocks use of the ChatGPT bot in its schools,” *Washington Post’s*, 2023.
- [10] D. Baidoo-Anu and L. O. Ansah, “Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning.” [Online]. Available: <https://ssrn.com/abstract=4337484>
- [11] A. Faiz and I. Kurniawaty, “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, pp. 456 - 463, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4779.
- [12] W. Sulistyawati and S. Trinuryono, “Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19,” 2022.
- [13] I. Jayusman, O. Agus, and K. Shavab, “Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah,” 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>

- [14] F. Yusup Program Studi Tadris Biologi and F. Tarbiyah dan Keguruan, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *Januari-Juni*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018.
- [15] I. Sutisna, “Statistika Penelitian,” 2020. Accessed: Apr. 15, 2023. [Online]. Available: <https://bit.ly/3mEWQpN>