



ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CHATGPT MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

TUGAS AKHIR

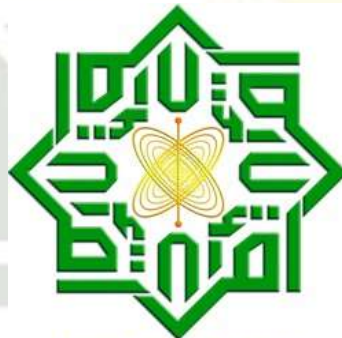
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

MHD ILHAM ZAYADI

12050313592



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2024

- 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.

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.

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CHATGPT
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

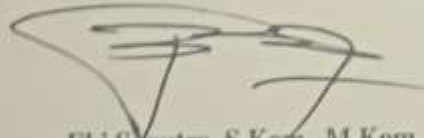
TUGAS AKHIR

Oleh:

MHD ILHAM ZAYADI
12050313592

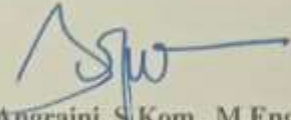
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 11 Juli 2024

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D.
NIP. 1984084212009012008

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI CHATGPT MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

TUGAS AKHIR

Oleh:

MHD ILHAM ZAYADI

12050313592

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 04 Juli 2024

Pekanbaru, 04 Juli 2024

Mengesahkan,

Ketua Program Studi



Dekan

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris : Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D.

Anggota 1 : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Syaifullah, SE., M.Sc.

iii

- 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.



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.

Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mhd Ilham Zayadi
 NIM : 12050313592
 Tempat/Tgl. Lahir : Padang Lawas/20 September 2002
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
 Prodi : Sistem Informasi
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI CHATGPT
 MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ dengan judul sebagaimana tersebut atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/((Karya Ilmiah lainnya)*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 16 Juli 2024



Mhd Ilham Zayadi
 NIM: 12050313592

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman, dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

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.



LEMBAR PERNYATAAN

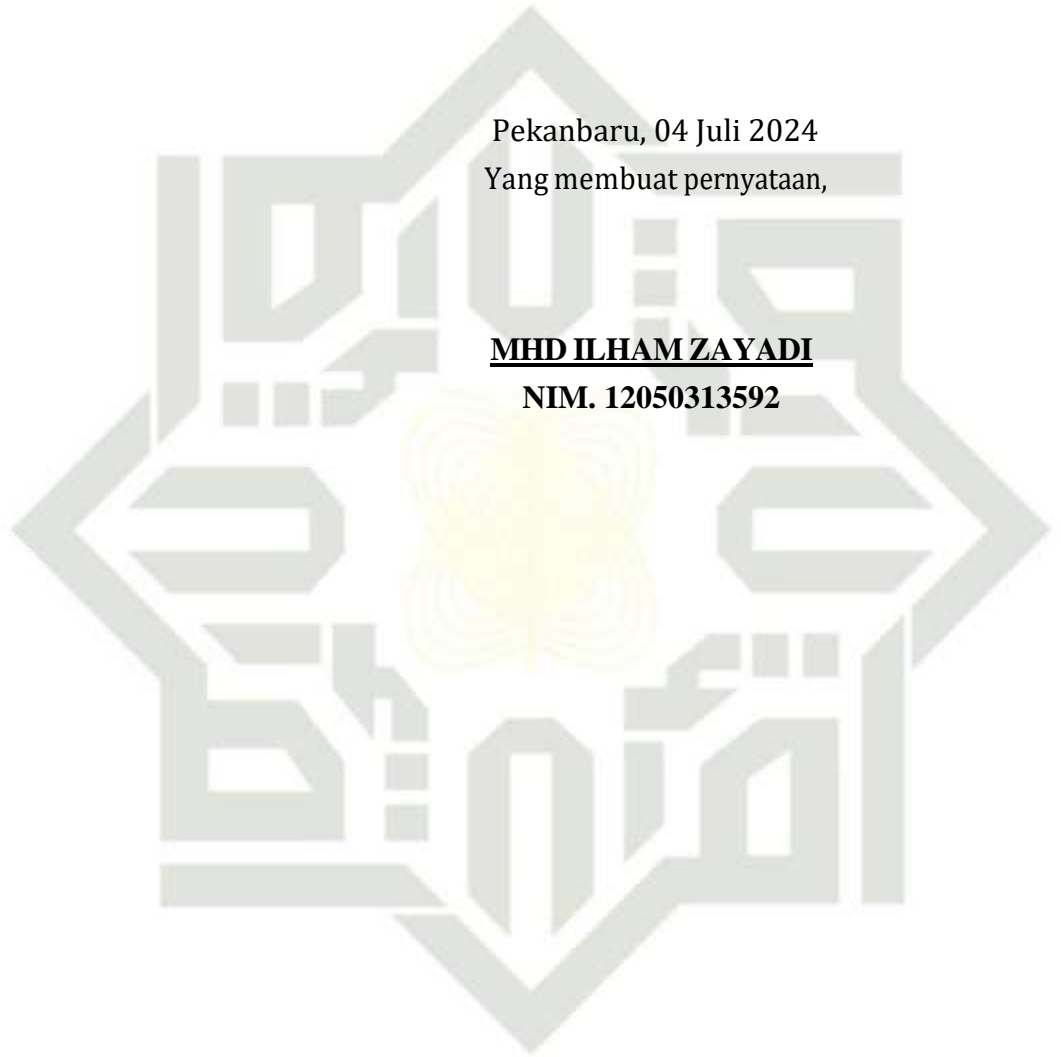
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 04 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

MHD ILHAM ZAYADI

NIM. 12050313592



UIN SUSKA RIAU

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.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan tanpa ada kekurangan sedikitpun. Shalawat beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan "*Allahumma Sholli 'ala Sayyidina Muhammad Wa 'ala Ali Sayyidina Muhammad*". Semoga kita semua selalu senantiasa mendapat syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat, *aamiin ya rabbal 'alamiin*.

Peneliti persembahkan hadiah istimewa karya kecil ini sebagai salah satu bentuk bakti, rasa terima kasih, dan hormat kepada ayah dan ibu tercinta. Terima kasih yang tak terhingga karena telah merawat dan membesarkan peneliti dengan setulus hati dan penuh perjuangan hingga peneliti bisa sampai tahap saat ini. Berkat do'a dan kasih sayangmu, anakmu telah berhasil memperoleh gelar sarjana seperti yang engkau harapkan. Tiada apapun di dunia ini yang dapat membalas semua jasa-jasa dan pengorbananmu. Untuk itu peneliti anakmu ini selalu mendo'akan yang terbaik untuk Ayah dan Ibu agar bahagia dunia dan akhirat serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya kelak. Dan pastinya peneliti juga berterima kasih yang tak terhingga kepada saudara kandung tercinta peneliti yaitu adek yang telah memberikan peneliti pelajaran dan pemahaman mengenai indahnya kehidupan yang damai sebagai saudara.

Kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kebaikan selama perkuliahan, peneliti ucapkan terima kasih banyak dan semoga menjadi amal jariyah. *Aamiin*.

Untuk sahabat terdekat yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu dan pastinya juga teman-teman seperjuangan, terima kasih berkat kalian masa perkuliahan menjadi lebih bermakna semoga dimasa mendatang kita bisa bertemu lagi dalam keadaan yang lebih baik.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

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.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa sholawat beriringan salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan melantunkan *Allahumma Sholli 'ala Sayyidina Muhammad Wa 'ala Alihi Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak orang yang telah berperan dalam mendukung dan membimbing peneliti pada proses penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini. Maka dari itu, ungkapan terima kasih peneliti ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Ketua Sidang Tugas Akhir peneliti.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan peneliti arahan dan bimbingan serta masukan kepada peneliti hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Ibu Angraini, S.Kom., M.Eng., P.hD sebagai Pembimbing Kerja Praktek sekaligus Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berharga dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Ibu dan Bapak dosen Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti. Mudah-mudahan semua ilmu yang diberikan dapat peneliti amalkan dan semoga menjadi amal *jariyah*.
9. Kedua orang tua peneliti, Ayahanda Azwir dan Ibunda Welma Yosi yang selama ini telah memberi kasih sayangnya, semangat, dukungan, serta do'a terbaiknya kepada peneliti agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Adek peneliti, Muhammad Rizky Zayadi yang selalu memberikan dukungan peneliti berupa materi dan teman bermain, semoga senantiasa diberikan kemurahan rezeki yang melimpah dan keberkahan.

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.

11. Teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2020 khususnya dari Kelas B dan Kelas G yang tidak disebutkan satu per-satu.
12. Basecamp Turu, Qhoiril, Dihan, Muslim, Hamdi, Damar, Restu, Yudhi, Rizky, Rhifky, Pangeran, Bazzo yang telah memberikan pengalamannya kepada peneli pada masa perkuliahan 4 tahun ini.
13. Orbit Future Academy yang telah memberikan ilmu dan pengalaman tentang Kampus Merdeka kepada peneliti.
14. Anggota Kost Sophia, Alan, Ali, Varel, Khairul, Najar, Wira, Adit, Amin, Rehan, Mukhrim, Fikri, Jordy, Bang Afif, Bang Rizky, Bang Haikal, Bang Paisal, Bang Sayed, Bang Dani, Bang Yendi, Bang Rasyid, Bang Aldo, dan Bang Aldi yang telah memberikan pengalaman kebersamaanya di perantauan.
15. Anggota KKN Desa Muara Dua yang telah memberikan pengalaman selama 2 bulan kepada peneliti untuk menyelesaikan mata kuliah KKN.
16. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu dan telah banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga segala do'a dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun bisa disampaikan ke *email* 12050313592@students.uin-suska.ac.id sangat diharapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, peneliti ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Pekanbaru, 12 Juli 2024

Peneliti,

MHD ILHAM ZAYADI

NIM. 12050313592

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.

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI CHATGPT MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

MHD ILHAM ZAYADI

NIM: 12050313592

Tanggal Sidang: 04 Juli 2024

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Dengan kemajuan teknologi, sistem seperti Kecerdasan Buatan (AI) telah berkembang dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pada November 2022, perusahaan OpenAI di Amerika Serikat merilis ChatGPT, menunjukkan kemajuan pesat teknologi AI. Penggunaan ChatGPT yang meluas di kalangan generasi muda Indonesia telah memicu minat untuk memahami pengalaman pengguna teknologi ini. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman pengguna ChatGPT dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan melalui penyebaran kuesioner *online* diperoleh responden sebanyak 327 orang. Berdasarkan jawaban responden, pengguna sangat puas dengan pengalaman yang mereka dapatkan dari ChatGPT. Dari 6 variabel UEQ yang digunakan, 5 variabel memperoleh nilai evaluasi *negative* yaitu pada *Perspicuity* (*mean* 0,337), *Efficiency* (*mean* 0,452), *Dependability* (*mean* 0,687), *Stimulation* (*mean* 0,389) dan *Novelty* (*mean* 0,600). Sedangkan dengan nilai evaluasi tertinggi jatuh pada variabel *Attractiveness* dengan nilai *mean* 1.154. Meskipun nilai rata-rata ChatGPT di bawah standar UEQ, hal ini masih dianggap normal untuk sebuah aplikasi. Penelitian ini memberikan 3 rekomendasi yang dibuat berdasarkan hasil evaluasi menggunakan UEQ. Mempertahankan variabel yang di atas standar, Menentukan prioritas perbaikan variabel, dan Meningkatkan pengalaman pengguna terhadap variabel yang dibawah standar agar aplikasi bisa berkembang dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Analisis, ChatGPT, *User Experience*, *User Experience Questionnaire*

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.

USER EXPERIENCE ANALYSIS ON CHATGPT APPLICATION USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

MHD ILHAM ZAYADI
NIM: 12050313592

Date of Final Exam: July 4th 2024
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

With the advancement of technology, systems such as Artificial Intelligence (AI) have developed and have affecting various areas of life, including education. In November 2022, the company OpenAI in the United States released ChatGPT, demonstrating the rapid advancement of AI technology. The widespread use of ChatGPT among Indonesia's younger generation has sparked interest in understand the user experience of this technology. This research aims to evaluate the experience of using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Results of the research that researchers conducted through distributing online questionnaires obtained 327 respondents. as many as 327 people. Based on the respondents' answers, users are very satisfied with the experience Of the 6 UEQ variables used, 5 variables obtained a negative evaluation value, namely on Perspicuity. negative evaluation values, namely on Perspicuity (mean 0,337), Efficiency (mean 0,452), Dependability (mean 0,687), Stimulation (mean 0,389) and Novelty (mean 0,600). Meanwhile, with the highest evaluation value falls on the Attractiveness variable with a mean value of 1.154. Although the ChatGPT average is below the UEQ standard, this is still considered normal for an application. This research provides 3 recommendations made based on the evaluation results using UEQ. Maintain variables that are above standard, Determine variable improvement priorities, and Improve the user experience of variables that are below the standard so that the application can develop and improve the user experience. evolve and improve user experience.

Keywords: *Analysis, ChatGPT, User Experience, User Experience Questionnaire*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
LANDASAN TEORI	5
2.1 Analisis.....	5
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.2.1 <i>Framework User Experience</i>	5
2.2.2 <i>User Experience Questionnaire</i>	6
2.3 <i>UEQ Data Analys Tool</i>	7
2.3.1 Validitas dan Reliabilitas.....	8

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.

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.

2.4	Aplikasi	9
2.5	ChatGPT	10
2.6	Penelitian Terdahulu	11
METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Tahapan Penelitian	15
3.2	Tahap Pendahuluan	15
3.2.1	Menentukan Topik Penelitian	15
3.2.2	Menentukan Objek Penelitian	16
3.3	Tahap Perencanaan	16
3.3.1	Melakukan Identifikasi Masalah	16
3.3.2	Menentukan Tujuan Penelitian	16
3.3.3	Mentukan Metode yang Dipakai	16
3.3.4	Menentukan Data yang Dibutuhkan	16
3.4	Tahap Pengumpulan Data	17
3.4.1	Menentukan Populasi dan Sampel	17
3.4.2	Penyebaran Kuesioner	19
3.5	Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data	20
3.5.1	Mengolah Data	20
3.5.2	Analisis Data	20
3.6	Tahap Dokumentasi	20
4 HASIL DAN ANALISIS		21
4.1	Kepuasan Pengguna ChatGPT	21
4.2	Deskripsi Responden	21
4.3	Pengolahan Data Kuesioner	23
4.3.1	Uji Validitas Data	23
4.3.2	Uji Reliabilitas	23
4.3.3	Mengola Data Menggunakan UEQ	24
4.4	Hasil Analisis	24
4.5	Rekomendasi	27
5 KESIMPULAN DAN SARAN		28
5.1	Kesimpulan	28
5.2	Saran	28

DAFTAR PUSTAKA

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.

LAMPIRAN A HASIL <i>EXPERIMENT</i> DAN WAWANCARA	A - 1
A.1 Hasil <i>Experiment</i>	A - 1
A.2 Wawancara	A - 1
LAMPIRAN B DATA PENELITIAN	B - 1
B.1 Data Responden Sebelum Transformasi	B - 1
B.2 Data yang Sudah Transformasi	B - 1
LAMPIRAN C DOKUMENTASI PENELITIAN	C - 2
C.1 Jawaban Responden Secara <i>Online</i> dan <i>Offline</i>	C - 2

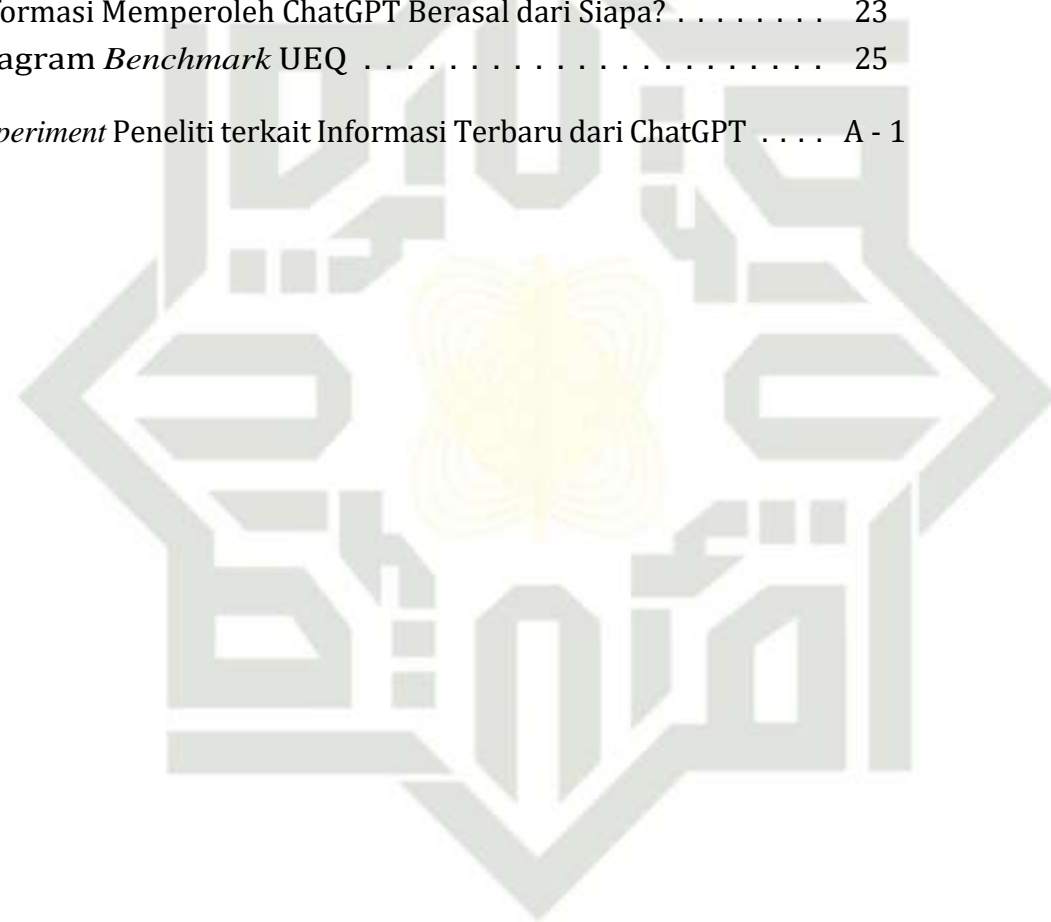


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

DAFTAR GAMBAR

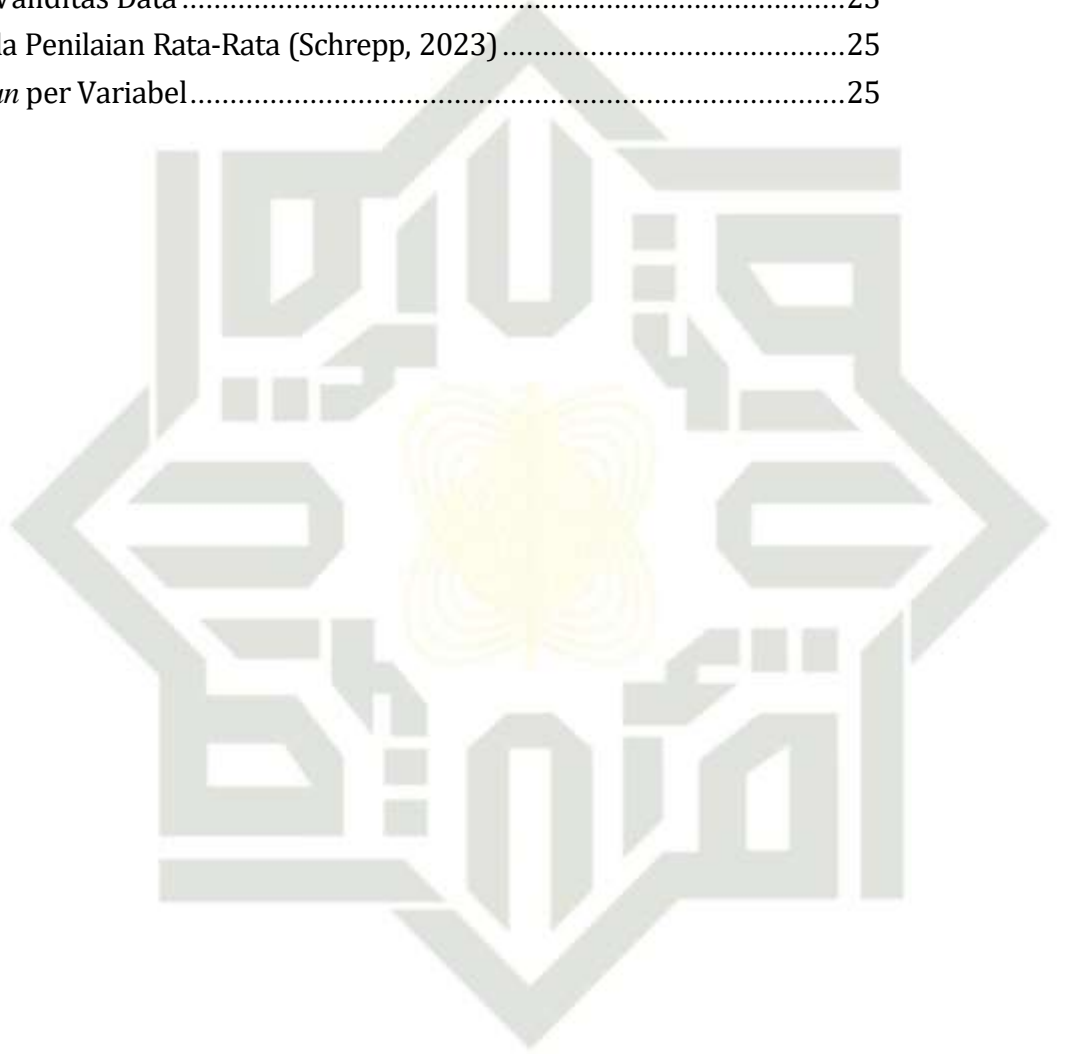
2.1	Susunan Skala UEQ (Schrepp, 2014).	6
2.2	Tampilan ChatGPT (OpenAI.Com).	10
3.1	Metodologi Penelitian	15
4.1	Jenis Kelamin Responden Pengguna ChatGPT	21
4.2	Jumlah Pengguna yang Pernah Menggunakan ChatGPT	22
4.3	Lama Penggunaan ChatGPT	22
4.4	Informasi Memperoleh ChatGPT Berasal dari Siapa?	23
4.5	Diagram <i>Benchmark</i> UEQ	25
A.1	<i>Experiment</i> Peneliti terkait Informasi Terbaru dari ChatGPT	A - 1



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

2.1	Penelitian Terdahulu	11
3.1	26 Item Pertanyaan dengan variabel yang dihasilkan (www.ueq-online.com).....	19
4.1	Uji Validitas Data	23
4.2	Skala Penilaian Rata-Rata (Schrepp, 2023).....	25
4.3	<i>Mean per Variabel</i>	25



UIN SUSKA RIAU

- 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.

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.

DAFTAR SINGKATAN

AI	:	<i>Artificial Intelligence</i>
ChatGPT	:	<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>
DSRPAI	:	<i>Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence</i>
GAN	:	<i>Generative Adversarial Network</i>
IT	:	<i>Information Technology</i>
KKN	:	Kuliah Kerja Nyata
KBBI	:	Kamus Besar Bahasa Indonesia
LLM	:	<i>Large Language Models</i>
MAN	:	Madrasah Aliyah Negeri
ML	:	<i>Machine Learning</i>
NLP	:	<i>Natural Language Processing</i>
PDDikti	:	Pangkalan Data Pendidikan Tinggi
QUIS	:	<i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction</i>
SD	:	Sekolah Dasar
SLTA	:	Sekolah Lanjutan Tingkat Atas
SLTP	:	Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama
SMP	:	Sekolah Menengah Pertama
SUPR-Q	:	<i>Standardized User Experience Percentile Rank</i>
SUS	:	<i>System Usability Scale</i>
Suska	:	Sultan Syarif Kasim
SUMI	:	<i>Software Usability Measurement Inventory</i>
UEQ	:	<i>User Experience Questionnaire</i>
UX	:	<i>User Experience</i>
UIN	:	Universitas Islam Negeri
UNRI	:	Universitas Riau



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 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi, sistem seperti Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* telah berkembang dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kehadiran *Artificial Intelligence* memberikan manfaat yang lebih signifikan terhadap perkembangan teknologi pendidikan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pada November 2022 lalu, perusahaan OpenAI di Amerika Serikat telah merilis temuan baru mereka tentang *chatbot* yaitu ChatGPT (open.ai.com, 2022). ChatGPT adalah *chatbot* model LLM yang dikembangkan oleh OpenAI (Brown dkk., 2020). LLM adalah sistem kecerdasan buatan yang dilatih pada sejumlah besar data teks untuk menghasilkan teks berkualitas manusia. ChatGPT dilatih pada *dataset* teks dan kode yang sangat besar, termasuk buku, artikel, kode, dan percakapan (Radford dkk., 2019).

Perkembangan ChatGPT menunjukkan kemajuan teknologi AI yang pesat. Hal ini dibuktikan dengan meluasnya penggunaan ChatGPT di kalangan pengguna Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda, telah memicu minat untuk memahami pengalaman pengguna yang terkait dengan teknologi ini. Survei terbaru yang dilakukan Populix April 2023, menemukan bahwa 52% responden menggunakan ChatGPT, mayoritas berasal dari pulau Jawa 76% dan Sumatera 14%, dan sisanya 10% dari pulau lain (Ameniar, Prastawa, dan Rosyada, 2022). Survei tersebut juga mengungkapkan bahwa mayoritas pengguna ChatGPT berusia antara 17 dan 35 tahun, dengan 51% berada dalam rentang usia 17-25 tahun dan 35% berada dalam rentang usia 26-35 tahun (Ameniar dkk., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengguna ChatGPT, pengguna merasa informasi yang diperoleh dari ChatGPT kurang *update*, sehingga pengguna tidak mendapatkan informasi terbaru dalam berbagai bidang. Adapun, *experiment* yang dilakukan peneliti mengenai data yang didapat dari ChatGPT yaitu dengan memberikan pertanyaan "Apakah data yang diperoleh ChatGPT, data yang terbaru?". ChatGPT memberikan tanggapan data yang diberikan terbatas, hanya data terakhir pada bulan Januari 2022. Selepas bulan Januari 2022 ChatGPT tidak memiliki informasi terbaru untuk data yang diperoleh, hal ini dapat dibuktikan pada Lampiran A.

Evaluasi UX yang komprehensif dapat memberikan wawasan berharga tentang sejauh mana teknologi seperti ChatGPT dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian kepuasan pengguna

na berdasarkan pengalaman penggunaan ChatGPT dengan metode yang digunakan UEQ. UEQ adalah alat yang mengukur pengalaman pengguna dengan mengajukan pertanyaan tentang persepsi pengguna terhadap daya tarik, kejelasan, efisiensi, presisi, stimulasi, dan kebaruan aplikasi (Karina dan Pibriana, 2023). Metode ini telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berbagai aplikasi dan sistem (Ameniar dkk., 2022; Annisa, Jaya, dan Surmiati, 2022). UEQ terdiri dari enam skala yang menilai berbagai aspek pengalaman pengguna, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, presisi, stimulasi, dan kebaruan (Susilo, 2019).

Kuesioner dirancang agar mudah digunakan dan dapat diberikan secara *online* maupun *offline*. Hasil UEQ dapat dianalisis menggunakan alat *Analysis Data Tools* yang memberikan tolak ukur untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (Karina dan Pibriana, 2023). Dalam konteks ChatGPT, UEQ dapat digunakan untuk menilai pengalaman pengguna platform, termasuk kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan secara keseluruhan.

Hasil UEQ dapat memberikan wawasan mengenai kekuatan dan kelemahan platform, dapat digunakan untuk memberikan masukan bagi perbaikan dan penyempurnaan. Selain itu UEQ dapat digunakan untuk mengevaluasi daya tarik ChatGPT, termasuk antarmuka pengguna dan daya tariknya secara keseluruhan. Kejelasan platform juga dapat dinilai, termasuk kemudahan memahami fitur dan fungsionalitas platform. Efisiensi ChatGPT dapat dievaluasi, termasuk kecepatan, dan efektivitas platform dalam menyelesaikan tugas. Ketepatan ChatGPT dapat dinilai, termasuk keakuratan tanggapan yang diberikan. Stimulasi ChatGPT dapat dievaluasi, termasuk tingkat keterlibatan dan motivasi menggunakan platform. Terakhir, kebaruan ChatGPT dapat dinilai, termasuk tingkat inovasi, dan kreativitas platformnya.

Menggunakan UEQ, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman pengguna yang terkait dengan ChatGPT dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan pemeliharaan platform di kalangan pengguna di bidang pendidikan.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Analisis *User Experience* pada Aplikasi ChatGPT Menggunakan *User Experience Questionnaire*" dilakukan untuk memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang pengalaman pengguna ChatGPT di Indonesia dan bagaimana aplikasi tersebut dapat meningkatkan kualitas kepuasan pengguna.

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.

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.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kepuasan pengguna berdasarkan pengalaman pengguna dalam Menggunakan ChatGPT Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian difokuskan pada kepuasan pengguna pada penggunaan ChatGPT 3.5 berdasarkan pengalaman penggunaanya.
2. Objek penelitian adalah mahasiswa jurusan IT yang ada pada Universitas Negeri di Pekanbaru yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau.
3. Metode penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan teknik pengukuran sampel menggunakan Teknik Krejcie dan Morgan.
4. Data yang diperoleh menggunakan kuesioner *online* yang disebarakan kepada mahasiswa yang menggunakan ChatGPT.
5. Alat yang digunakan *Data Analysis Tool 12* (www.ueq-online.org) untuk mengolah data kuesioner yang diperoleh.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengukur kepuasan pengguna mahasiswa Jurusan IT di Universitas Negeri Daerah Riau terhadap ChatGPT untuk mengetahui apakah mereka merasa puas dengan pengalaman mereka menggunakan aplikasi ChatGPT.
2. Melakukan analisis menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*.
3. Menghasilkan rekomendasi penelitian berdasarkan hasil evaluasi Metode *User Experience Questionnaire*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui dan memberikan informasi mengenai kepuasan pengguna ChatGPT berdasarkan pengalaman penggunaanya menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada penelitian UX dalam konteks teknologi pendidikan menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*.
3. Dapat dipublikasi di *Repository* Universitas Islam Negeri Sultan Syarif

Kasim Riau sebagai referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab I Tugas Akhir ini berisikan (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada Bab II Tugas Akhir ini peneliti menguraikan tentang: (1) Analisis; (2) *User Experience*; (3) *UEQ Data Analysis Tool*; (4) Aplikasi; (5) ChatGPT; (6) Validitas dan Reabilitas; dan (7) Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III Tugas Akhir ini peneliti menguraikan tentang: (1) Tahap Penelitian; (2) Pendahuluan; (3) Perencanaan; (4) Pengumpulan Data; (5) Pengolahan Data; dan (6) Dokumentasi.

BAB 4. HASIL DAN ANALISIS

Pada Bab IV Tugas Akhir ini memaparkan mengenai hasil kuesioner evaluasi ChatGPT dengan Metode *User Experience Questionnaire* dan melakukan pengolahan data menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* versi 12.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V pada Tugas Akhir ini memaparkan tentang Kesimpulan dan Saran.

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 2

LANDASAN TEORI

2.1 Analisis

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), analisis ialah pemeriksaan terhadap suatu tindakan, karangan, atau peristiwa lain untuk menentukan keadaan yang sebenarnya seperti sebab, alasan, dan kasus. Analisis yang berasal dari bahasa Yunani Kuno disebut *analusis*, yang berarti menguraikan. Secara umum, analisis adalah proses memeriksa dan mengevaluasi fakta atau informasi untuk mendapatkan informasi yang lebih tepat atau komprehensif.

2.2 User Experience

User Experience diartikan sebagai kesan keseluruhan pengguna ketika seseorang berinteraksi dengan suatu objek atau produk yang mencakup aspek kualitas pragmatis dan hedonis (Rauschenberger, Schrepp, Pérez Cota, Olschner, dan Thomaschewski, 2013). Sedangkan menurut standar ISO 92141-210:2010, *User Experience* adalah tanggapan yang diperoleh dari pemakaian atau antisipasi penggunaan sistem, produk, dan layanan. Pernyataan tentang pengguna mencakup emosi, keyakinan, preferensi, kenyamanan, dan pencapaian pengguna yang terjadi sebelum, selama dan setelah penggunaan. Hal ini mencakup tanggapan terhadap aspek utilitarian dan hedonis kualitas produk interaktif, khususnya produk yang sederhana, efektif, dan memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna saat menggunakannya.

UX menjadi salah satu elemen penting dalam desain dan pengembangan produk. Hal ini membantu dalam proses perancang produk dan pengembang produk untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna terhadap produk yang ingin digunakan. Pengalaman dari pengguna mencakup semua perasaan, pikiran, sensasi, dan tindakan dalam berinteraksi dengan produk seperti antarmuka situs web atau aplikasi seluler (Codfrey, Baharum, Zain, Omar, dan Deris, 2022).

2.2.1 Framework User Experience

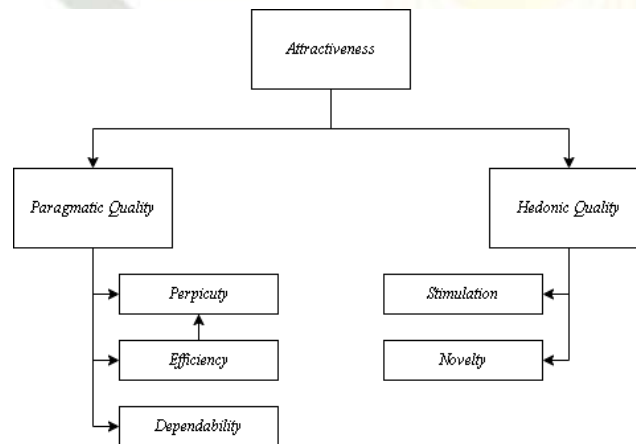
Dalam *User Experience* terdapat berbagai kerangka kerja untuk melakukan penelitian. Beberapa diantaranya:

1. *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS).
2. *Standardized User Experience Percentile Rank* (SUPR-Q).
3. *System Usability Scale* (SUS).
4. *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI).
5. *User Experience Questionnaire* (UEQ).

2.2.2 User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah metode evaluasi untuk mengukur *user experience* dengan menggunakan kuesioner. Tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk membandingkan *level user experience* antara dua produk, menguji *user experience* suatu *website* dan menentukan area perbaikan suatu *website*. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 item penataan, yaitu (Schrepp, 2019):

1. *Attractiveness* merupakan kesan pengguna terhadap *website* secara keseluruhan suka atau tidak.
2. *Perspiciuity* merupakan kemudahan untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar dengan *website*.
3. *Efficiency* merupakan pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar.
4. *Dependability* merupakan tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam interaksi.
5. *Stimulation* merupakan tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan *website*.
6. *Novelty* merupakan tingkat inovasi dan kreativitas *website* yang dapat menarik perhatian pengguna.



Gambar 2.1. Susunan Skala UEQ (Schrepp, 2014).

Pada Gambar 2.1 menjelaskan kelengkapan aspek UEQ berupa *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality* menjadi keunggulan UEQ dibandingkan metode lainnya. Ketersediaan *tools* untuk melakukan analisis data dalam bentuk *excel* memudahkan pengukuran UX dengan menggunakan UEQ (Kharis, 2019). Elemen kuesioner mengikuti format pengukuran skala diferensial semantik tujuh tahap *Osgood*, dengan item ke-26 adalah sepasang kata sifat kontras (antonim) de-

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.

ngan skala peringkat 1-7. Satu-satunya perbedaan adalah skala ini tidak memiliki format pilihan ganda atau daftar periksa sebaliknya, jawaban ditempatkan dalam satu baris, dengan jawaban sangat positif berada dibaris kanan dan jawaban sangat negatif dibaris kiri, atau sebaliknya.

Data yang dikumpulkan berupa data interval (Sugiyono, 2013). Biasanya posisi 0 artinya netral, posisi 1 artinya sedikit, posisi 2 artinya cukup, dan posisi 3 artinya sangat. Skala seperti ini mengukur arah reaksi, misalnya, baik atau buruk dan juga intensitas sedikit sampai sangat. Pengisian UEQ akan diarahkan sesuai dengan ketentuan UEQ, dimana tidak selamanya poin 7 merupakan nilai tertinggi pada kuesioner ini. Setelah variabel dan pernyataan ditentukan maka tentukan pula skala pengukurannya. Dalam penelitian ini skala yang akan digunakan adalah Skala *Semantic Differential*. Skala ini digunakan untuk meminta responden dalam menilai suatu objek menggunakan multi poin skala dengan interval yang sama.

2.3 UEQ Data Analysis Tool

Mengembangkan *tool* khusus yang dapat digunakan untuk menganalisis hasil kuisisioner yaitu UEQ *Data Analysis Tool* (Schrepp dan Held, 2015). UEQ *Data Analysis Tool* ini berbentuk aplikasi *excel* yang dapat diperoleh dengan cara mengunduhnya langsung dari *website* resmi UEQ (www.ueq-online.com). Cara penggunaannya ialah dengan memasukkan data dari responden ke dalam *tab* data pada *worksheet excel* (Prasetyaningisih dan Ramadhani, 2021). Data statistik yang dibutuhkan akan diolah secara otomatis untuk menginterpretasikan hasil kuesioner. Tahapan proses pengolahan data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* adalah sebagai berikut (Umar, Ifani, Ammatulloh, dan Anggriani, 2020).

1. Transformasi Data (*Data Transformed*)

Data responden yang telah dimasukkan ke *excel* mengalami proses konversi data yaitu urutan nilai positif kanan dan negatif kiri yang diacak dalam kuesioner untuk meminimalkan kecendrungan jawaban. Data yang dikonversi akan menghasilkan nilai rata-rata perorang dengan masing-masing pengelompokkan berdasarkan aspek. Rumus yang digunakan dapat dilihat pada Persamaan 2.1.

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X} (person)}{\sum (item)} \tag{2.1}$$

Keterangan:

X: Rataan skala perorang.

$\sum X(person)$: Total nilai item perskala.

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.

$\sum X$: Jumlah nilai perskala.

2. Hasil Utama (*Results*)

Setelah diselesaikan, data sekali lagi dihitung untuk memberikan *results*. *Results* adalah hasil utama dari UEQ, dan berfungsi sebagai dasar untuk semua perhitungan selanjutnya. Nilai rata-rata dan varian dari data konversi hasil rata-rata digunakan untuk menghitung skala keseluruhan dan skala asumsi. Hasil rata-rata skala memiliki nilai standar, dimana angka antara -0,8 dan 0,8 dianggap sebagai hasil evaluasi normal, nilai lebih besar dari 0,8 dianggap sebagai penilaian positif, dan nilai kurang dari -0,8 dianggap sebagai evaluasi negatif. Hasil perhitungan diwakili oleh rumus Persamaan 2.2.

$$\bar{X} = \frac{\sum X(\text{skala})}{\sum(\text{item})} \quad (2.2)$$

Keterangan:

X : Rataan skala (*Results*).

$\sum X(\text{skala})$: Total nilai item per skala.

$\sum X$: Jumlah nilai per skala.

2.3.1 Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini perlu diketahui bahwa dalam penelitian perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid memiliki arti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2017). Untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian apakah valid atau tidak, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Namun dalam melakukan pengujian tingkat validitas peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen kepada sasaran dalam penelitian. Langkah ini dapat disebut dengan kegiatan uji coba instrumen dan pengujian instrumen dilakukan sebanyak 304 responden.

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan bahwa tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai nilai validitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai nilai validitas yang rendah (Suharsimi dkk., 2006). Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Ketika melakukan perhitungan uji validitas dapat menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus

Korelasi *Product Moment* yaitu pada Persamaan 2.3.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (2.3)$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y.

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X.

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y.

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan.

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan.

Dalam menentukan nilai uji validitas dilihat berdasarkan nilai r tabel atau Indeks Korelasi. R tabel merupakan suatu acuan yang digunakan untuk melakukan uji validitas dan berupa angka untuk menguji hasil validitas pada instrumen penelitian. Pada r tabel yang biasa digunakan adalah 0,05. Selanjutnya menentukan berapa nilai *degree of freedom* (df) dapat menggunakan Persamaan 2.4.

$$df = (n - 2) \quad (2.4)$$

Keterangan:

df = *degree of freedom* (derajat kebebasan).

n = Jumlah sampel.

2 = Nilai yang telah ditentukan.

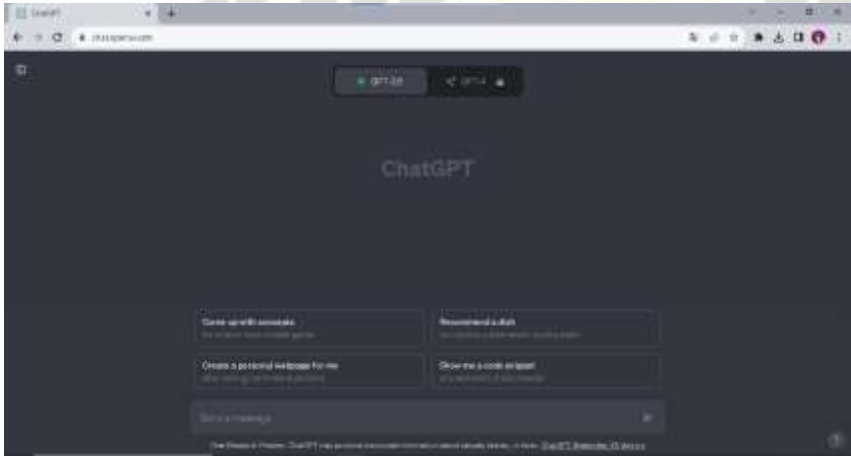
Reliabilitas merupakan alat untuk mengevaluasi suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Kuesioner dianggap reliabel atau handal jika jawaban responden terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Semakin tinggi tingkat reliabilitas suatu alat pengukur, maka semakin stabil alat pengukur tersebut. Dalam *Excel*, tersedia fasilitas untuk mengukur reliabilitas menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* (α), dimana sebuah konstruk atau variabel dianggap reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ (Sugiono, Noerdjanah, dan Wahyu, 2020).

2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu (Tabanal, 2017).

2.5 ChatGPT

Perkembangan AI berawal pada tahun 1950 dalam karya ilmuwan matematika Alan Turing, yang berjudul *Computing Machinery Intelligence*. Alan menyatakan jika manusia bisa menyelesaikan masalah dan memperbaikinya (Turing, 2006). Mengapa mesin tidak bisa melakukan hal yang sama? Pada tahun 1956 konsep AI ditemukan, dicetuskan oleh John McCarthy seorang ilmuwan komputer asal Amerika Serikat dalam sebuah program *AI Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* (DSRPAI). Sehingga pada tahun 1960an AI Berkembang pesat, pada tahun ini dikenal dengan “Musim Dingin AI”. Pada tahun ini muncul *Chatbot* AI pertama yang bernama Eliza. Dengan harapan pemerintah *Chatbot* AI ini bisa menerjemahkan bahasa dengan sangat baik melalui *data processing*. Namun, peneliti gagal memenuhi janjinya agar bisa menciptakan kemajuan yang signifikan pada AI, sebab pada tahun 1973 hingga 1990 komputer yang digunakan kurang memadai. Memasuki akhir abad *millennium* AI dapat pengalaman yang cukup baik, sehingga perkembangan AI sangat pesat hingga saat ini.



Gambar 2.2. Tampilan ChatGPT (OpenAI.Com).

Chatbot menjadi semakin populer di Bidang Pendidikan dalam beberapa tahun terakhir (Brandtzaeg dan Følstad, 2018; Benner, Elshan, Schöbel, dan Janson, 2021) karena perkembangan besar dalam AI menggunakan ML dan NLP yang menciptakan jenis baru *Chatbot* (Seeger dan Heinzl, 2018). Kehebohan seputar *Chatbot* telah menyebabkan banyak peneliti diberbagai bidang memperkenalkan *Chatbot* untuk menunjukkan kehebatan *Artificial Intelligence*. Pada tahun 2022 bulan November, *launching* sebuah program *Chatbot* AI yang banyak menarik perhatian yaitu ChatGPT, yang dimana ChatGPT memberikan informasi yang berguna secara terperinci sehingga memudahkan pekerjaan mahasiswa agar lebih efisien dan efektif (Hadian, Pkim, Rahmi, dkk., 2023).

ChatGPT merupakan kecerdasan buatan dalam bentuk *chatbot*. Dimana, platform ini dibangun oleh OpenAI yang merupakan perusahaan yang dibuat oleh Elon Musk dan bergelut dibidang kecerdasan buatan. Perangkat lunak ini dibuat berlandaskan GPT-3.5 yang merupakan bentuk bahasa alami untuk hasilkan jawaban dengan pola layaknya tulisan manusia biasa. Dengan ChatGPT, pengguna dapat mengajukan pertanyaan dan kemudian platform ini akan memberikan respon berupa jawaban dalam bahasa Indonesia. Mengingat kehebatan yang ditawarkannya, tak heran jika platform ini semakin digemari oleh berbagai kalangan. Berikut sekilas tampilan aplikasi *website* ChatGPT pada Gambar 2.2.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian tedahulu dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Peneliti	Metode yang digunakan	Hasil
1.	<i>Artificial Intelligence for Education</i> (Zhai, 2022)	Implementasi AI dalam pendidikan dan Transformasi dalam metode pendidikan.	Penelitian ini membahas ChatGPT dalam penelitian kedepannya dan Penelitian menghasilkan bahwa ChatGPT dapat membantu dalam meningkatkan efisiensi dalam penulisan ilmiah dan memungkinkan peneliti untuk fokus pada aspek lain dari penelitian.
2.	<i>Users' experiences with chatbots: findings from a questionnaire study</i> (Følstad dan Brandtzaeg, 2020)	Studi kuesioner dengan pengguna ChatGPT (N=194).	Penelitian ini menggambarkan pengalaman pengguna menggunakan <i>Chatbot</i> . Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap <i>chatbot</i> sangat dipengaruhi oleh kualitas bantuan yang diberikan, serta oleh kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan <i>chatbot</i> . Oleh karena itu, pengembang <i>chatbot</i> harus memperhatikan kualitas bantuan yang diberikan dan kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan <i>chatbot</i> untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

- 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 2.1 Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan)

No	Judul dan Peneliti	Metode Penelitian	Hasil
3.	<i>The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools</i> (Santoso, Schrepp, Hasani, Fitriansyah, dan Setyanto, 2022)	Metode kualitatif dengan melakukan Observasi dan wawancara.	Penelitian yang dilakukan (Santoso dkk., 2022) menggunakan metode UEQ+ yang dimana penelitian ini menghasilkan bahwa aplikasi ini dapat membantu siswa memahami struktur dan kaidah Tajwid, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca Al- Quran dengan benar dan korektif.
4.	<i>ChatGPT for education and research: Opportunities, threats, and strategies</i> (Rahman dan Watanobe, 2023)	Melakukan eksperimen terkait pengkodean dengan ChatGPT dan Melakukan survei dengan siswa dan guru.	Penelitian ini membahas tentang Peluang dan Ancaman ChatGPT dalam Pendidikan, Penelitian ini menunjukkan bahwa ChatGPT membantu dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas Pendidikan serta Penelitian.
5.	<i>Impact of the implementation of ChatGPT in education: A systematic review</i> (Montenegro-Rueda, Fernández-Cerero, Fernández-Batanero, dan López-Meneses, 2023)	Desain metode campuran dan Pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif.	Penelitian ini mirip dengan Penelitian (Rahman dan wanatobe, 2023) dengan menghasilkan implementasi ChatGPT dilingkungan Pendidikan memiliki dampak positive terhadap proses belajar-mengajar, namun guru difokuskan agar terbiasa menggunakan ChatGPT dalam dunia pembelajaran agar meningkatkan pengalaman pendidikannya.
6.	<i>Evaluation of User Experience in Code Learning Platform Using User Experience Questionnaire</i> (Hidayat dkk., 2023)	Metode <i>User Experience Questionnaire</i> .	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dari situs <i>web Code Learning (Clearn)</i> sebagai platform kursus pemrograman. Dan hasil yang diperoleh bahwa pengembangan <i>user experience</i> pada <i>website CLearn</i> dengan menggunakan metode UE-Q berhasil meningkatkan kualitas <i>user experience</i> sehingga memberikan manfaat positif bagi pengguna <i>website</i> .

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 2.1 Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan)

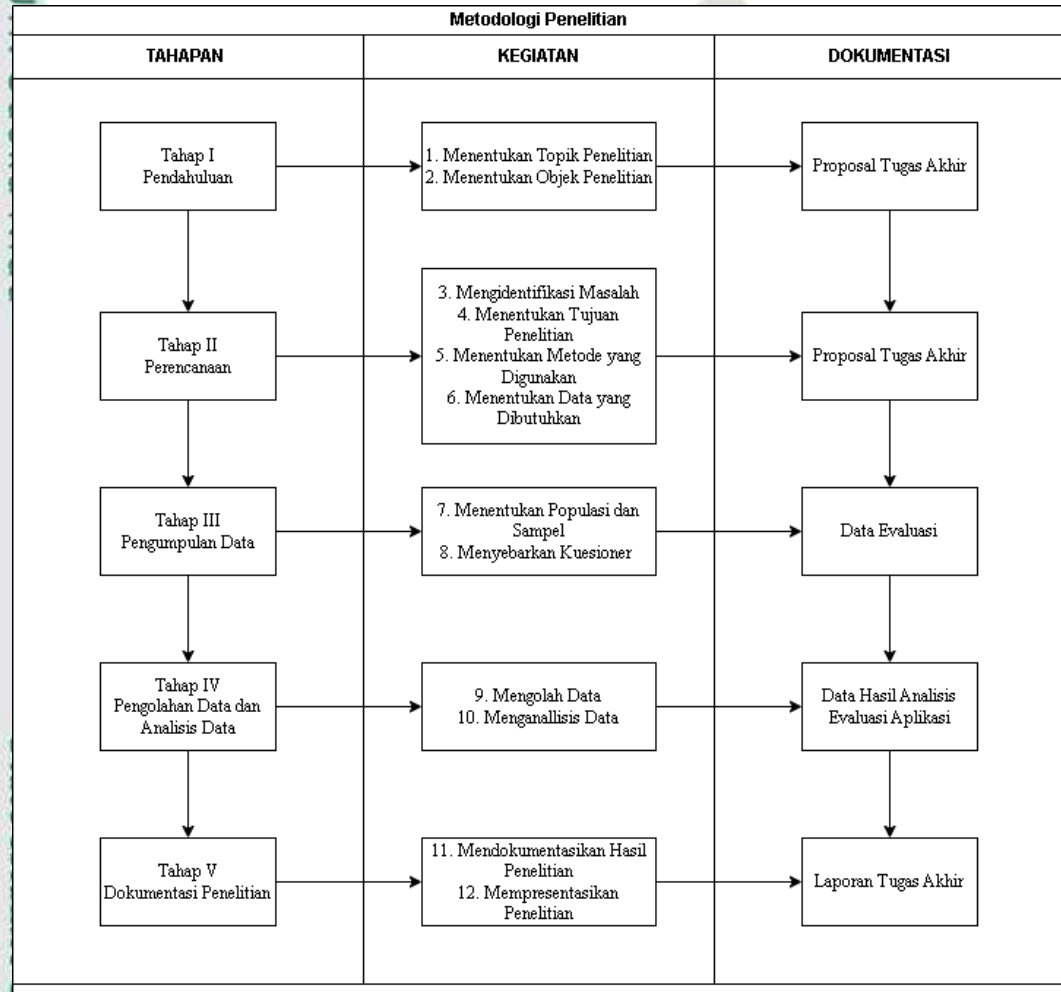
No	Judul dan Peneliti	Metode Penelitian	Hasil
7.	Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i> (Noor dan Hadisaputro, 2022)	UEQ dengan 26 pertanyaan dan Analisis pengaruh kualitas layanan terhadap pengguna TIX ID.	Hasil analisis menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> menunjukkan bahwa pengguna memiliki impresi positif terhadap aplikasi TIX ID. Nilai rata-rata untuk setiap aspek pengalaman pengguna menunjukkan evaluasi positif, dengan nilai tertinggi diperoleh pada aspek kebaruan (<i>novelty</i>). Meskipun demikian, aspek daya tarik (<i>attractiveness</i>) masih memerlukan perbaikan untuk memberikan kenyamanan yang lebih baik bagi pengguna.
8.	<i>Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire</i> (UEQ)(Maulani, Suprpto, dan Perdanakusuma, 2021)	Pengujian Kegunaan menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> .	Penelitian ini membandingkan 2 <i>website</i> jasa pencarian guru les yaitu Superprof.co.id dan Zonapriivat.com, hasil Penelitian menunjukkan situs Superprof.co.id mendapatkan nilai pengujian yang lebih baik dari <i>website</i> Zonapriivat.com.
9.	<i>ChatGPT is not all you need. A State of the Art Review of large Generative AI models</i> (Gozalo-Brizuela dan Garrido-Merchan, 2023)	<i>Generative Adversarial Network</i> (GAN) adalah fondasi teknis ChatGPT dan Arsitektur model besar ChatGPT yang telah dilatih sebelumnya meliputi sistem korpus, pra-pelatihan, dan penyempurnaan.	Penelitian menemukan bahwa ChatGPT memiliki skor UEQ yang lebih tinggi untuk efisiensi, kepuasan, dan kejelasan dibandingkan GPT-3. Namun, skor UEQ untuk daya tarik dan stimulasi untuk kedua model serupa.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan)

No	Judul dan Peneliti	Metode Penelitian	Hasil
10.	<i>User Experience Questionnaire Handbook</i> (Schrepp, 2015)	Metode <i>User Experience Questionnaire</i> yang digunakan untuk analisis dan UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang mencakup 6 skala untuk evaluasi	Analisis data dapat disederhanakan menggunakan <i>Excel-Tool</i> , dan konsistensi skala ditunjukkan dengan nilai <i>Cronbach-Alpha</i> . Penting untuk mengomunikasikan makna timbangan kepada pemangku kepentingan dan tidak mengubah item atau menghilangkan timbangan. Satu Indikator Kinerja Utama UX tidak dapat dengan mudah dihitung dari hasil UEQ tanpa memahami pentingnya setiap skala.

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.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.2 Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahapan awal dalam melakukan sebuah penelitian. Tahapan pendahuluan meliputi kegiatan-kegiatan diantaranya.

3.2.1 Menentukan Topik Penelitian

Topik penelitian ini adalah Analisis *User Experience* pada Aplikasi ChatGPT Menggunakan *User Experience Questionnaire*.

3.2.2 Menentukan Objek Penelitian

Proses penelitian selanjutnya memilih objek penelitian, objek penelitian yang diteliti ialah mahasiswa Jurusan IT pada Universitas Negeri yang berada di Pekanbaru yang menggunakan ChatGPT yaitu jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau.

3.3 Tahap Perencanaan

3.3.1 Melakukan Identifikasi Masalah

Peneliti melakukan identifikasi masalah melalui hasil survei secara *online* yang dilakukan Populix pada April 2023 terhadap pengguna AI di Indonesia terdapat 52% menggunakan ChatGPT dibandingkan aplikasi lainnya. Responden tersebut terdiri dari 1014 responden. Dari hasil *survey* yang dilakukan Populix menunjukkan sebagian besar pengguna ChatGPT diusia 17-35 tahun, yang dimana usia ini dominan lebih besar adalah mahasiswa (Sari, 2021). Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap pengguna ChatGPT, yang menghasilkan ChatGPT kurang *update* dalam memberikan informasi. Hasil yang diperoleh berdasarkan *experiment* yang dilakukan peneliti, ChatGPT *update* informasi terbaru pada Januari 2022 lalu dapat dilihat pada Lampiran A. Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti ingin mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan ChatGPT dengan informasi yang tidak *update*.

3.3.2 Menentukan Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini ialah untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna pada penggunaan ChatGPT menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*.

3.3.3 Menentukan Metode yang Dipakai

Dalam menentukan metode penelitian tentang pengalaman pengguna, Metode *User Experience Questionnaire* yang cocok sebab *User Experience Questionnaire* merupakan metode kuesioner *online* yang terdiri dari 26 item pertanyaan dan menghasilkan 6 variabel yang tentunya sudah dilengkapi dengan *Data Analysis Tool* (Schrepp, 2019).

3.3.4 Menentukan Data yang Dibutuhkan

Dalam pengambilan data, peneliti harus menentukan terlebih dahulu data apa saja yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir ini agar bisa memulai penelitian. Sebelum menentukan data ini peneliti melakukan observasi langsung supaya peneliti bisa menentukan data apa saja yang bisa digunakan. Data yang diperlukan dalam

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.

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.

Tugas Akhir ini ialah:

1. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Data ini berbentuk kuesioner *online* kepada pengguna aplikasi ChatGPT dan Wawancara kepada pengguna ChatGPT.
2. Data Sekunder adalah data yang didapat dari studi pustaka yaitu mempelajari teori-teori tentang penelitian terdahulu yang berhubungan dengan *User Experience* dan ChatGPT (Montenegro-Rueda dkk., 2023; Zhai, 2022).

3.4 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan ini berisi tentang proses dalam pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder. Tahapan pengumpulan data penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi
Melakukan tahapan pengamatan kepada responden secara *online* dengan mengirim *form* kuesioner, sedangkan *offline* dengan mendatangi langsung responden.
2. Wawancara
Sebelum melakukan penyebaran kuesioner peneliti melakukan wawancara kepada pengguna ChatGPT. Wawancara tersebut dapat dilihat pada Lampiran A.
3. Studi Pustaka
Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari dan memahami penelitian terdahulu terkait ChatGPT dan UEQ seperti pada penelitian (Hidayat dkk., 2023) tentang evaluasi UX di *Code Learning Platform User* menggunakan UEQ dan Rahman dan Watanobe (2023) tentang *ChatGPT for education and research* dan penelitian lainnya yang dilampirkan pada Bab 2 bagian Penelitian Terdahulu.

3.4.1 Menentukan Populasi dan Sampel

Responden yang dijadikan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan ChatGPT. Dalam penelitian ini jumlah populasi dan sampel harus ditentukan terlebih dahulu. Populasi adalah sekumpulan dari individu yang memiliki ciri khusus, kualitas, dan juga karakteristik yang dibutuhkan oleh peneliti. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai data utama dalam penelitian ini. Populasi dikarakteristikan pada Mahasiswa Jurusan IT (Shackelford dkk., 2006) pada Universitas Negeri di Pekanbaru yaitu, 777 Jurusan Teknik Informatika UIN Suska Riau, 712 Jurusan Sistem Informasi UIN Suska Riau, 172 Jurusan Teknik Informatika UNRI, 556 Jurusan Sistem Informasi UNRI.

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.

Data ini didapat dari PDDikti-Pangkalan Data Pendidikan Tinggi tahun 2024 April. Dapat disimpulkan jumlah populasi pada penelitian ini ialah 2.217. Untuk menentukan ukuran sampel dari populasi 2.217, peneliti menggunakan rumus Krejcie dan Morgan. Rumus ini digunakan dengan tujuan menentukan ukuran sampel yang diperlukan dalam penelitian dengan tujuan agar sampel tersebut cukup representatif terhadap populasi. Berikut rumus perhitungan sampel menggunakan Metode Krejcie dan Morgan (Krejcie dan Morgan, 1970), pada Persamaan 3.1.

$$s = \frac{x^2 \cdot N \cdot P(1 - P)}{d^2 \cdot (N - 1) + x^2 \cdot P \cdot (1 - P)} \quad (3.1)$$

Keterangan:

s : jumlah sampel yang akan diambil.

x^2 : nilai statistik pada tingkat kepercayaan tertentu (biasanya 1,96 untuk tingkat kepercayaan 95%).

N : Ukuran Populasi.

P : Proporsi populasi yang diperkirakan (0,5 untuk proporsi maksimum).

d : Tingkat presisi (*margin of error*) yang diinginkan (biasanya 0,05 untuk $\pm 5\%$).

Langkah-langkah untuk menggunakan rumus Krejcie dan Morgan:

1. Substitusikan nilai-nilai ke dalam rumus:

$$x^2 = 3.841.$$

$$N = 2.217.$$

$$P = 0,5 \text{ (tingkat presisi).}$$

$$d = 0,05.$$

2. Hitung s :

$$s = \frac{3.841 \times 2.217 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,05^2(2.217 - 1) + 3.841 \times 0,5(1 - 0,5)} = 327$$

Menggunakan rumus Krejcie dan Morgan untuk populasi 2.217, dengan tingkat kepercayaan 95% dan *margin of error* 5%, ukuran sampel yang diperlukan adalah sekitar 327. Ini memastikan bahwa hasil dari sampel tersebut dapat dianggap representatif dari populasi dengan tingkat kepercayaan dan *margin of error* yang ditentukan. Dalam pemilihan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, agar memastikan representativitas sampel terhadap populasi.

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.

3.4.2 Penyebaran Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini dirancang untuk mempelajari pengalaman perilaku dalam menggunakan aplikasi ChatGPT. Kuesioner disebarkan melalui *Google Form* secara *online* disebarkan melalui *group* angkatan dan jurusan. Dilakukan penyebaran secara *offline* dengan mendatangi responden secara langsung. Penyebaran dilakukan dari 19 Mei 2024 sampai 19 Juni 2024. Dalam penetapan variabel untuk membuat kuesioner, peneliti menggunakan variabel dalam angket berdasarkan variabel yang terdapat pada *User Experience Quistionnaire*. Pengadaptasian UEQ yang merupakan hasil penelitian dari Laugwitz, Held, dan Schrepp (2008) menjadi dasar kuesioner yang dirancang pada penelitian ini. Terdapat 26 item yang mewakili ke-6 variabel yang akan dianalisis untuk mengukur pengalaman pengguna yaitu dari Daya Tarik (*Attractiveness*), Efisiensi (*Efficiency*), Kejelasan (*Perspicuity*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). 26 item tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. 26 Item Pertanyaan dengan variabel yang dihasilkan (www.ueq-online.com).

<i>Item</i>	<i>Left</i>	<i>Right</i>	<i>Scale</i>
1	Menyusahkan	Menyenangkan	Daya Tarik
2	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	Kejelasan
3	Kreatif	Monoton	Kebaruan
4	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	Kejelasan
5	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Stimulasi
6	Membosankan	Mengasyikkan	Stimulasi
7	Tidak Menarik	Menarik	Stimulasi
8	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	Ketepatan
9	Cepat	Lambat	Efisiensi
10	Berdaya Cipta	Konvensional	Kebaruan
11	Menghalangi	Mendukung	Ketepatan
12	Baik	Buruk	Daya Tarik
13	Rumit	Sederhana	Kejelasan
14	Tidak Disukai	Menggembirakan	Daya Tarik
15	Lazim	Terdepan	Kebaruan
16	Tidak Nyaman	Nyaman	Daya Tarik
17	Aman	Tidak Aman	Ketepatan
18	Memotivasi	Tidak Memotivasi	Stimulasi
19	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	Ketepatan
20	Tidak Efisien	Efisien	Efisiensi
21	Jelas	Membingungkan	Kejelasan
22	Tidak Praktis	Praktis	Efisiensi
23	Terorganisasi	Berantakan	Efisiensi
24	Atraktif	Tidak Atraktif	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.

Tabel 3.1 26 Item Pertanyaan dengan variabel yang dihasilkan (Tabel Lanjutan).

<i>Item</i>	<i>Left</i>	<i>Right</i>	<i>Scale</i>
25	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	Daya Tarik
26	Konservatif	Inovatif	Kebaruan

3.5 Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data

3.5.1 Mengolah Data

Pengolahan data yang diperoleh dari responden selanjutnya diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* 12 (www.ueq-online.com) menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil pengolahan dari data kemudian dianalisa untuk memperoleh informasi mengenai *user experience* dari aplikasi ChatGPT. Proses pengolahan data dapat dilihat pada Bab 4.

3.5.2 Analisis Data

Pada proses analisis data dilakukan dengan menganalisa data. Data responden yang diperoleh dari kuesioner berjumlah 327. Penentuan sampel didapat dari metode pengukuran sampel Krejcie dan Morgan. Berdasarkan hasil data tersebut, kemudian melakukan perhitungan data menggunakan *Data Analys Tool* 12 menggunakan *Microsoft Excel*. Selanjutnya, membuat suatu kesimpulan yang menjawab semua keseluruhan tentang hasil akhir dari penelitian untuk menggapai tujuan penelitian yaitu memahami dan menganalisis preferensi pengguna dalam berinteraksi dengan ChatGPT berdasarkan Metode *User Experience Questionnaire*.

3.6 Tahap Dokumentasi

Tahap akhir penelitian yaitu merekap seluruh tahap penelitian dari perencanaan, pengumpulan data dan pengohalahan data dalam bentuk Laporan Penelitian Tugas Akhir yang nantinya akan dipresentasikan kepada Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir.

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 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai pengalaman pengguna pada aplikasi CHatGPT menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner, responden sangat puas dengan pengalaman yang mereka dapatkan dari ChatGPT.
2. Dari 6 variabel UEQ yang digunakan, 5 variabel memperoleh nilai evaluasi negative yaitu pada *Perspicuity* (mean 0.337), *Efficiency* (mean 0,452), *Dependability* (mean 0,687), *Stimulation* (mean 0,389) dan *Novelty* (mean 0.600). Sedangkan dengan nilai evaluasi tertinggi jatuh pada variabel *Attractiveness* dengan nilai mean 1.154.
3. Penelitian ini memberikan 3 rekomendasi yang dibuat berdasarkan hasil evaluasi menggunakan UEQ.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Peneliti selanjutnya dapat mencoba untuk mengkombinasikan metode UEQ dengan metode lainnya misalnya seperti metode *usability testing* dan *cooperative evaluation*.
2. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menggunakan metode evaluasi yang berbeda sehingga nantinya dapat dilakukan perbandingan hasil antara metode yang saat ini digunakan peneliti dengan metode peneliti selanjutnya.
3. Pihak ChatGPT dapat mempertahankan dan meningkatkan area *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Stimulation* pada *website*, serta perlu memperbaiki area *Novelty* atau kebaruan pada *website*.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameniar, N. G., Prastawa, H., dan Rosyada, Z. F. (2022). Evaluasi user experience menggunakan metode user experience questionnaire (ueq) dan penerapan kansei engineering pada aplikasi cinepolis cinemas indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4).
- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., dan Surmiati, S. (2022). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi e-wallet ovo dan gopay dengan metode user experience questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251.
- Benner, D., Elshan, E., Schöbel, S., dan Janson, A. (2021). What do you mean? a review on recovery strategies to overcome conversational breakdowns of conversational agents. Dalam *International conference on information systems (icis)* (hal. 1–17).
- Brandtzaeg, P. B., dan Følstad, A. (2018). Chatbots: changing user needs and motivations. *interactions*, 25(5), 38–43.
- Brown, T., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J. D., Dhariwal, P., . . . others (2020). Language models are few-shot learners. *Advances in neural information processing systems*, 33, 1877–1901.
- Codfrey, G. S., Baharum, A., Zain, N. H. M., Omar, M., dan Deris, F. D. (2022). User experience in product design and development: Perspectives and strategies. *Mathematical Statistician and Engineering Applications*, 71(2), 257–262.
- Følstad, A., dan Brandtzaeg, P. B. (2020). Users' experiences with chatbots: findings from a questionnaire study. *Quality and User Experience*, 5(1), 3.
- Fukuda, T., Baba, K.-i., dan Shimojo, S. (2012). Network design for contention avoidance in optical broadcast network. Dalam *2012 international conference on photonics in switching (ps)* (hal. 1–3).
- Gozalo-Brizuela, R., dan Garrido-Merchan, E. C. (2023). Chatgpt is not all you need. a state of the art review of large generative ai models. *arXiv preprint arXiv:2301.04655*.
- Hadian, T., Pkim, M., Rahmi, E., dkk. (2023). *Berteman dengan chatgpt: Sebuah transformasi dalam pendidikan*. Edu Publisher.
- Hidayat, W., Zahiroh, A., Rachmat, A., Syahri, E., Afdloly, M., dan Akbar, F. (2023). Evaluation of user experience in code learning platform using user experience questionnaire. Dalam *2023 6th international conference of computer and informatics engineering (ic2ie)* (hal. 151–156).
- Karina, K., dan Pibriana, D. (2023). Penggunaan metode user experience ques-

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.

tionnaire untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna aplikasi myindihome mobile. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerasi Akuntansi*, 7(1), 10–19.

Khariis, P. (2019). Santosa, and ww winarno, "evaluasi user experience pada sistem informasi pasar kerja menggunakan user experience questionnaire (ueq)," 10th natl. Dalam *Conf. inf. technol. electr. eng* (hal. 237–243).

Krejcie, R. V., dan Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607–610.

Laugwitz, B., Held, T., dan Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. Dalam *Hci and usability for education and work: 4th symposium of the workgroup human-computer interaction and usability engineering of the austrian computer society, usab 2008, graz, austria, november 20-21, 2008. proceedings 4* (hal. 63–76).

Maulani, T. J., Suprpto, S., dan Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi user experience menggunakan metode usability testing dan user experience questionnaire (ueq)(studi kasus: Website superprof. co. id dan zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.

Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Fernández-Batanero, J. M., dan López-Meneses, E. (2023). Impact of the implementation of chatgpt in education: A systematic review. *Computers*, 12(8), 153.

Noor, A., dan Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi tix id menggunakan metode user experience questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672–677.

Prasetyaningsih, S., dan Ramadhani, W. P. (2021). Analisa user experience pada tme interactive learning media menggunakan user experience questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.

Radford, A., Wu, J., Child, R., Luan, D., Amodei, D., Sutskever, I., dkk. (2019). Language models are unsupervised multitask learners. *OpenAI blog*, 1(8), 9.

Rahman, M. M., dan Watanobe, Y. (2023). Chatgpt for education and research: Opportunities, threats, and strategies. *Applied Sciences*, 13(9), 5783.

Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez Cota, M., Olschner, S., dan Thomaschewski, J. (2013). Efficient measurement of the user experience of interactive products. how to use the user experience questionnaire (ueq). example: Spanish language version.

Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., dan Setyanto, A. (2022). The use of user experience questionnaire plus (ueq+) for cross-

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.

cultural ux research: evaluating zoom and learn quran tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11).

Sari, W. E. P. (2021). *Pengaruh gaya hidup dan kelompok referensi terhadap keputusan pembelian produk fashion melalui e-commerce shopee* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Pendidikan Ganesha.

Schrepp, M. (2015, 09). *User experience questionnaire handbook*. doi: 10.13140/RG.2.1.2815.0245

Schrepp, M. (2019). *User experience questionnaire handbook. all you need to know to apply the ueq successfully in your project version 8 (31.12. 2019)*.

Schrepp, M., dan Held, T. (2015). *Ueuser experience*.

Seeger, A.-M., dan Heinzl, A. (2018). Human versus machine: Contingency factors of anthropomorphism as a trust-inducing design strategy for conversational agents. Dalam *Information systems and neuroscience: Gmunden retreat on neurois 2017* (hal. 129–139).

Shackelford, R., McGettrick, A., Sloan, R., Topi, H., Davies, G., Kamali, R., . . . Lunt, B. (2006). Computing curricula 2005: The overview report. *ACM SIGCSE Bulletin*, 38(1), 456–457.

Sugiono, S., Noerdjanah, N., dan Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur sg posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.

Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan r&d. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.

Suharsimi, A., dkk. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 134, 252.

Susilo, E. (2019). Cara menggunakan user experience questionnaire (ueq) pada uji ux. *11 Maret*.

Tabanal, A. R. (2017). Aplikasi digital. *Jurnal Academia edu*, Januari.

Turing, A. (2006). Computing machinery and intelligence. *Theories of Mind: An Introductory Reader*, 51.

Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., dan Anggriani, M. (2020). Analisis sistem informasi web lsp uad menggunakan user experience questionnaire (ueq). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178.

Zhai, X. (2022). Chatgpt user experience: Implications for education. *Available at SSRN 4312418*.



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.

LAMPIRAN A

HASIL EXPERIMENT DAN WAWANCARA

A.1 Hasil Experiment



Gambar A.1. Experiment Peneliti terkait Informasi Terbaru dari ChatGPT

A.2 Wawancara

1. Wawancara *Offline*

Nama: Dihan Aibaga

Usia: 23

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Semenjak ChatGPT viral tahun 2023 lalu

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Dipakai buat belajar

(c) **Apakah ada kendala dalam penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Ada, Terbatas dalam pencarian di info terbaru, info yang tersedia di ChatGPT yang sudah lama, itu aja sih

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Bisa menutupi kekurang nya tadi

Nama: Novia Angraini

Usia: 22

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Baru baru ini sih

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.

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Aku pakai ChatGPT cuman untuk pertanyaan kuesioner

(c) **Apakah ada kendala dalam penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Jawabannya sesuai tapi kurang update jadi agak rancu gitu

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Lebih update informasi aja sih biar tambah pengetahuan juga dan informasi terbaru

Nama: Alan Febriansyah P.

Usia: 22

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Dah lama juga! kapan ya...

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Bikin tugas

(c) **Apakah ada kendala dalam penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Ada keknya, mungkin informasinya kurang update, sama itu kadang jawabannya kurang sesuai ekspetasi.

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Di *upgrade* biar makin bagus, mungkin tambahin animasi kek lagu biar dak sunyi kali.

Nama: Armadani Siregar

Usia: 23

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Baru juga pakai Desember kemaren

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Dipakai buat kuliah lah

(c) **Apakah ada kendala dalam penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Dak tau aku kendalanya apa, keknya penjelasannya kaku gitu kurang baku lah.

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Bisa lebih bagus lagi aja kedepannya.

Nama: Yudha Adelin Angkasa

Usia: 22

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Dahlama jay

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.

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Nanya nanya soal tugas kuliah

(c) **Apakah ada kendala dalam, bikin penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Kendalanya itu upload gambar belum bisa, sama *file*.

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Di tambahkan fitur yang masih kurang, fitur *upload* sama *scan* gambar atau *file*.

Nama: Ahmad Paisal

Usia: 23

Pekerjaan: Mahasiswa

(a) **Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Abang pakai semenjak viral kemaren ChatGPT-nya ham

(b) **Apa alasan anda menggunakan ChatGPT?**

Jawab: Bikin codingan ham, cari informasi.

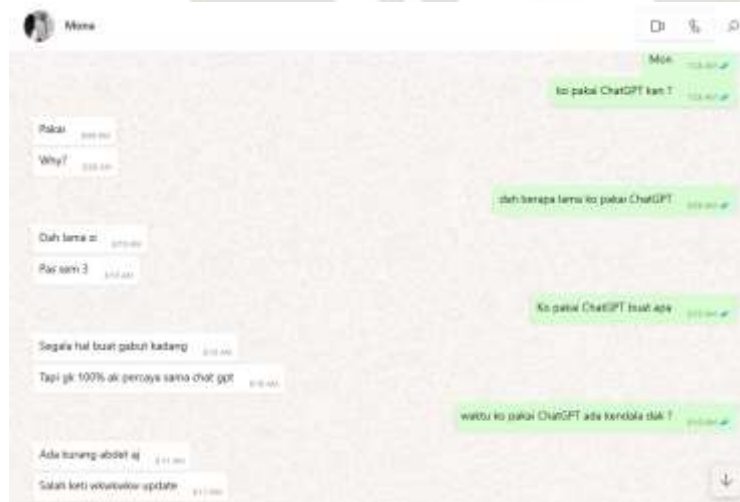
(c) **Apakah ada kendala dalam penggunaan ChatGPT?**

Jawab: Itu kemaren nanya codingan masih kurang sesuai jawabannya masih bingung ChatGPT nya codingannya yang mana.

(d) **Apa saran dan harapan anda kedepan terhadap ChatGPT?**

Jawab: Di kembangin lagi ChatGPT nya biar dak bingung lagi cari codingan yang sesuai.

2. Wawancara *Online*



LAMPIRAN B DATA PENELITIAN

B.1 Data Responden Sebelum Transformasi

<i>Items</i>									
1	2	3	4	23	24	25	26
7	7	7	1	1	4	1	4
7	7	4	2	3	2	3	5
5	6	4	3	3	3	2	3
3	6	6	5	4	3	1	4
5	5	2	1	2	3	2	6
...
7	2	6	7	3	3	3	6
3	6	3	2	3	2	3	3
5	2	6	6	2	6	3	5
2	3	2	3	3	4	3	3
6	1	6	7	2	2	2	7

B.2 Data yang Sudah Transformasi

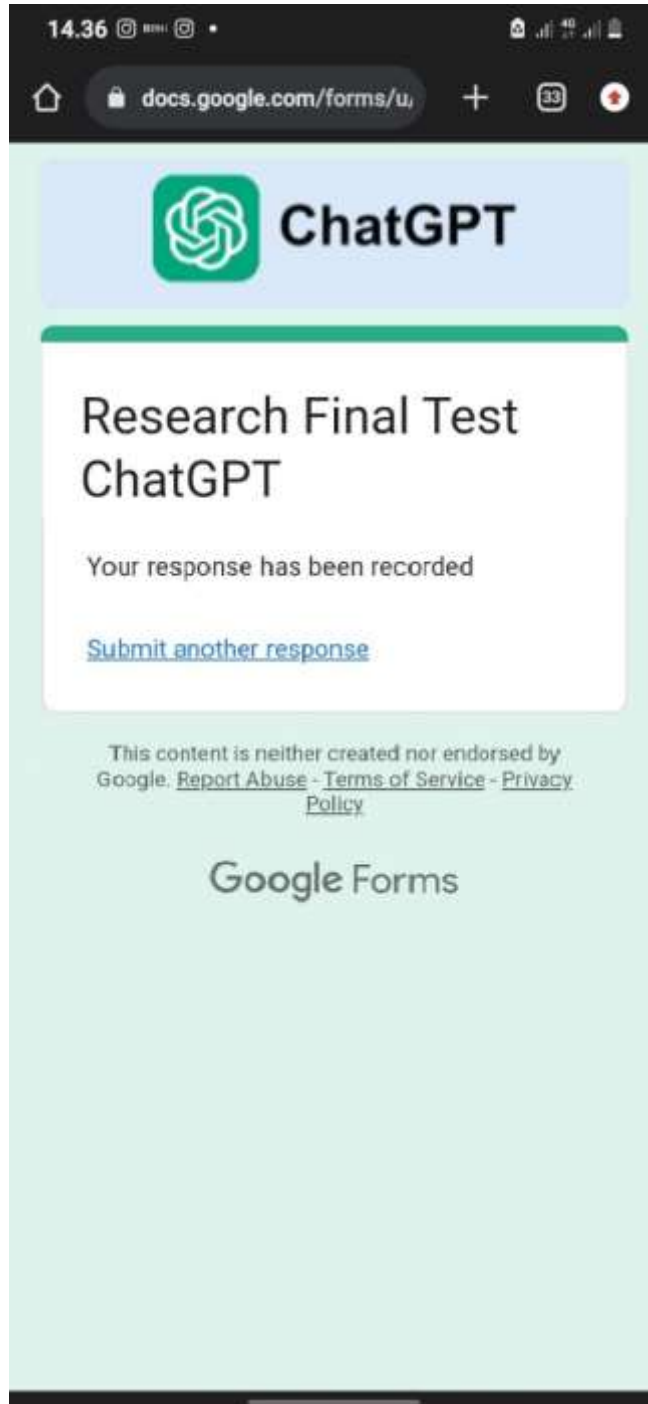
<i>Items</i>									
1	2	3	4	23	24	25	26
3	3	-3	3	3	0	3	0
3	3	0	2	1	2	1	1
1	2	0	1	1	1	2	-1
-1	2	-2	-1	0	1	3	0
1	1	2	3	2	1	2	2
...
0	-2	1	2	3	0	-2	-1
3	-2	2	3	1	1	1	2
-1	2	-1	-2	1	2	1	-1
1	-2	2	2	2	-2	1	1
-2	-1	-2	-1	1	0	1	-1
2	-3	2	3	2	2	2	3



LAMPIRAN C

DOKUMENTASI PENELITIAN

C.1 Jawaban Responden Secara *Online* dan *Offline*



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.



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.





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mhd Ilham Zayadi lahir di Padang Lawas, pada tanggal 20 September 2002. Peneliti merupakan anak dari Bapak Azwir dan Ibu Welma Yosi. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara. Pada tahun 2007 peneliti memulai pendidikan dengan masuk Sekolah Dasar di SD Negeri 009 Lubuk Baja. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2014. Setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar peneliti melanjutkan pendidikan tingkat SLTP di SMP Negeri 04 Batam yang selesai pada tahun 2017. Peneliti melanjutkan pelajaran ke tingkat SLTA di MAN 2 Batam. Setelah menyelesaikan pendidikan di MAN 2 Batam tahun 2020, peneliti pun melanjutkan pendidikan dengan menjadi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tahun 2022, peneliti telah menyelesaikan kerja praktek yang bertempat di SMK Hasanah Pekanbaru, kemudian selanjutnya pada tahun 2023 semester 6 peneliti mengikuti program MBKM Kampus Merdeka. Peneliti juga telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) menjelang semester 7 di Desa Muara Dua, Kecamatan Siak Kecil, Kabupaten Bengkalis, Riau. Dan peneliti telah menyelesaikan kuliah Strata satu (S1) dengan mengambil judul Tugas Akhir “Analisi *User Experience* pada Aplikasi ChatGPT Menggunakan *User Experience Questionnaire*” pada tahun 2024.

- 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.