

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 4 HASIL DAN ANALISIS

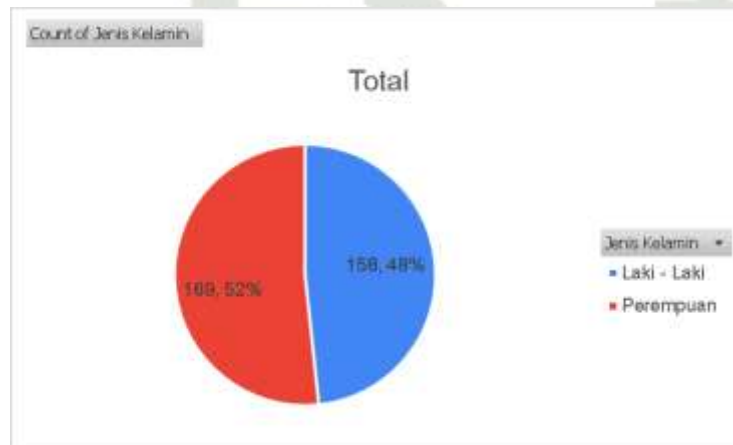
4.1 Kepuasan Pengguna ChatGPT

Berdasarkan hasil responden pengguna ChatGPT yang ada pada Jurusan IT Universitas Negeri di Riau yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau, pengguna puas dengan penggunaan ChatGPT. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil jawaban responden pada Lampiran B. Tidak hanya itu kepuasan pengguna dapat dianalisa berdasarkan metode UEQ pada variabel daya tarik. Secara keseluruhan, daya tarik UEQ sebagai metode untuk membuktikan kepuasan responden terhadap aplikasi terletak pada kemampuannya untuk memberikan gambaran komprehensif, valid, dan dapat diandalkan tentang pengalaman pengguna.

4.2 Deskripsi Responden

Dan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan melalui penyebaran kuesioner online diperoleh responden sebanyak 327 orang. Berdasarkan jawaban responden yang diperoleh, karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan kategori jenis kelamin dan lama menggunakan ChatGPT. Berikut adalah hasil deskripsi responden.

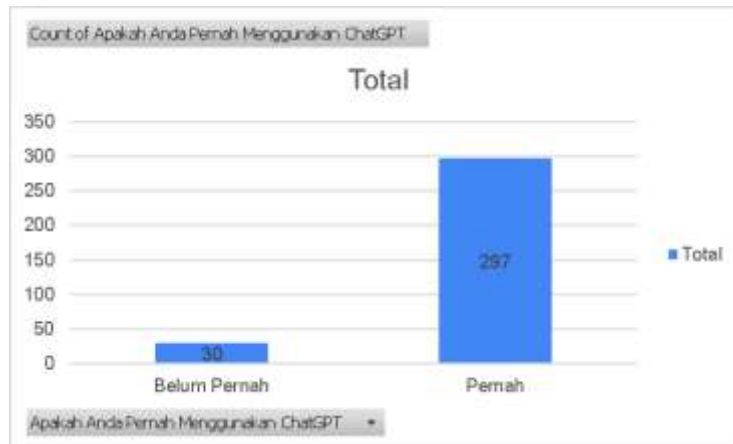
1. Jenis Kelamin



Gambar 4.1. Jenis Kelamin Responden Pengguna ChatGPT

Dari Gambar 4.1 berikut, dapat diketahui bahwa dari 327 orang responden yang telah mengisi kuesioner, mayoritas responden adalah perempuan yaitu sebanyak 169 orang responden, sedangkan responden laki-laki berjumlah 158 orang.

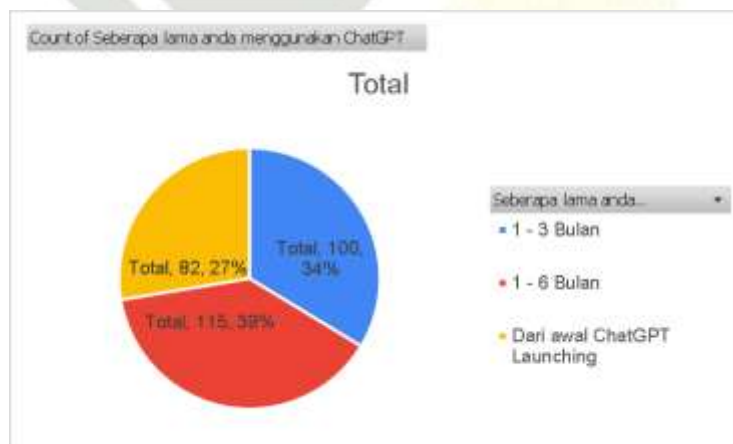
2. Apakah Anda Pernah Menggunakan ChatGPT?



Gambar 4.2. Jumlah Pengguna yang Pernah Menggunakan ChatGPT

Berdasarkan Gambar 4.2 masih ada mahasiswa yang belum pernah menggunakan ChatGPT sebanyak 30 orang dan 297 orang pernah menggunakan ChatGPT. Dapat di jelaskan bahwasanya belum tentu semua sampel yang didapat merupakan pengguna ChatGPT.

3. Lama Penggunaan ChatGPT



Gambar 4.3. Lama Penggunaan ChatGPT

Dari Gambar 4.3 dapat diketahui penggunaan ChatGPT paling banyak 1-6 bulan kebelakang sebanyak 115 responden, sedangkan data semenjak *launching* ChatGPT hanya 82 Responden dan menjadikan jumlah data yang paling rendah. Dan untuk 1-3 bulan berjumlah 100 Responden.

4. Informasi memperoleh tentang ChatGPT darimana?

Berdasarkan Gambar 4.4 di bawah menunjukkan info tentang ChatGPT paling banyak didapat berasal dari teman sebanyak 145, *social media* 123, iklan

14, dan dosen 15 responden.



Gambar 4.4. Informasi Memperoleh ChatGPT Berasal dari Siapa?

4.3 Pengolahan Data Kuesioner

4.3.1 Uji Validitas Data

Uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah item-item pertanyaan yang digunakan valid, yaitu berhasil mengukur apa yang seharusnya diukur (Fukuda, Baba, dan Shimojo, 2012). Uji validitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi *pearson product moment r* hitung yang artinya mengkorelasikan setiap item pertanyaan dengan total skor dari masing-masing item. Uji reliabilitas memiliki cara untuk mengukur hal tersebut yaitu dengan melihat *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* dengan nilai lebih besar dari $>0,7$.

Apabila nilai r hitung $> r$ tabel maka suatu instrumen dapat dikatakan valid. Nilai r tabel didapatkan berdasarkan jumlah responden (N). Validitasnya ditentukan dengan melakukan uji signifikan 5% atau 0,05.

Tabel 4.1. Uji Validitas Data

Variabel	Nilai hitung r	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,82	Valid
<i>Perspicuity</i>	0,45	Valid
<i>Efficiency</i>	0,57	Valid
<i>Dependability</i>	0,77	Valid
<i>Stimulation</i>	0,73	Valid
<i>Novelty</i>	0,65	Valid

Berdasarkan hasil uji Validitas pada Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai *Composite Reliability* dengan nilai lebih besar dari $>0,7$ sehingga dapat dikatakan variabel- variabel tersebut valid.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner mampu mengungkapkan informasi yang sebe-

harganya (Iv, 2017). Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing variabel. Untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus yang telah dipaparkan pada sub Bab 2.3.1. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* $>0,6$. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* setiap variabel $>0,6$ sehingga dapat dikatakan variabel-variabel tersebut reliabel.

4.3.3 Mengolah Data Menggunakan UEQ

Setelah mengetahui karakteristik responden, langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data kuesioner menggunakan *tool* khusus metode UEQ yaitu UEQ *Data Analysis Tool* yang diunduh melalui *website* resmi UEQ (www.ueq-online.com). Untuk *tool* UEQ sendiri berbentuk *excel* namun sudah ada rumus yang otomatis menghitung nilai yang dimasukkan di dalamnya.

Data responden hasil sebaran kuesioner dimasukkan kedalam UEQ *Data Analysis Tool*. Lampiran B.1 menampilkan jawaban responden sebelum ditransformasi dimana nilai jawaban masih menunjukkan skala penilaian 1 sampai dengan 7 sesuai kuesioner UEQ.

Data jawaban responden pada tabel kemudian ditransformasikan dan dilakukan konversi jawaban yang bertujuan untuk mengetahui nilai negatif dan positif dari setiap item jawaban. Tidak selamanya poin 7 merupakan nilai tertinggi. Pemberian nilai dilakukan berdasarkan letak istilah negatif dan positif. Data yang dikonversi akan menghasilkan nilai *mean* perorang dengan masing-masing pengelompokan berdasarkan variabel. Setiap item diskalakan dari -3 hingga +3 dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Nilai -3 mewakili jawaban paling negatif
2. Nilai 0 mewakili jawaban netral
3. Nilai +3 mewakili jawaban paling positif

Data hasil transformasi seperti pada Lampiran B.2 menampilkan jawaban responden yang sudah ditransformasikan.

4.4 Hasil Analisis

Setelah proses transformasi, data akan dihitung untuk mendapatkan hasil utama *result*. Perhitungan tersebut akan menghasilkan nilai *mean* dari setiap variabel. *Mean* merupakan hasil perhitungan rata-rata dari semua tanggapan responden yang dikelompokkan pada masing-masing aspek variabel. *Mean* pada setiap variabel digunakan untuk melakukan analisis pada penelitian ini. Arti dari nilai *mean* setiap aspek UEQ memiliki nilai standar berdasarkan pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.2. Skala Penilaian Rata-Rata (Schrepp, 2023)

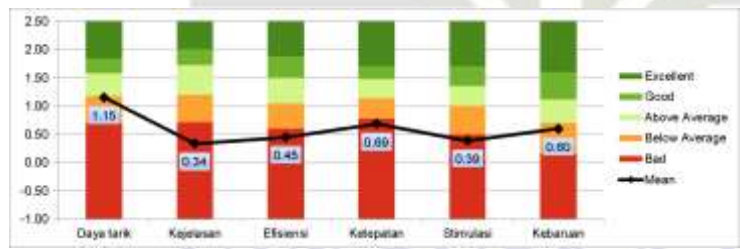
Rentang Nilai Mean	Keterangan
>0,8	Evaluasi Positif
Antara -0,8 dan 0,8	Evaluasi Netral
<-0,8	Evaluasi Negatif

Setelah mendapatkan hasil dari keseluruhan item dari tiap variabel, untuk memusatkan hasil akhir maka *mean* dari setiap variabel kemudian dihitung menjadi rata-rata *mean* per variabel, dan juga langsung memberikan hasil *benchmark* untuk mempermudah dalam visualisasi hasil data variabel seperti yang ada pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Mean per Variabel

UEQ Scales (Mean and Variance)			
Daya tarik	↑ 1.154	1.06	Positive
Kejelasan	⇒ 0,337	0,55	Negative
Efisiensi	⇒ 0,452	0,43	Negative
Ketepatan	⇒ 0,687	0,90	Negative
Stimulasi	⇒ 0,389	0,75	Negative
Kebaruan	⇒ 0,600	0,92	Negative

Pada Tabel 4.3, hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari setiap variabel pengalaman pengguna menggunakan UEQ pada aplikasi ChatGPT, berdasarkan 327 responden. Variabel Daya Tarik memiliki *mean* tertinggi, menandakan bahwa tampilan dan penggunaan ChatGPT sangat menarik. Sebaliknya, variabel Efisiensi memiliki *mean* terendah, mengindikasikan bahwa aplikasi ini kurang efisien dan membutuhkan sistem yang lebih cepat dan efektif untuk memudahkan pengguna.



Gambar 4.5. Diagram Benchmark UEQ

Berdasarkan Gambar 4.5 dapat diketahui bahwa aplikasi ChatGPT mendapatkan nilai rata-rata (di bawah rata-rata) untuk masing-masing variabel. Berikut penjelasannya:

1. Daya Tarik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengguna memiliki persepsi yang sangat positif terhadap daya tarik produk. Skor 1.154 lebih tinggi dari rata-rata UEQ 1.06, menunjukkan bahwa pengguna menemukan produk ini sangat menarik, menyenangkan, dan memuaskan secara keseluruhan.

2. Kejelasan

Pengguna merasa bahwa produk ini agak sulit untuk dimengerti dan digunakan. Skor 0,337 lebih rendah dari rata-rata UEQ 0,55, menunjukkan bahwa aspek kejelasan perlu ditingkatkan agar pengguna dapat memahami dan menggunakan produk dengan lebih mudah.

3. Efisiensi

Efisiensi pada ChatGPT memiliki nilai 0,452. Nilai ini bermakna *Negative* dikarenakan di bawah $<0,8$ dapat dikatakan ChatGPT masih lambat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

4. Ketepatan

Meskipun skor efisiensi 0,452 sedikit lebih tinggi dari rata-rata UEQ 0,43, skor ini masih menunjukkan bahwa pengguna tidak sepenuhnya merasa produk ini efisien. Produk mungkin membutuhkan peningkatan dalam hal kecepatan dan responsivitas.

5. Stimulasi

Skor keandalan 0,687 lebih rendah dari rata-rata UEQ 0,90, menunjukkan bahwa pengguna memiliki keraguan tentang keandalan dan keamanan produk. Ini menunjukkan area yang perlu diperbaiki agar produk lebih dapat diandalkan oleh pengguna.

6. Kebaruan

Meskipun skor kebaruan 0,600 menunjukkan beberapa tingkat inovasi, skor ini masih lebih rendah dari rata-rata UEQ 0,92. Pengguna mungkin merasa bahwa produk tidak cukup inovatif atau berbeda dari produk lain di Pasar. Area ini bisa ditingkatkan untuk memberikan kesan bahwa produk ini membawa sesuatu yang baru dan segar.

Hal ini menandakan bahwa aplikasi ChatGPT membutuhkan peningkatan di setiap aspeknya terutama pada aspek kejelasan (*Perspicuity*) karena mendapatkan nilai evaluasi terendah diantara aspek lainnya. Namun perlu diketahui bahwa standar dari UEQ sendiri cukup tinggi menyimpulkan bahwa setiap hasil yang mendapatkan *below average* itu masih bisa dikategorikan normal untuk sebuah aplikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.5 Rekomendasi

Setelah melakukan pengolahan data dan mendapatkan hasil analisis, selanjutnya adalah membuat rekomendasi perbaikan. Rekomendasi dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap data kuesioner yang telah dilakukan. Rekomendasi ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas *website* Chat-GPT kedepannya. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa dari 6 variabel UEQ yang digunakan, 5 variabel yaitu variabel *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* memperoleh nilai evaluasi negatif. Adapun variabel *Attractiveness* memperoleh nilai evaluasi positif. Berdasarkan hal ini, rekomendasi yang diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi Area Kuat: Daya tarik produk adalah area yang kuat karena skornya di atas *benchmark*. Fokus pada mempertahankan dan memperkuat elemen-elemen yang membuat produk menarik bagi pengguna.
2. Menentukan Prioritas Perbaikan: Area seperti kejelasan, keandalan, stimulasi, dan kebaruan memiliki skor di bawah *benchmark* dan memerlukan perhatian lebih. Menentukan prioritas perbaikan dapat membantu dalam perencanaan dan alokasi sumber daya.
3. Meningkatkan Pengalaman Pengguna: Menggunakan data dari *benchmark*, Peneliti dapat menetapkan target peningkatan yang realistis dan terukur. Misalnya, meningkatkan kejelasan produk untuk mencapai atau melampaui *benchmark* 0,55.