

ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI HUMATA.AI PADA MAHASISWA MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2

ANALYSIS OF ACCEPTANCE OF HUMATA.AI APPLICATIONS USING THE UTAUT 2 MODEL ON HIGHER EDUCATION STUDENT

Mafda Khoirotul Fatha¹, Rahayu Kartika Sari², Mifa Amira Dewi³, Viviana Purba⁴

*E-mail: 22082010145@student.upnjatim.ac.id

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Keterlibatan teknologi *artificial intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan memiliki perkembangan yang cukup pesat, seperti menghadirkan aplikasi Humata.AI yang dapat memudahkan akses dan pemahaman akan informasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerimaan aplikasi Humata.AI di lingkup mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur menggunakan model UTAUT 2. Model ini mengintegrasikan beberapa faktor, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *habit*, dan *behavioral intention*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan selanjutnya dilakukan oleh data dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode PLS-SEM (*Partial Least Squares Equation Modeling*). Penelitian ini memiliki hasil analisis yang mengindikasikan *performance expectancy*, *hedonic motivation*, *habit*, and *behavioral intention* secara signifikan mempengaruhi pengguna dalam penggunaan aplikasi Humata.AI.

Kata kunci: *Artificial Intelligence, Humata.AI, UTAUT 2, PLS-SEM*

Abstract

The involvement of artificial intelligence (AI) technology in education is progressing rapidly, introducing applications such as Humata.AI aimed at facilitating access to and comprehension of academic information. This research aims to analyze the acceptance of the Humata.AI application among students at UPN "Veteran" East Java using the UTAUT 2 model. This model integrates several factors, namely performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, habit, and behavioral intention. Data collection was done through questionnaires and subsequently analyzed using a quantitative approach with the PLS-SEM (Partial Least Squares Structural Equation Modeling) method. The analysis results of this study indicate that performance expectancy, hedonic motivation, habit, and behavioral intention significantly influence users in using the Humata.AI application.

Keywords: *Artificial Intelligence, Humata.AI, UTAUT 2, PLS-SEM*

1. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) dapat dipahami sebagai cabang ilmu komputer yang mempelajari pembuatan mesin dengan kecerdasan mirip manusia dimana mampu belajar, bernalar, dan bertindak secara mandiri melalui pengumpulan dan penyimpanan data[1], [2]. Peningkatan popularitas AI saat ini dapat dilihat di berbagai bidang kehidupan, mulai dari kesehatan, hukum, keuangan, dan pendidikan[3]. Dilihat dari bidang pendidikan, AI biasanya secara aktif digunakan sebagai alat untuk membantu pendidik maupun peserta didik untuk menyederhanakan dan mempercepat penyelesaian tugas selama pembelajaran. Adanya implementasi AI pada bidang pendidikan khususnya perguruan tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, dan mendorong pengembangan keterampilan digital yang semakin banyak dicari di pasar kerja[4], [5].

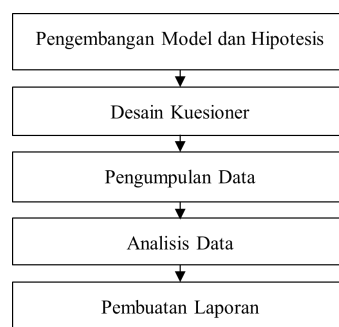
Humata.AI merupakan salah satu teknologi berbasis AI berupa chatbot yang dirancang untuk membantu pengguna meringkas dan menjawab pertanyaan tentang dokumen yang biasanya adalah berupa dokumen ilmiah[6]. Meski tidak se-populer Chat GPT, Humata.AI termasuk platform yang sering digunakan mahasiswa karena fitur-fiturnya yang sangat membantu dalam memahami data dan jurnal penelitian.

Diskusi tentang eksplorasi teknologi terkini, khususnya pemanfaatan alat aplikasi kecerdasan buatan seperti Humata.AI menjadi topik yang sangat menarik dan perlu diteliti lebih lanjut. Pemahaman tentang faktor-faktor psikologis yang membentuk keputusan mahasiswa dalam menerima adopsi teknologi menjadi krusial untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa merasakan manfaat teknologi kecerdasan buatan seperti Humata.AI.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengukuran dan analisis ilmiah tentang sejauh mana penerimaan Humata.AI sebagai aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran khususnya pada mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur menggunakan model UTAUT 2 dan dibantu dengan analisis menggunakan metode PLS-SEM.

2. METODOLOGI

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur penerimaan Humata.AI pada pengguna aplikasi dalam lingkup mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur. Penelitian dilakukan melalui tahapan pengembangan model konseptual dan hipotesis, desain kuesioner, pengumpulan data, analisis data, dan terakhir pembuatan laporan. Tahapan ini ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Pengembangan Model Konseptual dan Hipotesis

Dalam penelitian ini model yang akan digunakan adalah UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). UTAUT2 merupakan pengembangan dari model UTAUT[7]. Model ini dipilih karena sering digunakan dalam penelitian penerimaan teknologi pada pengguna yang berfokus untuk mengetahui tujuan penggunaan dari pengguna (*behavioral intention/BI*) dari pengguna[8], [9], [10], [11].

Terdapat 7 (tujuh) variabel penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu[11], [12]:

1. *Performance Expectancy* (PE)

Variabel ini mengacu pada persepsi pengguna tentang kegunaan teknologi Humata AI. Menurut penelitian yang dilakukan Rahim, dkk 2022, penggunaan chatbot berbasis AI dikalangan mahasiswa secara signifikan dipengaruhi oleh variabel ini diikuti dengan EE dan H[13]. Pada penelitian yang dilakukan Habibah, 2024, disebutkan bahwa penggunaan AI termasuk Humata.AI berkaitan dengan perasaan pengguna menggunakan Humata.ai untuk mendapatkan informasi krusial dari jurnal dengan cepat[14].

0. *Effort Expectancy* (EE)

Variabel yang mengacu pada tingkat kemudahan yang diekspektasikan pengguna dalam menggunakan teknologi Humata AI. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Salmi dan Setiyanti, penggunaan AI berupa Chat GPT oleh mahasiswa secara signifikan dilandasi oleh kemudahan penggunaan yaitu sebanyak 4.17 poin[15].

0. *Social Influence* (SI)

Variabel ini mengukur persepsi pengguna mengenai pandangan orang lain pada penggunaan teknologi Humata AI. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Alam, dkk. pada 2021, disebutkan bahwa *Social Influence* berkorelasi positif dengan niat penggunaan aplikasi[16].

0. *Facilitating Conditions* (FC)

Variabel ini mengacu pada persepsi pengguna terhadap dukungan infrastruktur teknis dan organisasi yang mendukung penggunaan sistem. Variabel ini dapat mempengaruhi perilaku pengguna. Menurut penelitian yang dilakukan Rochmawati tahun 2020, disebutkan bahwa *Facilitating Condition* berpengaruh pada *Behavioral Intention*[16], [17].

0. *Hedonic Motivation* (HM)

Variabel ini mengacu pada kepuasan pengguna akan menggunakan teknologi Humata AI. Merujuk pada studi yang dilakukan Nikolopoulou pada tahun 2021, dibuktikan bahwa Hedonic Motivation menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi[18].

0. *Habit* (HT)

Variabel ini mengacu akan perilaku pengguna setelah menggunakan Humata.AI secara otomatis setelah berhasil mempelajari pola perilaku tersebut. Dalam studi yang dilakukan oleh Sebastian, dkk. pada 2022 disebutkan bahwa faktor *Habit* dapat mempengaruhi tujuan dari penggunaan Chatbot AI[19].

0. *Use*

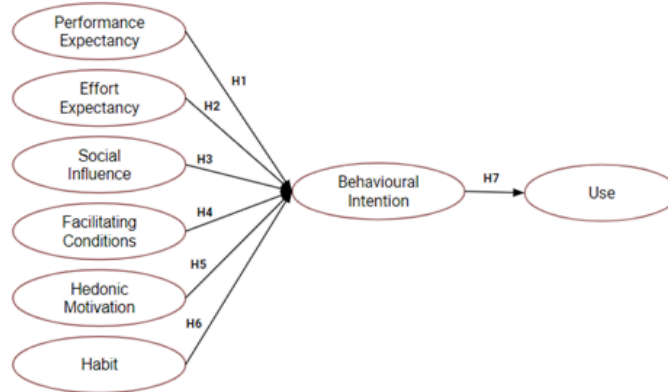
Variabel ini mengacu pada penggunaan Humata.AI karena dampak adanya maksud dan tujuan atau *Behavioral Intention* (BI) penggunaan platform Humata.AI seperti kemudahan dalam mengakses AI. Dari enam variabel sebelumnya, keseluruhan variabel diasumsikan berpengaruh terhadap BI. Dengan adanya BI, maka diasumsikan akan muncul penggunaan aplikasi atau *Use* [11].

Berikut **Tabel 1** adalah hasil pemodelan hipotesis pada penelitian ini yang akan diujikan kebenaran dan validitasnya berdasarkan hasil pemodelan konseptual yang dilakukan.

1. **Tabel 1. Tabel Hipotesis Pertanyaan**

Hipotesis	Pernyataan
H1	<i>Performance Expectancy</i> (PE) pada mahasiswa berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) dalam penggunaan aplikasi Humata.AI
H2	<i>Effort Expectancy</i> (EE) berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) mahasiswa pengguna aplikasi Humata.AI
H3	<i>Social Influence</i> (SI) berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) pengguna aplikasi Humata.AI
H4	<i>Facilitating Conditions</i> (FC) berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)
H5	<i>Hedonic Motivation</i> (HM) oleh pengguna aplikasi Humata.AI berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)
H6	<i>Habits</i> (H) mahasiswa pengguna aplikasi Humata.AI berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)
H7	<i>Behavioral Intention</i> (BI) berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan (<i>Use</i>) dalam aplikasi Humata AI

Pemodelan hubungan antar variabel dan hipotesis dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Variabel UTAUT2

2.2. Desain Kuesioner

Kuesioner yang akan digunakan dalam pengambilan data berdasarkan penelitian sebelumnya adalah jumlah variabel laten yang dapat diukur dari 7 variabel indikator dengan masing-masing 4 pertanyaan pada tiap indikator. Tanggapan dari setiap pertanyaan diukur menggunakan Skala Likert dengan 5 pilihan jawaban “tidak setuju”, “kurang setuju”, “netral”, “setuju”, dan “sangat setuju” yang dipetakan dengan rentang nilai antara 1-5. Responden dapat mengisi setiap skala sesuai dengan penerimaan faktor-faktor dari indikator yang telah tersedia. Berikut pada **Tabel 2** merupakan pertanyaan yang diajukan pada kuesioner.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan

Variabel Penelitian	Pertanyaan
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	(PE1) Saya merasa mudah menggunakan Humata AI dalam mengerjakan tugas kuliah
	(PE2) Saya sering menggunakan Humata AI dalam membantu menyelesaikan tugas kuliah
	(PE3) Saya merasa Humata AI dapat membantu menyelesaikan tugas kuliah lebih cepat
	(PE4) Saya merasa Humata AI dapat meningkatkan produktivitas saya dalam mengerjakan tugas kuliah
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	(EE1) Saya merasa mudah dalam mempelajari cara menggunakan Humata.AI
	(EE2) Saya merasa praktis dalam mempelajari cara menggunakan Humata.AI
	(EE3) Saya merasa instruksi dengan Humata.AI jelas
	(EE4) Saya merasa instruksi dengan Humata.AI mudah dimengerti
<i>Social Influence</i> (SI)	(SI1) Orang-orang terdekat saya merekomendasikan penggunaan Humata.AI untuk membantu mengerjakan tugas
	(SI2) Orang-orang di sekitar saya merekomendasikan penggunaan Humata.AI untuk membantu mengerjakan tugas
	(SI3) Orang-orang yang menjadi teladan saya merekomendasikan penggunaan Humata.AI untuk membantu mengerjakan tugas
<i>Facilitating Condition</i> (FC)	(FC1) Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan Humata.AI
	(FC2) Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan Humata.AI

	(FC3) Saya merasa Humata.AI kompatibel dengan teknologi lainnya yang sedang saya gunakan
	(FC4) Saya dapat meminta bantuan orang lain ketika mengalami kesulitan saat menggunakan Humata.AI
<i>Hedonic Motivation</i> (HM)	(HM1) Saya senang ketika menggunakan Humata.AI yang mampu memberikan informasi tanpa kesulitan
	(HM2) Saya puas terhadap penggunaan Humata.AI
	(HM3) Saya merasa senang ketika menggunakan Humata.AI
<i>Habit</i> (HT)	(HT1) Humata.AI akan menjadi pilihan pertama saya setiap kali saya memiliki pertanyaan atau mencari informasi terkait masalah akademik
	(HT2) Saya merasa nyaman menggunakan Humata.AI untuk menemukan solusi terkait masalah akademik
	(HT3) Saya menggunakan Humata.AI tanpa berpikir terlalu keras
<i>Behavioral Intention</i> (BI)	(BI1) Saya akan menggunakan Humata.AI dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pertanyaan akademis saya
	(BI2) Saya berencana untuk sering menggunakan Humata.AI
	(BI3) Saya akan merekomendasikan kepada orang lain untuk menggunakan Humata.AI untuk masalah akademik
<i>Use</i>	(USE1) Saya bersedia menggunakan Humata.AI lagi di masa mendatang
	(USE2) Saya setuju bahwa menggunakan Humata.AI akan meningkatkan pengalaman saya dalam memecahkan masalah akademik
	(USE3) Saya setuju bahwa Humata.AI berguna dalam menangani pertanyaan dan jawaban akademis dengan lancar
	(USE4) Penggunaan Humata.AI akan dapat membantu pertanyaan saya yang belum terjawab terkait dengan masalah akademik

2.3. Pengumpulan Data

Dilakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara daring. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa di lingkup Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur yang pernah menggunakan aplikasi *chatbot* Humata.AI. Jumlah estimasi sampel data yang akan digunakan pada penelitian ini didasarkan pada prinsip *Structural Equation Model* (SEM) yaitu 5:1. Dimana setiap 1 indikator dapat mewakili 5 responden terukur [13]. Sehingga, berdasarkan prinsip ini, jumlah responden minimum yang dibutuhkan adalah sejumlah 140 responden.

2.4. Analisis Data

Dalam menganalisis data, digunakan tahap PLS-SEM untuk memvalidasi model penelitian dan menilai hipotesis penelitian yang disajikan. PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Model*) diterapkan dalam data multivariat yang dapat membantu peneliti untuk menguji reliabilitas dan validitas indikator serta konstruktor sehingga menghasilkan data yang saling terhubung[20], [21]. Selanjutnya, digunakan Bootstrapping pada data menggunakan bantuan aplikasi Smart-PLS untuk menemukan signifikansi hubungan saling mempengaruhi antar variabel yang digunakan. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis dan penarikan kesimpulan[22].

2.5. Pembuatan Laporan

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah pembuatan laporan terkait hasil dari keseluruhan penelitian. Laporan meliputi tahapan penelitian, hasil pengujian kuesioner, hasil akhir proses analisis data, dan kesimpulan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengumpulan Data

Dari kuesioner yang disebarakan secara daring, diperoleh data sejumlah 144 responden yang merupakan mahasiswa aktif UPN “Veteran” Jawa Timur. Responden terdiri dari 41 mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, 15 Fakultas hukum, 17 Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 20 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, 15 Mahasiswa Arsitektur dan Desain, 5 Kedokteran, 15 Fakultas Teknik, dan 16 Fakultas Pertanian.

3.2 Uji Validitas

Uji Validitas menunjukkan bahwa semua indikator terbukti valid karena memiliki nilai *Outer Loadings* yang lebih dari 0,7 [20]. Pada **Tabel 3** dan **Gambar 3** disajikan hasil uji validitas dari kuesioner yang dirancang.

2. **Tabel 3. Tabel Hasil Uji Validitas**

Indikator	Nilai Outer Loadings	Hasil Uji Validitas
PE1	0.763	Valid
PE2	0.837	Valid
PE3	0.800	Valid
PE4	0.839	Valid
EE1	0.815	Valid
EE2	0.851	Valid
EE3	0.833	Valid
EE4	0.840	Valid
SI1	0.916	Valid
SI2	0.927	Valid
SI3	0.872	Valid
FC1	0.835	Valid
FC2	0.861	Valid
FC3	0.785	Valid
FC4	0.708	Valid
HM1	0.803	Valid
HM2	0.903	Valid
HM3	0.872	Valid
HT1	0.886	Valid
HT2	0.882	Valid
HT3	0.721	Valid
BI1	0.876	Valid
BI2	0.869	Valid
BI3	0.903	Valid
USE1	0.748	Valid
USE2	0.844	Valid
USE3	0.809	Valid
USE4	0.766	Valid

3.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjukkan bahwa semua indikator terbukti *reliabel* karena memiliki nilai *Composite Reliability* lebih dari 0.6 seperti tertera pada **Tabel 4** [11], [21].

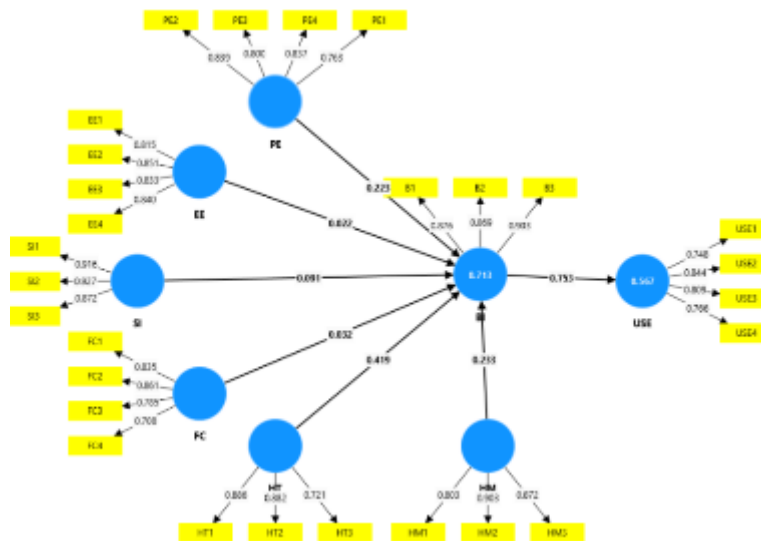
Table 4. Tabel Descriptive Statistics

Indikator	Nilai Composite Reliability	Hasil Uji Reliabilitas
PE	0.846	<i>Reliable</i>

EE	0.856	Reliable
SI	0.891	Reliable
FC	0.813	Reliable
HM	0.846	Reliable
HT	0.789	Reliable
BI	0.860	Reliable
USE	0.809	Reliable

3.3. Uji Hipotesis

Analisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat dari nilai *p values* dengan *T statistics*. Pengujian analisis pengaruh variabel terikat ini digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diberikan. Prosedur pengujian menggunakan prosedur *bootstrapping*. Berikut hasil analisis pengaruh antar variabel menggunakan aplikasi Smart-PLS yang disajikan dalam **Gambar 3** dan **Tabel 5**.



Gambar 3. Uji Hipotesis

Tabel 5. Tabel Total effects

Hypothesis	Definition	Original sample (O)	Standard Deviation (STDEV)	T statistics ((O/STDEV))	P value
H1	PE → BI	0.223	0,090	2.468	0.014
H2	EE → BI	0.022	0,065	0.333	0.739
H3	SI → BI	0.091	0,058	1.562	0.118
H4	FC → BI	0.032	0,074	0.430	0.668
H5	HM → BI	0.233	0,080	2.895	0.004
H6	HT → BI	0.419	0,073	5.721	0.000
H7	BI → USE	0.753	0,043	17.407	0.000

Dari **Tabel 5** di atas, dapat dilihat terdapat 4 hipotesis yang memiliki nilai t-value lebih besar dari 1,96 dan nilai p-values kurang dari 0,05[20]. Hipotesis itu yakni, PE → BI, HM → BI, HT → BI, dan BI → USE.

Dengan hasil analisis PE → BI dengan t-value 2.468 dan p-value 0.014 menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy* (PE) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioural Intention* (BI). Hal ini dipengaruhi oleh mudahnya penggunaan AI dan kemampuannya dalam membantu memecahkan masalah yang kompleks menjadi lebih sederhana. Hasil HM → BI yang

mendapatkan nilai t-value sebesar 2.895 dan p-value 0.004 dimana dapat diartikan bahwa faktor kepuasan dalam menggunakan Humata.AI juga berpengaruh secara signifikan dalam minat penggunaan aplikasi. Hasil keterkaitan paling signifikan yang mempengaruhi BI terlihat pada hubungan HT → BI yaitu mendapatkan nilai t-value sebesar 5.721 dan p-value 0.000. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa yang paling mempengaruhi minat penggunaan atau *Behavioral Intention* adalah *Habit* (kebiasaan). Pengguna yang sudah merasa terbiasa menggunakan Humata.AI dan nyaman menggunakannya cenderung berminat menggunakan aplikasi Humata.AI.

Selain itu, terdapat hasil yang signifikan pada hubungan BI → USE dengan t-value sebesar 17.407 dengan p-value 0.000. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan (BI) dapat mempengaruhi minat penggunaan aplikasi humata AI berkali-kali dalam kurun waktu yang cukup lama.

Menurut indikator signifikan yang telah disebutkan, terlihat bahwa minat mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur saat menggunakan aplikasi ini termasuk tinggi terutama pada penggunaan aplikasi Humata.AI dalam aspek akademik. Minat yang tinggi ini juga didasari dengan penggunaan aplikasi Humata.AI yang mampu memberikan informasi terkait aspek akademik secara cepat. Mahasiswa juga merasa penggunaan aplikasi Humata.AI cukup mudah dan efisien.

Selain itu, terdapat 3 hasil penelitian yang menunjukkan bahwa beberapa variabel tidak dapat dianggap berpengaruh signifikan yaitu EE → BI, SI → BI, dan FC → BI. Hal ini dikarenakan nilai t-value yang diperoleh kurang dari 1,96 dan p-values yang lebih dari 0,05[11].

Effort Expectancy (EE) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioural Intention* (BI) dalam penggunaan aplikasi Humata.AI oleh mahasiswa aktif UPN “Veteran” Jawa Timur. Hal ini dapat dipengaruhi karena mahasiswa merasa penggunaan Humata.AI dalam memenuhi kebutuhan akademik terlalu merepotkan dan merasa instruksi dalam Humata.AI kurang jelas.

Variabel Social Influence (SI) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioural Intention* (BI) dikarenakan penggunaan aplikasi Humata.AI dalam aspek akademik belum terlalu banyak diaplikasikan[13], [14], [23]. Nilai pengaruh yang rendah juga dapat dipengaruhi oleh faktor pemasaran aplikasi Humata.AI seperti dalam sosial media kurang menguasai pasar apabila dibandingkan dengan aplikasi edukasi berbasis *artificial intelligence* sejenis.

Kondisi yang mendukung atau *Facilitating Conditions* (FC), penggunaan aplikasi Humata.AI dalam aspek akademik memiliki pengaruh signifikansi yang rendah terhadap *Behavioural Intention* (BI). Kondisi dan infrastruktur teknologi yang buruk dapat terjadi karena keterampilan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Humata.AI masih memerlukan bantuan ahli [24].

Perilaku pengguna atau *Behavioural Intention* (BI) memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap penggunaan (Use) dari aplikasi Humata.AI. Penemuan ini diperoleh didasarkan dari hasil yang menunjukkan mahasiswa memilih menggunakan Humata.AI saat diperlukan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa ekspektansi performa (*performance expectancy*), kebiasaan (*habit*), dan motivasi berlebih (*hedonic motivation*) memiliki dampak yang signifikan terhadap *Behavioural Intention*. *Behavioural Intention* mahasiswa dapat dilihat dari pemilihan aplikasi Humata.AI yang cukup sering mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhannya. Pernyataan ini juga didukung oleh nilai *p-values* kurang dari 0,05 pada pengujian hipotesis. Sedangkan, variabel *social influence* mendapatkan dampak yang kurang signifikan terhadap *behavioural intention* dikarenakan penggunaan aplikasi Humata.AI dalam aspek akademik kurang teradopsi dengan baik.

Saran penelitian selanjutnya adalah berupa implementasi model penelitian lain yang lebih sesuai dengan penggunaan *artificial intelligence* di lingkup akademik, khususnya mahasiswa. Selain

itu, juga dapat dilakukan analisis lebih lanjut mengenai pola perilaku pengguna setelah penggunaan aplikasi Humata.AI.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] G. E. Gignac and E. T. Szodorai, "Defining intelligence: Bridging the gap between human and artificial perspectives," *Intelligence*, vol. 104, p. 101832, May 2024.
- [2] M. Haenlein and A. Kaplan, "Artificial intelligence and robotics: Shaking up the business world and society at large," *J. Bus. Res.*, vol. 124, no. C, pp. 405–407, 2021.
- [3] S. Gouranna, "A Survey on Artificial Intelligence its Applications," *Int. J. Res. Publ. Rev.*, vol. 5, no. 4, 2024.
- [4] A. Arly, N. Dwi, and R. Andini, "Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Ilmu Sos. SNIIS*, vol. 2, pp. 362–374, Nov. 2023.
- [5] M. A. K. Harahap, H. Haryanto, V. L. Lestari, R. R, and H. Munandar, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (AI) Bagi Dosen Dalam Menghadapi Tantangan Perguruan Tinggi Pada Era Disrupsi," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 5, Art. no. 5, Nov. 2023.
- [6] "Humata: ChatGPT for Your Data Files," Humata. Diakses: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://landing-dhubu4nd1-humata.vercel.app>
- [7] A. A. Arain, Z. Hussain, W. H. Rizvi, and M. S. Vighio, "Extending UTAUT2 toward acceptance of mobile learning in the context of higher education," *Univers. Access Inf. Soc.*, vol. 18, no. 3, pp. 659–673, Aug. 2019.
- [8] F. Zahra *et al.*, "USER BEHAVIOUR INTENTION USING UTAUT2 MODEL: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *Russ. J. Agric. Socio-Econ. Sci.*, vol. 92, pp. 265–273, Aug. 2019.
- [9] A. A. Bakri, Darwis, A. B. Wandanaya, V. Violin, and T. R. Fauzan, "The Application of UTAUT Modified Model to Analyze the Customers Use Behavior of Shopee Paylater," *J. Sistim Inf. Dan Teknol.*, pp. 96–101, May 2023.
- [10] E.-M. Schomakers, C. Lidynia, L. S. Vervier, A. Calero Valdez, and M. Ziefle, "Applying an Extended UTAUT2 Model to Explain User Acceptance of Lifestyle and Therapy Mobile Health Apps: Survey Study," *JMIR MHealth UHealth*, vol. 10, no. 1, p. e27095, Jan. 2022.
- [11] A. Suzianti, P. Y. Budiono, S. N. Fathia, and R. Kaniawari, "Rehumanizing Smart Technology: Analysis of Chatgpt Adoption in Educational Institutions in Indonesia." 2023.
- [12] C.-M. Chao, "Factors Determining the Behavioral Intention to Use Mobile Learning: An Application and Extension of the UTAUT Model," *Front. Psychol.*, vol. 10, p. 1652, 2019.
- [13] N. I. Mohd Rahim, N. A. Iahad, A. F. Yusof, and M. A. Al-Sharafi, "AI-Based Chatbots Adoption Model for Higher-Education Institutions: A Hybrid PLS-SEM-Neural Network Modelling Approach," *Sustainability*, vol. 14, no. 19, Art. no. 19, Jan. 2022.
- [14] J. F. Habibah, "Students' Perceptions of Using AI: Navigating Challenges and Maximizing Learning Opportunities in Educational Fields," *Proceeding Int. Conf. Relig. Sci. Educ.*, vol. 3, pp. 251–256, Mar. 2024.
- [15] J. Salmi and A. A. Setiyanti, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan ChatGPT di Era Pendidikan 4.0," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 19, Art. no. 19, Oct. 2023.
- [16] M. M. D. Alam, M. Z. Alam, S. A. Rahman, and S. K. Taghizadeh, "Factors influencing mHealth adoption and its impact on mental well-being during COVID-19 pandemic: A SEM-ANN approach," *J. Biomed. Inform.*, vol. 116, p. 103722, Apr. 2021.

- [17] I. Rachmawati, M. Bukhori, Y. Majidah, S. Hidayatullah, and A. Waris, “Analysis Of Use Of Mobile Banking With Acceptance And Use Of Technology (UTAUT),” *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, pp. 534–540, Aug. 2020.
- [18] K. Nikolopoulou, V. Gialamas, and K. Lavidas, “Habit, hedonic motivation, performance expectancy and technological pedagogical knowledge affect teachers’ intention to use mobile internet,” *Comput. Educ. Open*, vol. 2, p. 100041, Dec. 2021.
- [19] M. García de Blanes Sebastián, J. R. Sarmiento Guede, and A. Antonovica, “Application and extension of the UTAUT2 model for determining behavioral intention factors in use of the artificial intelligence virtual assistants,” *Front. Psychol.*, vol. 13, Oct. 2022.
- [20] N. Zeng, Y. Liu, P. Gong, M. Hertogh, and M. König, “Do right PLS and do PLS right: A critical review of the application of PLS-SEM in construction management research,” *Front. Eng. Manag.*, vol. 8, no. 3, pp. 356–369, Sep. 2021.
- [21] M. A. Memon, R. T., J.-H. Cheah, H. Ting, F. Chuah, and T. H. Cham, “PLS-SEM STATISTICAL PROGRAMS: A REVIEW,” *J. Appl. Struct. Equ. Model.*, vol. 5, no. 1, pp. i–xiv, Mar. 2021.
- [22] E. Zelikman, Y. Wu, J. Mu, and N. Goodman, “STaR: Bootstrapping Reasoning With Reasoning,” *Adv. Neural Inf. Process. Syst.*, vol. 35, pp. 15476–15488, Dec. 2022.
- [23] I. Suryani and R. Fithriani, “ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS IN WRITING CLASS: STUDENTS’ PREFERENCES AND LECTURERS’ PERCEPTIONS,” *Eltin J. J. Engl. Lang. Teach. Indones.*, vol. 12, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2024.
- [24] T. Kuncara *et al.*, “PENGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM BIDANG PENDIDIKAN,” *J. Abdi Masy. Multidisiplin*, vol. 2, no. 3, Art. no. 3, 2023.