

Analisis Adopsi ChatGPT menggunakan Model UTAUT

Analysis of ChatGPT Adoption using the UTAUT Model

¹Lisa Amelia Galantry*, ²Andeka Rocky Tanaamah

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Dr. O. Notohamidjojo, Blotongan, Sidorejo, Kota Salatiga - 50715, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: lisaamel08@gmail.com

(received: 29 April 2024, revised: 30 April 2024, accepted: 5 Mei 2024)

Abstrak

Dalam era digital saat ini dengan teknologi informasi semakin berkembang pesat dalam berbagai bidang. Ter khususnya segala pekerjaan manusia yang mengharuskan untuk bekerja cepat dengan hasil yang maksimal. Dengan itu muncul banyak inovasi yang dihadirkan, salah satunya yang populer saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Salah satu AI yang populer saat ini adalah ChatGPT, dengan banyaknya pengguna ChatGPT tersebut diantaranya adalah mahasiswa. Penelitian ini memuat mengenai faktor apa saja yang memengaruhi minat untuk menggunakan ChatGPT khususnya pada mahasiswa, dengan studi kasus pada mahasiswa S1 Sistem Informasi di Universitas Satya Wacana. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT pada kegiatan pembelajaran dan kegiatan sehari-hari, yang dalam penelitian ini, digunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan ChatGPT pada mahasiswa S1 Sistem Informasi di Universitas Kristen Satya Wacana. *Performance expectancy* dan *Facilitating conditions* merupakan faktor yang berpengaruh terhadap niat penggunaan. Kemudian ada *behavioral Intention* yang menunjukkan dari niat perilaku itu turut memengaruhi perilaku pengguna.

Kata kunci: AI, ChatGPT, UTAUT

Abstract

In the current digital era with information technology is developing rapidly in various fields. Especially in all human work that requires working quickly with maximum results. many innovations have emerged, one that currently popular is Artificial Intelligence (AI). One of the popular AI currently is ChatGPT, with many of ChatGPT's users, including students. This research contains what factors that influence interest in using ChatGPT, especially among students, with a case study focusing on undergraduate students of Information Systems at Satya Wacana University. The aim is to identify the factors influencing students in using ChatGPT for both learning and daily activities, The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model is being used in this study. The results of this research show that the acceptance of ChatGPT among Undergraduate Students of Information Systems at Satya Wacana Christian University. Performance expectancy and Facilitating conditions are factors that influence the intention to use ChatGPT. Then there is behavioral intention shows that the intention to use also influences user behavior.

Keywords: AI, ChatGPT, UTAUT

1 Pendahuluan

Dalam era digital saat ini teknologi informasi semakin berkembang pesat dalam berbagai bidang. Ter khususnya segala pekerjaan manusia yang mengharuskan untuk bekerja cepat dengan hasil yang maksimal. Dengan itu muncul banyak inovasi yang dihadirkan, salah satunya yang populer saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Dalam penggunaannya AI banyak diminati karena tingkat efisiensi yang dirasa untuk membantu pekerjaan manusia. *Artificial intelligence* (AI) menurut Online Publication Quartz diartikan sebagai perangkat lunak atau program komputer yang dilengkapi dengan kemampuan belajar, dan setelah itu memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk mengambil keputusan dalam konteks baru, mirip dengan cara manusia bertindak [1].

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Berdasarkan pengertian tersebut AI bertujuan agar perangkat lunak atau program komputer dapat melakukan pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan manusia [2]. Contoh AI dalam penggunaan sehari-hari di antaranya adalah asisten virtual seperti Siri dan *Google Assistant*, GPS, dan algoritma media sosial. AI juga dapat digunakan untuk otomatisasi proses penulisan tertentu, seperti mengatur format penulisan dan teks. [3]. Salah satu contoh AI berbasis teks yang sering digunakan untuk membantu penulisan, yaitu ChatGPT. *Generative Pre-Training Transformer* (ChatGPT) merupakan bahasa berbasis model *Transformer* yang dikembangkan oleh OpenAI berdasarkan korpus yang disesuaikan berdasarkan data khusus yang mampu untuk menyelesaikan berbagai tugas berbasis teks [4].

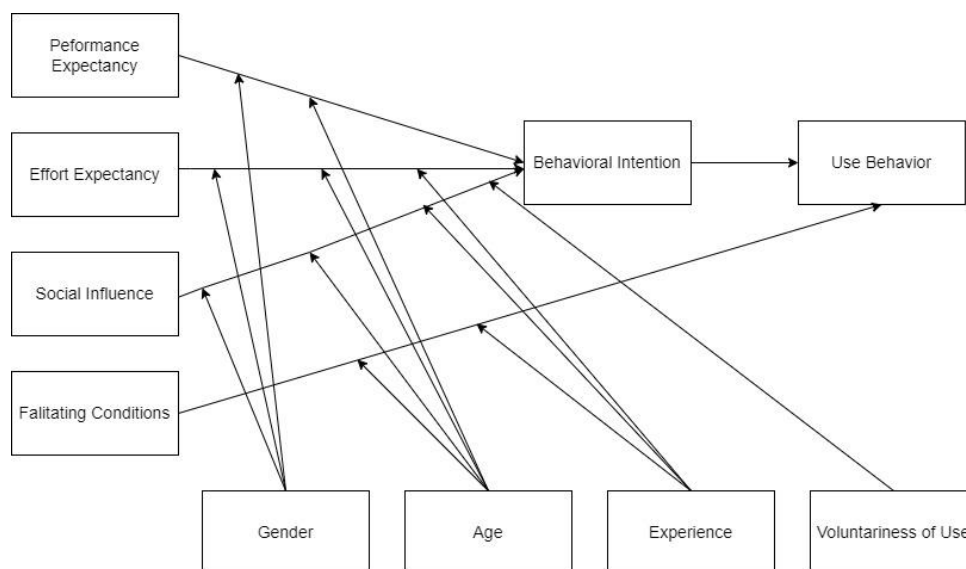
ChatGPT ini cukup populer di kalangan mahasiswa karena membantu dalam memberikan ide dan jawaban sekalipun dalam pengerjaan tugas sehari-hari. Umpan balik dari itu yang efektif memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan pemahaman yang dapat mendukung dalam mengatasi kelemahan dalam proses belajar. Dengan kehadiran AI ini, dapat memperbarui metode yang membuat suasana belajar menjadi lebih efisien dan menarik [5]. Pada survei yang dilakukan oleh Databoks memuat bahwa ChatGPT menjadi AI paling populer di Indonesia dengan sasaran responden yang berusia 17-55 tahun [6]. Hal ini menunjukkan banyaknya minat untuk menggunakan chatGPT. Karena itu pada penelitian ini memuat mengenai faktor apa saja yang memengaruhi minat untuk menggunakan ChatGPT khususnya pada mahasiswa, dengan studi kasus pada mahasiswa S1 Sistem Informasi di Universitas Satya Wacana. Tujuan dilakukannya analisis ChatGPT pada mahasiswa S1 Sistem Informasi ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan sehari-hari, yang memiliki manfaat untuk memahami perilaku mahasiswa dalam menerima dan menggunakan ChatGPT. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data melalui survei dan analisa statistik untuk menguji hubungan tiap variabel dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Sehingga hasilnya nanti dapat menunjukkan bagaimana tingkat penerimaan dan penggunaan ChatGPT pada pekerjaan mahasiswa.

2 Tinjauan Literatur

ChatGPT merupakan chatbot yang dirancang untuk menghasilkan teks yang mirip dengan manusia menggunakan model bahasa GPT-3 yang dikembangkan oleh OpenAI. AI ini memiliki kemampuan untuk terlibat dalam percakapan alami dan terbuka tentang berbagai topik, dan dapat menjawab perintah dan percakapan tertentu yang mirip dengan teks manusia [7]. ChatGPT dibuat menggunakan metode percakapan yang memperkuat hasil ChatGPT berdasarkan *input user*. Penelitian yang dilakukan oleh Afrizal Zein pada tahun 2023 mengenai dampak ChatGPT pada bidang pendidikan, yang berbasis pengalaman para akademisi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dampak AI tersebut terhadap ilmu pengetahuan dan proses pendidikan dari perspektif para akademisi tersebut. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa AI memiliki potensi dalam perkembangan teknologi dan mempertingkatkan efisiensi dan inovasi dalam cara hidup dan bekerja [8]. Perkembangan alat kecerdasan buatan (AI) seperti Chat GPT berpotensi mengubah cara siswa mendekati bidang akademik dan dunia pendidikan. Literatur terkait telah menunjukkan bagaimana teknologi AI dapat membantu dan meningkatkan pembelajaran [9]. ChatGPT digunakan untuk berbagai tujuan di bidang akademik, termasuk penerjemahan bahasa, peringkasan dokumen, inferensi, sistem penjawab pertanyaan, dan pemodelan bahasa [8].

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengaruh dari ChatGPT berdasarkan penelitian sebelumnya maka penelitian ini bertujuan untuk mengukur penerimaan teknologi tersebut yang pada konteks untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi minat mahasiswa Sistem Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. Pada studi ini digunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al., yang bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan dan penggunaan teknologi [10]. Kemungkinan adopsi teknologi tergantung pada dampak langsung dari empat konstruksi utama, yaitu ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi upaya (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*) dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*). Selain itu terdapat empat variabel yang

dimoderasi yaitu *gender*, *age*, *experience*, dan *voluntariness* [11]. Berikut adalah model UTAUT yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Model UTAUT

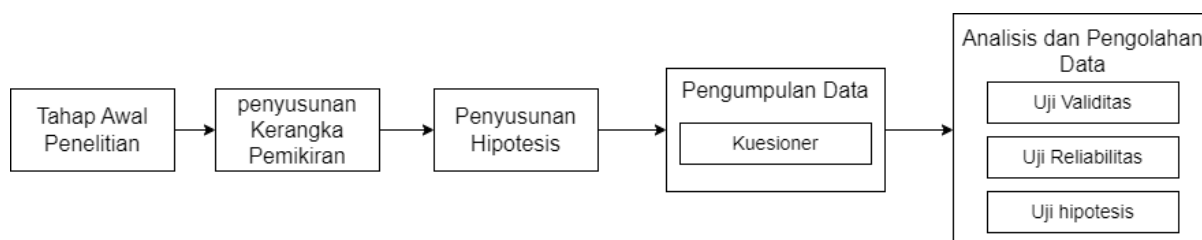
Pada model UTAUT ini Berikut merupakan definisi dari setiap variabel model UTAUT:

- Performance expectancy (PE)
Performance expectancy adalah seberapa yakin seseorang dalam menggunakan sistem yang akan membantu untuk meraih manfaat suatu pekerjaan tertentu.
- Effort expectancy (EE)
Effort expectancy adalah seberapa mudahnya seseorang menggunakan sistem atau teknologi tersebut.
- Social influence (SI)
Social influence adalah persepsi bahwa masyarakat harus menggunakan sistem atau teknologi sehingga memengaruhinya menggunakan sistem tersebut.
- Facilitating conditions (FC)
Facilitating conditions adalah keadaan yang memudahkan sejauh mana sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah[12].

Studi ini akan membahas bagaimana *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* memengaruhi adopsi ChatGPT pada mahasiswa Sistem Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

3 Metode Penelitian

Untuk menganalisis adopsi ChatGPT pada mahasiswa S1 Sistem Informasi di Universitas Kristen Satya Wacana subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah atau sering menggunakan AI ChatGPT dalam proses perkuliahan maupun kegiatan sehari-hari. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun sebagai berikut tahapan penelitian yang tertera pada Gambar 2.



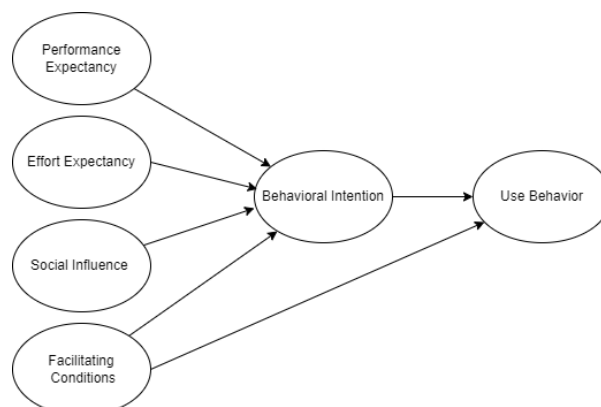
Gambar 2. Tahapan Penelitian

3.1 Tahap Awal Penelitian

Tahap awal penelitian ini diawali dengan menentukan area menelitian menggunakan *study literature review*. Setelahnya penulis menentukan topik yang spesifik dengan mempertimbangkan pemahaman tentang pengetahuan saat ini dan gap yang pengetahuan yang ditemukan. Kemudian, mencari literatur yang relevan dengan topik sehingga dapat memperluas pemahaman mengenai topik yang telah ditentukan.

3.2 Penyusunan Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir yang dibuat pada studi ini didasarkan pada model UTAUT tanpa melibatkan variabel moderator dalam prosesnya. Adapun model penelitian yang digunakan pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Kerangka Pemikiran

3.3 Penyusunan Hipotesis

Penyusunan hipotesis ini dibuat berdasarkan kerangka pemikiran pada Gambar 3. Berikut hipotesis berdasarkan kerangka pemikiran tersebut:

- H1. *Performance expectancy (PE)* memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau keinginan mahasiswa pada adopsi ChatGPT.
- H2. *Effort expectancy (EE)* berpengaruh pada *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT.
- H3. *Social influence (SI)* memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa pada adopsi ChatGPT.
- H4. *Facilitating conditions (FC)* berpengaruh pada *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT.
- H5. *Facilitating conditions (FC)* memengaruhi *Use Behavior (BA)* atau perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT.
- H6. *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa memengaruhi *Use Behavior (BA)* untuk menggunakan ChatGPT.

3.4 Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa data primer dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang akan memuat pertanyaan-pertanyaan berdasarkan variabel dari model UTAUT, yaitu *performance expectancy (PE)*, *effort expectancy (EE)*, *social*

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

influence (SI), dan *facilitating conditions* (FC). Penelitian ini akan menggunakan pengukuran skala likert yang terdiri dari 4 point yaitu, (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Kuesioner yang disebarakan dalam bentuk *google form* yang dikirimkan dalam bentuk URL kepada responden. Penyebaran kuesioner dilaksanakan lima hari selama masa perkuliahan dan dimulai pada hari senin, 1-5 April 2024.

3.5 Analisis dan Pengolahan Data

Untuk analisis dan pengolahan data yang diperoleh dari kuesioner menggunakan pengujian *Structural Equation Modeling* (SEM). Model ini merupakan penggabungan dari dua metode yaitu analisis faktor atau penentuan variabel baru dari beberapa variabel berdasarkan korelasinya dan analisis Path atau koefisien korelasi [13]. Untuk pengujian data pada penelitian ini menggunakan *tools* SmartPLS 4.1.0.1. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner akan melalui olah uji validitas dan reliabilitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *bootstrapping* pada SmartPLS. Jumlah responden yang diperlukan pada analisis SEM yaitu sebanyak lima hingga sepuluh kali dari total parameter yang akan diukur [14], sehingga didapatkan 65 responden berdasarkan jumlah parameter (5x13). Namun untuk representasi yang lebih baik maka diambil total 100 responden sebagai sampel pada penelitian ini.

4 Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa S1 Sistem Informasi, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

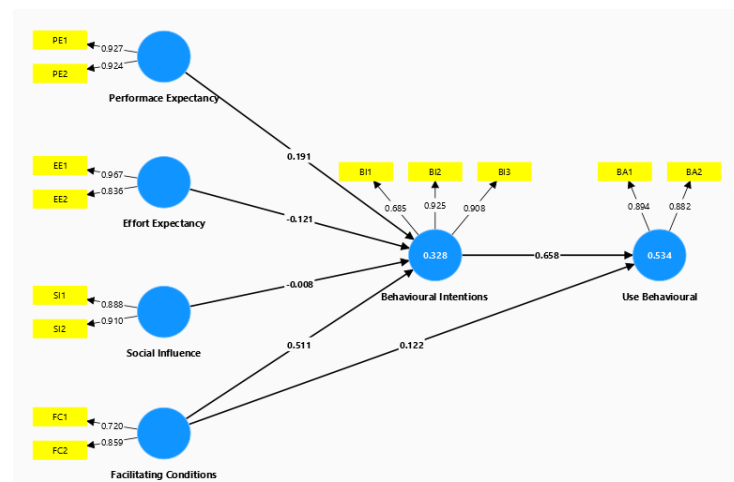
Tabel 1. Data Responden

Angkatan	Jumlah Responden	Persentase
2023	4 orang	4%
2022	18 orang	17.8%
2021	36 orang	35.6%
2020	42 orang	41.6%
2019	1 orang	1%

Berdasarkan tabel tersebut total responden sebanyak 100 mahasiswa dan mayoritas mahasiswa yang mengisi berasal dari angkatan 2020. Hal ini diperoleh berdasarkan tingkat keterlibatan dalam kegiatan mahasiswa, dimana angkatan 2020 dan 2021 memiliki lebih banyak anggota aktif yang berpartisipasi didalam pengisian kuesioner,

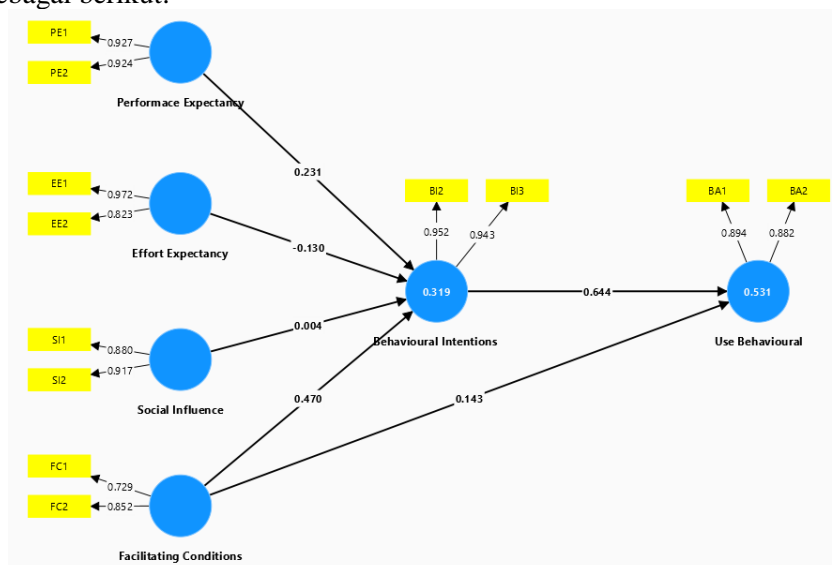
Uji Validitas

Pengujian kesesuaian model dimulai dengan uji validitas, hal ini dilakukan untuk menilai seberapa jauh bukti empiris dan argumentasi teoritis mendukung kecocokan dan kecukupan kesimpulan serta tindakan yang didasarkan pada hasil eksperimen dan metode penilaian [15]. dengan menghitung nilai *loading factor*. Nilai *Loading factor* dinyatakan valid apabila lebih dari 0.70 [16]. Hasil dari pengujian validitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Uji Validitas 1

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, ditemukan bahwa variabel BI1 memiliki nilai 0.685 sehingga *loading factor* berada dibawah 0.70 sehingga dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, variabel tersebut dikeluarkan dan dilakukan pengujian ulang. Hasil dari pengujian ulang dapat dilihat pada Gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Uji Validitas 2

Hasil dari uji validitas kedua menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai *loading factor* di atas 0.70, yang berarti bahwa semua variabel valid dan dapat dilanjutkan ke langkah berikutnya.

Uji Reliabilitas

Selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas, reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana pengukuran variabel tersebut sudah memastikan hasil yang stabil dan konsisten [15]. Suatu variabel dinyatakan reliabel dilihat dari nilai *composite reliability* yang bernilai ≥ 0.70 [17]. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

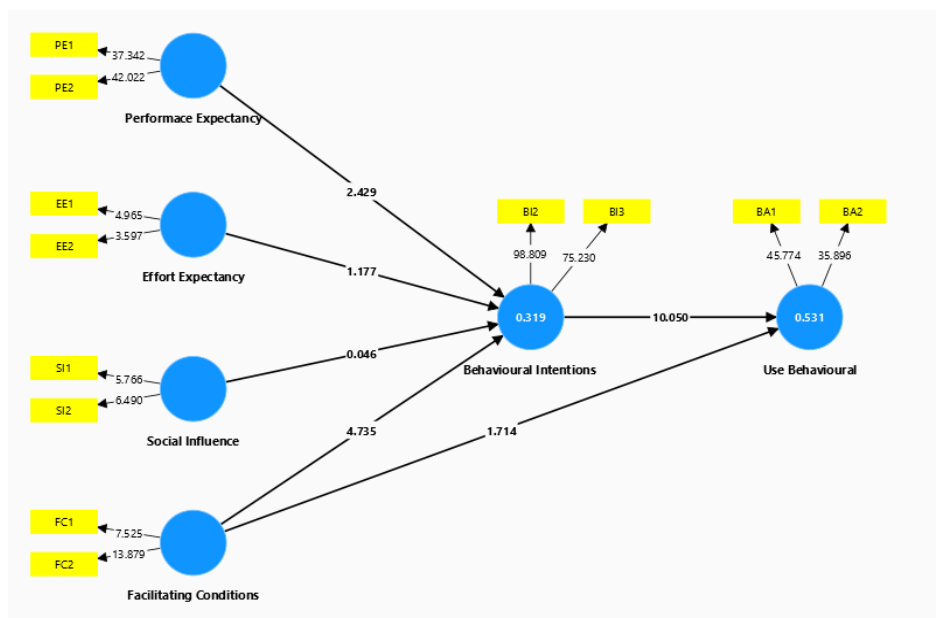
Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
<i>Performance expectancy</i>	0.922	Reliabel
<i>Effort expectancy</i>	0.899	Reliabel
<i>Social influence</i>	0.894	Reliabel
<i>Facilitating conditions</i>	0.882	Reliabel
<i>Behavioral Intention</i>	0.882	Reliabel
<i>Use Behavior</i>	0.770	Reliabel

Dari Tabel 2 tersebut diperoleh seluruh variabel memenuhi *composite reliability* yang bernilai ≥ 0.70 sehingga semua variabel dinyatakan reliabel sehingga dapat dilanjutkan pada proses berikutnya.

Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis ini menggunakan metode *bootstrapping* pada SmartPLS dengan signifikansi level sebesar 0.05. Hasil t-statistik untuk menguji kebenaran pada hipotesis dari tiap variabel yang ada berdasarkan *bootstrapping* dapat dilihat pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6. Bootstrapping

Berikut adalah *path coefficient* yang menunjukkan arah hubungan antar variabel berdasarkan tiap hipotesis yang dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Path Coeficient

Hubugan Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
<i>Behavioral Intention -> Use Behavior</i>	0.644	0.643	0.064	10.050	0.000
<i>Effort expectancy -> Behavioral Intention</i>	-0.130	-0.116	0.111	1.177	0.239
<i>Facilitating conditions -> Behavioral Intention</i>	0.470	0.464	0.099	4.735	0.000
<i>Facilitating conditions -> Use Behavior</i>	0.143	0.144	0.083	1.714	0.087
<i>Performance expectancy -> Behavioral Intention</i>	0.231	0.230	0.095	2.429	0.015
<i>Social influence -> Behavioral Intention</i>	0.004	0.020	0.090	0.046	0.963

Berdasarkan hasil tersebut, untuk mengetahui pengaruh antar variabel dilakukan analisis dengan melihat nilai *p-value* yang apabila nilai *p-value* <0,050 maka hubungannya antar variabel signifikan, jika lebih >0,050 maka hubungannya tidak signifikan [18]. Berikut penjelasan hubungan antar variabel tersebut:

1. *Performance expectancy (PE)* secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.015 lebih kecil daripada 0.05 (0.015<0.05).
2. *Effort expectancy (EE)* tidak secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.239 lebih dari 0.05 (0.239>0.05).
3. *Social influence (SI)* tidak secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.963 lebih dari 0.05 (0.963>0.05).
4. *Facilitating conditions (FC)* secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.000 lebih kecil daripada 0.05 (0.000<0.05).
5. *Facilitating conditions (FC)* tidak secara signifikan memengaruhi *Use Behavior (BA)* atau perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.000 lebih besar dari 0.05 (0.000>0.05).
6. *Behavioral Intention (BI)* atau niat perilaku secara signifikan memengaruhi *Use Behavior (BA)* atau niat perilaku mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dikarenakan nilai *p value* 0.015 lebih kecil daripada 0.05 (0.015<0.05)

5 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan ChatGPT pada mahasiswa S1 Sistem Informasi di Universitas Kristen Satya Wacana *performance expectancy* dan *facilitating conditions* menjadi faktor yang memengaruhi keinginan untuk menggunakan ChatGPT. Hal ini menunjukkan bahwa para mahasiswa percaya bahwa ChatGPT membantu efektivitas dan efisiensi dalam mengerjakan tugas-tugas, kemudian itu fasilitas yang dimiliki juga turut mendukung penggunaan ChatGPT ini. Selain itu *behavioral Intention* yang menunjukkan dari niat perilaku itu turut memengaruhi perilaku menggunakan ChatGPT. Dari 6 hipotesis yang dirancang, 3 diantaranya dinyatakan signifikan dan 3 lainnya tidak signifikan. Hal ini menunjukkan untuk penelitian kedepannya dapat memperhatikan kembali cakupan-cakupan dari variabel yang ada terhadap area yang dibahas untuk keakuratan dari hasil yang diharapkan.

Referensi

- [1] E. I. Supriyadi and D. B. Asih, "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Administrasi Publik pada Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal RASI*, vol. 2, no. 2, pp. 12–22, Jan. 2021, doi: 10.52496/rasi.v2i2.62.
- [2] M. Solekhah, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Cubabot (Culture Balinese Chatbot) sebagai Informasi Kebudayaan Bali," vol. 1, no. Vol. 1 No. 2 (2023): Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa), pp. 90–100, Sep. 2023.
- [3] I. Y. Noviadhi *et al.*, "Penerapan Teknologi Artificial Intelligence ChatBots dalam Proses Belajar Mengajar untuk Mata Kuliah Sistem Operasi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang di Era Industri 4.0 dan Society 5.0," 2024. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/mediasi>
- [4] F. Y. Wang, Q. Miao, X. Li, X. Wang, and Y. Lin, "What Does ChatGPT Say: The DAO from Algorithmic Intelligence to Linguistic Intelligence," *IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica*, vol. 10, no. 3. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., pp. 575–579, Mar. 01, 2023. doi: 10.1109/JAS.2023.123486.
- [5] F. M. Mutaqin, Idah Jubaedah, Herry Koestianto, and Dede Indra Setiabudi, "Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar," *Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/issue/view/20>, Jun. 2022.
- [6] C. M. Annur, "Survei: ChatGPT Jadi Aplikasi AI Paling Banyak digunakan di Indonesia," *databoks*, Indonesia, Jun. 26, 2023. Accessed: Apr. 17, 2024. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/06/26/survei-chatgpt-jadi-aplikasi-ai-paling-banyak-digunakan-di-indonesia>
- [7] X. Zhai, "ChatGPT User Experience: Implications for Education," *SSRN Electronic Journal*, 2023, doi: 10.2139/ssrn.4312418.
- [8] A. Zein, "9 Creative Commons Attribution 4.0 International License Dampak Penggunaan ChatGPT pada Dunia Pendidikan," *JITU: Jurnal Informatika Utama*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.55903/jitu.v1i2.151.
- [9] M. Firat, "How Chat GPT Can Transform Autodidactic Experiences and Open Education?," *Preprint*, vol. 2, no. 5, 2023.
- [10] Cholifah, R. Dijaya, A. S. Gracia, and U. K. Nisak, "Factors Influencing the Implementation of Electronic Medical Records (Remics) based on Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) in Sidoarjo Hospital," *Procedia Of Social Sciences and Humanities*, vol. 1, no. c, 2022.
- [11] D. Marikyan and S. Papagiannidis, "The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A review," *TheoryHub Book: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*, no. March, 2023.
- [12] E. Widanengsih, W. Kurniadi, and H. Destiana, "Adopsi Penggunaan Aplikasi Mobile Food Ordering dengan Pendekatan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2," *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.7777/jiemar.v2i3.
- [13] T. I. Santoso and D. Indrajaya, "Penggunaan SEM-PLS dan Aplikasi SmartPLS untuk Dosen dan Mahasiswa," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [14] S. I. Jarlest Andini Agustinanda, "Analisis Kepuasan Konsumen dengan Uji Deskriptif dan PLS Pada Perusahaan Multifinace," *Jurnal Ekonomi*, vol. 25, no. 3, 2020, doi: 10.24912/je.v25i3.688.
- [15] C. Tanaka, R. Ginting, and W. Wijaya, Nicholas, Kokman, "Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Survei Perancangan Produk Sinar Infrared Multi-Fungsi," *Talenta Conference Series*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [16] D. L. Kusumaningrini and N. Sudibjo, "The Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi COVID-19," *Akademika*, vol. 10, no. 01, 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i01.1271.
- [17] H. Akbar and Apollo, "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pelayanan Fiskus terhadap Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Studi Kasus pada Kantor Pelayanan Pajak Jakarta

- Palmerah,” *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. 1, no. 3, 2020, doi: 10.31933/jemsi.v1i3.97.
- [18] A. Amos *et al.*, “Analisis Data Penelitian Marketing: Perbandingan Hasil antara Amos, SmartPLS, WarpPLS, dan SPSS Untuk Jumlah Sampel Besar,” *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, vol. 2, no. 4, 2021.