

EVALUASI *CHATBOT PERPLEXITY* UNTUK TUJUAN BELAJAR MANDIRI MENGGUNAKAN TAM DI UPN “VETERAN” JATIM

EVALUATION OF PERPLEXITY CHATBOT FOR INDEPENDENT LEARNING PURPOSES USING TAM AT UPN “VETERAN” JAWA TIMUR

**Nurul Hidayatul Hasanah¹, Filda Dwi Meirina^{1*}, Alfina Mazidatul Mufidah¹,
Adelia Putri Pratiwi¹**

*Email: 22082010025@student.upnjatim.ac.id

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini membahas evaluasi penggunaan chatbot menggunakan aplikasi Perplexity untuk tujuan belajar mandiri dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) di UPN "Veteran" Jawa Timur. Penelitian ini fokus terhadap pentingnya teknologi dalam pendidikan, khususnya penggunaan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Tantangan dan solusi terkait akurasi dan respons kecerdasan buatan dievaluasi menggunakan TAM. Metodologi melibatkan penelitian kuantitatif dengan pendekatan TAM. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived social presence*, dan *hedonic motivation* memiliki pengaruh signifikan terhadap *attitude toward use* mahasiswa terhadap Perplexity. Namun, *perceived credibility* tidak signifikan. *Attitude toward use* juga berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use*. Faktor-faktor seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived social presence*, dan *hedonic motivation* memainkan peran penting dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap penggunaan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

Kata kunci: TAM, perplexity, chatbot

Abstract

*This research discusses the evaluation of the use of chatbots using the Perplexity application for independent learning purposes using the Technology Acceptance Model (TAM) at UPN "Veteran" East Java. This research focuses on the importance of technology in education, especially the use of artificial intelligence in the learning process. Challenges and solutions regarding the accuracy and response of artificial intelligence are evaluated using TAM. The methodology involves quantitative research with a TAM approach. The results of the hypothesis test show that *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived social presence*, and *hedonic motivation* have a significant influence on students' attitude toward use towards Perplexity. However, *perceived credibility* is not significant. *Attitude toward use* also has a significant effect on *behavioral intention to use*. Factors such as *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived social presence*, and *hedonic motivation* play an important role in shaping students' attitudes towards using Perplexity for independent learning purposes.*

Keywords: TAM, perplexity, chatbot

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 menekankan pentingnya teknologi sebagai pondasi utama dalam berbagai bidang. Dalam konteks pendidikan, diperlukan terobosan untuk mendorong kemajuan yang sesungguhnya, dengan penggunaan kecerdasan buatan (AI) sebagai salah satu solusinya. Salah satu strategi untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat pendidikan yang dapat menghasilkan prestasi yang relevan dan berdampak positif pada era saat ini (Mustika dkk, 2024)[1].

Terdapat banyak inovasi teknologi yang mempengaruhi berbagai aspek pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan chatbot yang dikembangkan melalui kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Chatbot telah bertumbuh cepat, dan ukuran pasar chatbot meningkat sebesar 92% selama beberapa tahun terakhir (Todorov, 2022)[2]. *Chatbot* merupakan fitur yang dirancang untuk secara otomatis menangani interaksi antara manusia dan teknologi komputer[3]. *Chatbot* juga dikenal sebagai sistem dialog, asisten virtual, atau bahkan agen percakapan[4]. Teknologi *Chatbot* tersebut diterapkan pada *perplexity* yang memiliki dampak yang signifikan terhadap pola pikir dan pengetahuan mahasiswa, menuntun kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan interaksi dan akses informasi yang maju. Namun, ada juga potensi dampak negatif seperti kecenderungan untuk melakukan penyalinan tanpa memfilter terlebih dahulu (Ferani et al., 2020)[5].

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan seperti *perplexity*, semakin meluas di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi ini memberikan dampak positif dengan memberikan bantuan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akademik mereka. Namun, terdapat permasalahan terkait dengan pemahaman dan pemanfaatan teknologi *perplexity* di kalangan mahasiswa, terutama dalam hal motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap teknologi yang diterapkan *perplexity*[6]. Sistem penulisan esai AI dirancang untuk menghasilkan esai berdasarkan serangkaian parameter atau petunjuk. Ini berarti bahwa mahasiswa bisa saja menggunakan sistem ini untuk curang dalam tugas mereka dengan mengirimkan esai yang bukan hasil karya mereka sendiri (Dehouche, 2021)[7]. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan melakukan evaluasi menggunakan metode Teknologi Acceptance Model (TAM).

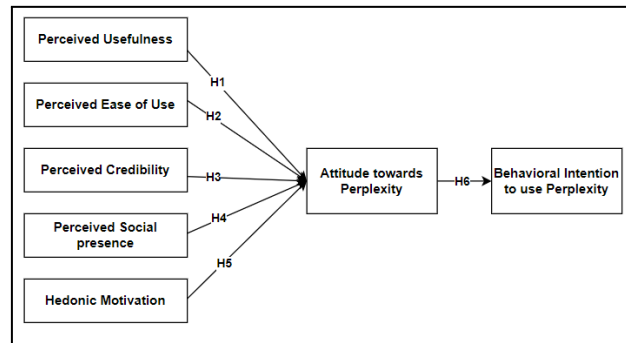
Selain itu, masalah lain yang perlu dievaluasi adalah respon *Perplexity* terhadap pertanyaan lanjutan dan ketersediaan fitur tambahan yang hanya tersedia bagi pengguna yang membuat akun. Solusinya adalah dengan menggunakan TAM untuk mengevaluasi tingkat penerimaan teknologi oleh pengguna, termasuk persepsi mereka terhadap nilai tambahan yang diberikan oleh fitur-fitur tambahan dan keterbatasan penggunaan. Evaluasi ini akan membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi dan menentukan langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, dengan menggunakan pendekatan TAM dalam evaluasi, *Perplexity* dapat terus dikembangkan dan ditingkatkan untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan lebih baik[8].

2. METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk melakukan penyelidikan terhadap korelasi, faktor, alasan, dan pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya[9]. Pada penelitian ini menggunakan model pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Pada awalnya TAM mempunyai 4 variabel yaitu “*Perceived Effectiveness*” (PU), “*Perceived Ease of Use*” (PEU), “*Attitude to Use*” (ATT), dan “*Behavioral Intention*” (BI). Namun berdasarkan penelitian sebelumnya,

diusulkan penambahan variabel “Perceived Credibility” (PC), “Perceived Social Presence” (PSP), dan “Hedonic Motivation” (HM)[10].

2.1 Model Penelitian



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan model penelitian diatas maka hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

H1 : “Perceived Usefulness” berpengaruh positif terhadap “Attitude Toward” mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

H2 : “Perceived Ease of Use” berpengaruh positif terhadap “Attitude Toward” mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

H3 : “Perceived Credibility” berpengaruh positif terhadap “Attitude Toward” mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

H4 : “Perceived Social Presence” berpengaruh positif terhadap “Attitude Toward” mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

H5 : “Hedonic Motivation” berpengaruh positif terhadap “Attitude Toward” mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

H6 : “Attitude Toward” berpengaruh positif terhadap “Behavioral Intention” untuk mengadopsi Perplexity untuk tujuan belajar mandiri.

2.2 Instrumen Penelitian

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Kode	Indikator	Pernyataan
1.	<i>Perceived Usefulness</i>	PU 1	Bermanfaat dalam dunia pendidikan	Perplexity memberikan manfaat yang nyata dalam menyelesaikan tugas sehari-hari.
		PU 2	Meningkatkan kualitas pembelajaran	Perplexity memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pekerjaan akademis
		PU 3	Menyelesaikan tugas dengan cepat	Perplexity dapat membantu dalam menyelesaikan tugas sehari-hari
		PU 4	Meningkatkan Efektivitas pembelajaran	Perplexity meningkatkan efisiensi dalam mencari informasi serta referensi.
2.	<i>Perceived Ease of Use</i>	PEU 1	Mudah digunakan	Perplexity mudah digunakan tanpa perlu keterampilan teknis yang tinggi

		PEU 2	Mudah dikuasai	Fitur-fitur pada <i>Perplexity</i> sangatlah sederhana.
		PEU 3	Upaya yang tidak rumit	Penggunaan <i>Perplexity</i> dalam konteks pembelajaran tidak sulit untuk dilakukan
		PEU 4	Interaksi jelas	Respons <i>Perplexity</i> konsisten setiap kali saya mengajukan pertanyaan yang serupa
3.	<i>Perceived social presence</i>	PSP 1	Perasaan terlibat dengan seseorang	Saat menggunakan aplikasi <i>Perplexity</i> , saya merasa seperti berinteraksi dengan seseorang.
		PSP 2	Perasaan berkomunikasi dengan agen kecerdasan buatan.	Saya merasa seperti sedang berkomunikasi dengan agen kecerdasan buatan saat menggunakan aplikasi <i>Perplexity</i> .
		PSP 3	Perasaan ditemani kecerdasan buatan	Saya merasa nyaman ketika berinteraksi dengan <i>Perplexity</i> .
		PSP 4	Rasa kepekaan manusia	Saya merasa bahwa interaksi dengan aplikasi <i>Perplexity</i> memiliki kepekaan yang menyerupai interaksi dengan manusia.
4.	<i>Perceived credibility</i>	PC01	Dapat dipercaya	Saya merasa percaya bahwa menggunakan <i>Perplexity</i> tidak membocorkan informasi pribadi
		PC02	Dapat diandalkan	Saya merasa yakin bahwa <i>Perplexity</i> ini dapat diandalkan untuk mendukung belajar mandiri.
		PC03	Aman	Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi <i>Perplexity</i> aman dari segi privasi dan keamanan informasi.
		PC04	Rahasia	Saya yakin bahwa informasi pribadi saya akan tetap dirahasiakan saat menggunakan aplikasi <i>Perplexity</i> .
5.	<i>Hedonic motivation</i>	HM01	Menyenangkan	Saya merasa senang saat menggunakan <i>Perplexity</i>
		HM02	Menghibur	Saya merasa terhibur saat menggunakan <i>Perplexity</i>
		HM03	Seru	Saya merasa tertantang dan merasa seru ketika menggunakan aplikasi <i>Perplexity</i> dalam proses belajar.
6.	<i>Attitude towards Use</i>	ATT01	Sikap positif terhadap penggunaan	Saya menggunakan <i>Perplexity</i> sebagai alat bantu untuk Memberikan Jawaban dari Setiap Pertanyaan.

		ATT02	Membuat pembelajaran menarik	Tampilan visual pada <i>Perplexity</i> sangat menarik.
		ATT03	Sikap positif terhadap sedang belajar	Saya Lebih Sering Menggunakan <i>Perplexity</i> daripada sumber-sumber seperti Buku atau Jurnal
		ATT04	Pendapat umum yang positif	Saya merasa <i>Perplexity</i> membawa sikap positif terdapat mahasiswa
7.	<i>Behavioral intention to use Perplexity</i>	BI01	Niat untuk digunakan di masa depan	Saya memanfaatkan <i>Perplexity</i> dalam jangka waktu yang lebih lama.
		BI02	Memprediksi untuk digunakan pengalaman belajar	Saya menggunakan <i>Perplexity</i> dalam menjawab pertanyaan atau mengatasi masalah perkuliahan
		BI03	Sering digunakan	Saya sering menggunakan <i>Perplexity</i> untuk mendapatkan informasi tambahan terkait materi perkuliahan.
		BI04	Coba gunakan untuk pendidikan	Saya menggunakan <i>Perplexity</i> sebagai alat bantu dalam mempersiapkan dan menyusun laporan proyek teknis.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

2.3.1 Kuesioner

Untuk mengumpulkan data menggunakan pendekatan kuantitatif, kuesioner dibagikan kepada peserta. Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis terstruktur kepada responden untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap berbagai hal tersebut variabel yang diteliti[11]. Dalam penelitian ini, kuesioner akan dibuat dalam bentuk Google Form yang berisi 27 pertanyaan berdasarkan variabel pada Tabel 1. Kuesioner yang digunakan adalah model skala likert untuk memudahkan mengumpulkan data yang akan diperoleh. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial[12].

2.3.2 Penentuan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa aktif yang ada di UPN "Veteran" Jawa Timur (UPNVJT) terkecuali pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang pernah menggunakan Chatbot *Perplexity*. Jumlah mahasiswa dalam populasi ini adalah sebanyak 18.691 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan pendekatan Slovin, dengan memperhitungkan jumlah dan karakteristik dari populasi, serta dengan margin error sebesar 10%. Persamaan matematis Slovin digunakan untuk menentukan ukuran sampel yang representatif dari populasi yang diteliti[13].

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = besarnya sampel

N = besarnya populasi

e = perkiraan tingkat kesalahan

$$n = \frac{18.691}{1 + 18.691 * (0.1)^2}$$

$$n = 99.46783034431377$$

Setelah dilakukan penghitungan sampel dengan metode slovin, maka dari 18.691 populasi dibulatkan menjadi 100 responden akan menjadi sampel pada penelitian ini.

2.4 Analisis Data

2.4.1 Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah pengukuran data dalam bentuk angka dan statistik objektif.[14] Langkah pertama yang dilakukan dalam analisis data adalah uji outlier[15]. Cara untuk mengetahui data outlier adalah dengan analisis z skor. Jika z-score >3 atau <-3, maka data tersebut merupakan data outlier yang harus dihilangkan.

Selanjutnya, kita melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk menentukan apakah data tersebut valid atau tidak. Validitas adalah suatu metode yang berguna untuk menentukan seberapa baik suatu instrumen dapat menangkap data yang tepat dan konsisten dari suatu subjek yang diamati[16]. Jika nilai signifikan Pearson Correlation kurang dari 0,05 maka data dianggap valid[17]. Namun, jika nilai signifikan Pearson Correlation lebih dari 0,05 maka data dianggap tidak valid. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dibantu dengan SPSS, hasil dari menggunakan Cronbach's Alpha (α) akan menentukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel digunakan atau tidak[18]. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6, maka data dianggap dapat dipercaya. Namun, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,5, maka variabel tersebut tidak reliabel[19]. Selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis dengan uji Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) menggunakan aplikasi SmartPLS versi 4.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

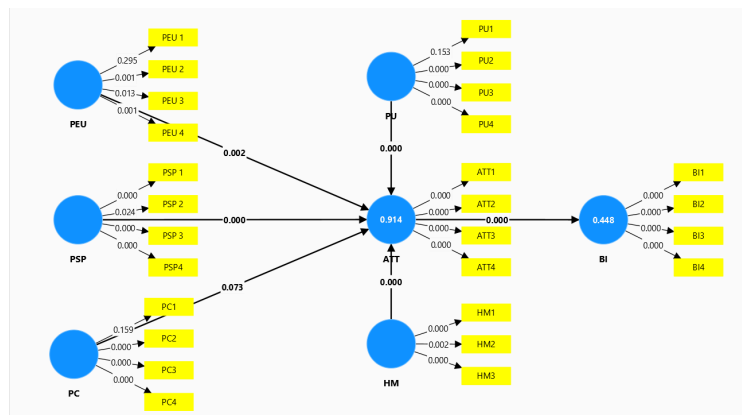
Kuesioner penelitian ini telah didistribusikan kepada mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur diisi oleh 103 responden. Dengan rincian 3 responden dari angkatan 2020, 24 responden dari angkatan 2021, 66 responden mayoritas dari angkatan 2022, dan sejumlah 10 responden berasal dari angkatan 2023. Jumlah 103 responden berasal dari berbagai fakultas yang ada di UPN Veteran Jawa Timur.

Tabel 2. Spesifikasi Responden

Karakteristik	Kategori	N=103	Persentase
Angkatan	2020	3	2,9%
	2021	24	23,3%
	2022	66	64,1%
	2023	10	9,7%
Fakultas	FAD	14	13,6%
	FEB	12	11,7%
	FH	15	14,6%
	FISIP	17	16,5%

FP	17	16,5%
FTS	28	27,2%

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics versi 23. Dalam uji validitas seluruh indikator variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi Pearson Correlation kurang dari 0,05 yang berarti semua indikator penelitian dianggap valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas variabel yang diukur menggunakan Cronbach's Alpha. Seluruh variabel penelitian ini mempunyai nilai Cronbach's Alpha > 0,6 dan kurang dari 1. Selanjutnya melakukan pengujian hipotesis menggunakan SmartPLS seperti gambar berikut :



Gambar 2. Uji Hipotesis

Hypothesis testing akan dilakukan dengan menggunakan uji Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) menggunakan aplikasi SmartPLS versi 4. Model Pengukuran yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 3. Uji PLS - SEM

Hipotesis	O	M	STDEV	T Statistics	P Values	Conclusion
PU→ATT	0.219	0.221	0.119	6.193	0.000	Significant
PEU→ATT	-0.196	-0.170	0.109	2.879	0.002	Significant
PC→ ATT	0.001	0.014	0.106	1.455	0.073	Not Significant
PSP→ ATT	0.572	0.550	0.152	7.754	0.000	Significant
HM→ ATT	0.204	0.202	0.119	5.271	0.000	Significant
ATT→BI	0.669	0.676	0.058	11.467	0.000	Significant

Hipotesis memiliki nilai positif atau signifikan jika memiliki nilai P kurang dari 0,050 dan statistik T di atas 1,940[20]. Berdasarkan output Koefisien yang ada dalam Tabel 3, hasil uji hipotesis sebagai berikut.

1. Variabel "Perceived Usefulness" (PU) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap "Attitude Toward" (ATT) mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.000) lebih kecil dari 0.050.
2. Variabel "Perceived Ease of Use" (PEU) juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap "Attitude Toward" (ATT) mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.002) lebih kecil dari 0.050.
3. Variabel "Perceived Social Presence" (PSP) juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap "Attitude Toward" (ATT) mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.000) lebih kecil dari 0.050.
4. Namun, variabel "Perceived Credibility" (PC) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap "Attitude Toward" (ATT) mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.073) lebih kecil dari 0.050.
5. Variabel "Hedonic Motivation" (HM) juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap "Attitude Toward" (ATT) mahasiswa dalam menggunakan Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.000) lebih kecil dari 0.050.
6. Selain itu, variabel "Attitude Toward" (ATT) sendiri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap "Behavioral Intention" (BI) untuk mengadopsi Perplexity untuk tujuan belajar mandiri sebab Nilai P yang diperoleh (0.000) lebih kecil dari 0.050.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengujian data terhadap 7 variabel dengan menggunakan konseptual model TAM didapatkan hasil pengujian yang sah dan reliable. Dengan penjelasan sebagai berikut :

1. H1 diterima karena variabel "Perceived Effectiveness" mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dengan perolehannya nilai T-Statistics yang besar sebesar 6.193 pada variabel "Attitude Towards Perplexity".
2. H2 diterima karena variabel "Perceived Ease of Use" mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel "Attitude Towards Perplexity" dengan memperoleh nilai T Statistics sebesar 2.879.
3. H3 ditolak karena variabel "Perceived Credibility" mempunyai T-Statistics kurang dari 1,940 yaitu 1.455 pada variabel "Attitude Towards Perplexity".
4. H4 diterima karena variabel "Perceived social presence" mempunyai pengaruh yang cukup tinggi terhadap variabel "Attitude towards Perplexity", dengan diperoleh nilai T-Statistics yang relatif besar yaitu sebesar 7.754.
5. H5 diterima karena variabel "Hedonic Motivation" mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel "Attitude Towards Perplexity", dengan nilai T-Statistics yang cukup besar sebesar 5.271.
6. H6 diterima karena variabel "Attitude Towards Perplexity" mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel "Behavioral intention to use Perplexity". Nilai T Statistics yang diperoleh variabel ini sebesar 11.467 yang menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Y. Mustika *et al.*, “Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dalam Proses Kegiatan Belajar di Mata Kuliah IPA Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang,” *J. Anal.*, vol. 3, no. 1, pp. 112–122, 2024, [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/Analisis>
- [2] Y. Nugraha, Y. Masnita, and K. Kurniawati, “Peran Responsiveness Chatbot Artificial Intelligence Dalam Membentuk Customer Satisfaction,” *J. Manaj. Dan Bisnis Sriwij.*, vol. 20, no. 3, pp. 143–158, 2022, doi: 10.29259/jmbs.v20i3.18528.
- [3] A. P. Rahayu *et al.*, “Chatgpt Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap,” 2023.
- [4] H. Herman, A. Yulianto, and S. Lim, “Analisa Aplikasi Chatbot Untuk Pertanyaan Umum Terkait Universitas Di Universitas Xyz,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 415–437, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1069.
- [5] F. Mulianingsih, K. Anwar, F. A. Shintasiwi, and A. J. Rahma, “Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Kudus Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan,” *Ijtimaia J. Soc. Sci. Teach.*, vol. 4, no. 2, pp. 148–154, 2020, [Online]. Available: <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia>
- [6] L. Grützner, “Why do Chatbots fail? A Critical Success Factors Analysis,” no. December, 2021.
- [7] D. R. E. Cotton *et al.*, “Chatting and cheating : Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT Chatting and cheating : Ensuring academic integrity in the era,” *Innov. Educ. Teach. Int.*, vol. 61, no. 2, pp. 228–239, 2024, doi: 10.1080/14703297.2023.2190148.
- [8] Froyonion, “Eksplorasi Perplexity AI: Chatbot Antarmuka yang Canggih,” 20 maret. Accessed: Mar. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.froyonion.com/news/tech/eksplorasi-perplexity-ai-chatbot-antarmuka-yang-canggih>
- [9] A. Christopher, A. Tirtana, and A. Aditya, “ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI BCA MOBILE DI KOTA MALANG MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM),” vol. 16, pp. 452–459, 2022.
- [10] S. A. Aklani and J. R. Liling, “Analysis of ChatGPT Usage to Support Student Lecture Assignments,” vol. 13, no. 3, pp. 599–604, 2023.
- [11] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [12] S. R. Hartatik and C. Budihartanti, “Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Go-jek Dengan Menggunakan Metode TAM,” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.30656/prosisko.v7i1.1653.
- [13] Alwi, N. K. B. Ivanisa, and H. T. Respati, “Analisis Penggunaan Website Sistem Informasi Akademik (SIAMIK) Menggunakan Metode DeLone and McLean,” *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng.*, vol. 1, no. 3, pp. 86–96, 2023.
- [14] J. Yuan Mambu, J. Rewah, A. Claudya Iskak, and O. Nadya Sigarlaki, “Evaluasi Sistem Informasi Universitas Klabat Menggunakan Framework COBIT 5.0 Pada Domain MEA Evaluation of Universitas Klabat Information System using COBIT 5 within MEA domain,” *Cogito Smart J.*, vol. 5, no. 2, p. 181, 2019.
- [15] M. A. Akbar, K. Khotimah, F. Pasolo, and I. A. Labo, “Electronic Word Of Mouth (e-WOM) Pengaruhnya Terhadap Purchase Intention Melalui Brand Image Pada Smartphone Xiaomi (Studi Pada Mahasiswa di Kota Jayapura),” *J. Polban*, pp. 1–17, 2019, [Online]. Available: <https://www.thenational.ae/business/technol>

- [16] H. Safitri, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alike, “Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi WeTV di Pulau Jawa Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM),” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 996, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4557.
- [17] L. Wikarsa, V. D. Kumenap, and K. K. Toar, “Implementation of the C4.5 Algorithm in Predicting the Number of Outpatient Visits Using JKN-KIS at Noongan Hospital,” *CogITo Smart J.*, vol. 8, no. 1, pp. 13–24, 2022, doi: 10.31154/cogito.v8i1.351.13-24.
- [18] Y. Utami, “Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen,” *J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, 2023, doi: 10.55338/saintek.v4i2.730.
- [19] J. F. Sedua, I. Indrajit, and I. Prayanthi, “The Analysis of Factors Influencing Decisions When Buying Laptop,” *CogITo Smart J.*, vol. 8, no. 1, pp. 47–56, 2022, doi: 10.31154/cogito.v8i1.348.47-56.
- [20] D. F. Risqiana Dewi, D. J. Ardianing Kusuma, and D. P. Rakhmadani, “Analisis Minat Dan Perilaku Penggunaan E - Commerce Shopee Menggunakan Metode Unified Theory Of UTAUT 2,” *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 293–298, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5549.