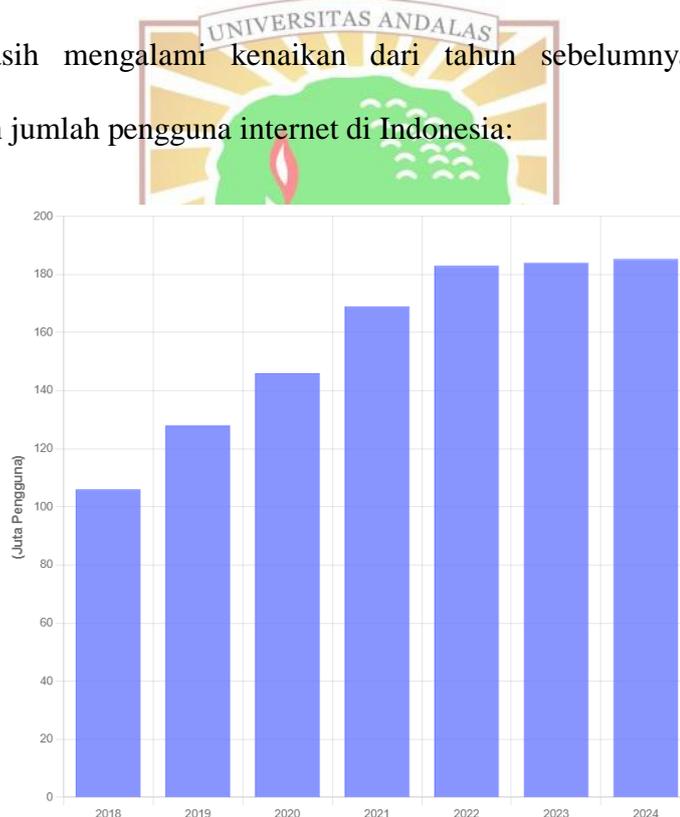


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wilayah Indonesia telah mengalami perubahan yang besar karena adanya perkembangan teknologi internet. Akses internet yang semakin luas dan murah, mendorong peningkatan frekuensi pengguna internet secara signifikan. Merujuk kepada data yang dihimpun Data Reportal, per Januari 2024 pengguna internet di Indonesia masih mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya. Berikut data perkembangan jumlah pengguna internet di Indonesia:



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: GoodStats (2024)

Berdasarkan Gambar 1.1, secara konsisten terjadinya peningkatan pengguna internet dari tahun 2018 sampai dengan tahun 2024. Per Januari 2024, 185,3 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Jumlah tersebut naik 0,8%

dibandingkan tahun sebelumnya. Fenomena kenaikan jumlah ini juga terjadi di tahun-tahun sebelum 2024. Terkait dengan penggunaan internet, teknologi *artificial intelligence* merupakan salah satu *tool* yang memerlukan koneksi sinyal internet dalam menggunakan layanannya.

Artificial intelligence adalah salah satu inovasi terkini yang hadir dalam kehidupan manusia melalui penerapannya secara terus menerus dalam berbagai aktivitas. Secara umum, *artificial intelligence* merupakan cabang dari ilmu komputer dengan tujuan untuk menciptakan mesin cerdas yang mampu mensimulasikan fungsi kognitif manusia, mulai dari belajar, memecahkan masalah, membuat persepsi, dan mengambil keputusan (Armenia et al., 2024). *Artificial intelligence* mencakup berbagai teknik seperti *machine learning*, *deep learning*, *natural language processing*, *computer vision*, *robotics*, dan *expert system*. Secara umum, contoh *artificial intelligence* yang tanpa disadari sering digunakan seperti *google*, *market place*, *mobile banking*, dan lainnya.



Penggunaan dan pemanfaatan teknologi *artificial intelligence* sedang menjadi topik hangat di kalangan masyarakat. Perlahan *artificial intelligence* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. *Artificial intelligence* dinilai dapat memudahkan pekerjaan masyarakat dalam mencari atau memahami sesuatu sehingga menjadikannya lebih efisien. *Artificial intelligence* sejalan dengan lajunya peristiwa dan perkembangan teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk terus mengikuti tren ini (Kadhim, 2024). Namun, dibalik perkembangan ini, penerapan *artificial intelligence* juga berpotensi mengancam hak atas pekerjaan yang layak. Otomatisasi berbasis AI

dapat menggantikan pekerjaan manusia, menyebabkan pengangguran massal dan ketidakpastian ekonomi bagi banyak pekerja (Syahril et al., 2024).

Indonesia merupakan salah satu negara yang masyarakatnya sering mengakses atau mengunjungi layanan *artificial intelligence* dengan jenis *generative*. Indonesia berada pada peringkat ke-3 dengan sumbangan 1,4 miliar kunjungan dari total 24 miliar lalu lintas kunjungan layanan *artificial intelligence* di dunia. Data ini berdasarkan pada kunjungan *artificial intelligence* mulai dari Februari 2022 sampai dengan Agustus 2023. Lalu, Amerika Serikat menduduki sebagai urutan pertama negara yang masyarakatnya paling banyak mengakses *artificial intelligence* yaitu sebanyak 5,5 miliar kunjungan. Kemudian disusul oleh India sebanyak 2,1 miliar kunjungan. Lebih ringkasnya penjelasan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.2 10 Negara Pengguna *Artificial Intelligence* Terbanyak

Sumber: GoodStats (2024)

Penggunaan *artificial intelligence* telah bergeser ke dalam sektor pendidikan (Yunus et al., 2024). Munculnya *artificial intelligence* ini terutama terjadi karena kemajuan pada bidang teknologi sehingga menyiratkan bahwa teknologi bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan penelitian (Alzahrani, 2023). *Artificial intelligence* ini bisa membantu mahasiswa dalam mengakses sumber pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien.

Kota Padang sebagai kota yang memiliki paling banyak perguruan tinggi di Provinsi Sumatera Barat yaitu sebanyak 60 perguruan tinggi baik negeri ataupun swasta (Dhoni, 2022) yang *aware* dengan perkembangan *artificial intelligence*. Hal ini didukung oleh adanya seminar nasional yang dilaksanakan pada salah satu perguruan tinggi di Kota Padang membahas terkait dengan pemanfaatan *artificial intelligence* di lembaga pendidikan. Narasumbernya mengatakan bahwa terdapat dampak terhadap penggunaan *artificial intelligence* di bidang pendidikan. Dampak positifnya, pengguna *artificial intelligence* dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan dan informasi kapan saja. Namun, dampak negatifnya pengguna *artificial intelligence* bisa menjadi ketergantungan terhadap layanan tersebut sehingga kegiatan pembelajaran hanya sekadar formalitas (Jurnalissubar, 2024).

Generative artificial intelligence adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan jenis dari model *artificial intelligence* yaitu *machine learning*, *Generative artificial intelligence* menghasilkan *output* baru seperti teks, gambar, video, musik, atau jenis media lainnya (Ivanov et al., 2024). Sejak munculnya

salah satu *generative artificial intelligence* berupa teks pada November 2022, menjadikan layanan *artificial intelligence* ini marak di kalangan pendidikan. *Generative artificial intelligence* ini mampu menghasilkan teks yang mirip dengan bahasa manusia dan bisa digunakan untuk membantu pengerjaan esai, naskah presentasi, dan tugas (Lai et al., 2024). Salah satu aplikasi *generative artificial intelligence* adalah *chatbot*. DeepMind, OpenAI, Google, dan Meta adalah beberapa dari sekian banyak bisnis yang telah mengembangkan *chatbot* (Gupta et al., 2024).

Namun, dibalik *generative artificial intelligence* yang bisa membantu mahasiswa ini memunculkan kontroversi serta risiko etika di dalam dunia pendidikan. UNESCO (2023) dalam bukunya yang berjudul *Guidance for Generative AI in Education and Research* merilis beberapa kontroversi tersebut diantaranya kemiskinan digital–kesenjangan akses dan "kemiskinan data" di negara-negara yang tidak memiliki infrastruktur memadai, mengancam kesesuaian GenAI dengan kebutuhan komunitas di wilayah yang kurang maju, permasalahan etika dalam pelatihan model–memerlukan regulasi yang tepat untuk memastikan pengembangan GenAI sesuai dengan kepentingan publik, penggunaan konten tanpa izin–penggunaan data dari internet tanpa izin menimbulkan tuntutan pelanggaran hak kekayaan intelektual, ketidakjelasan model, dan potensi ancaman *deepfake* yang semakin canggih (Kompas, 2024).

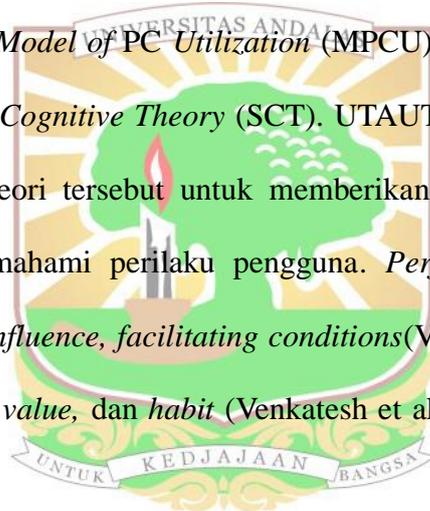
Dampak negatif lainnya pada pendidikan adalah penggunaan *generative artificial intelligence* akan membuat mahasiswa menjadi ketergantungan dengan

teknologi tersebut (Pamungkas, 2024) sehingga menggantikan kebutuhan mahasiswa yang seharusnya terlibat dalam pemikiran yang kritis dan penulisan karya original(Lai et al., 2024). Dalam arti lain, mahasiswa sepenuhnya akan menggunakan informasi yang disediakan oleh *generative artificial intelligence* tanpa adanya pemaknaan ulang, perubahan dan improvisasi. Tindakan ini akan menimbulkan masalah yang menyangkut etika dan kualitas pendidikan (Ivana & Soeherman, 2024).

Wakil Menteri Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia mengatakan bahwa beberapa pengelola kampus melarang mahasiswa menggunakan *generative artificial intelligence* dalam mengerjakan esai atau pun tugas kuliah lain. Meski sebagian memberikan kelonggaran bagi mahasiswa. Oleh karena itu, ia menyarankan mahasiswa agar menerapkan prinsip kejujuran dan bijak dalam menggunakannya(Kominfo, (2024), hal ini dikarenakan belum adanya kebijakan yang kukuh tentang penggunaan *artificial intelligence* di perguruan tinggi. Namun, Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dikti menjelaskan bahwa Kemendikbudristek akan segera mengeluarkan kebijakan nasional tentang penggunaan *artificial intelligence* di tahun 2024. Regulasi ini masih terus digodok bersama tim pakar dari seluruh perguruan tinggi Indonesia, salah satunya Universitas Indonesia. Harapannya, regulasi ini bisa menjadi Permendikbudristek yang berlaku di lingkungan pendidikan(Savitri, 2024).

Penggunaan *generative artificial intelligence* tidak dapat dihindari sehingga perlunya pemahaman yang lebih baik tentang alasan penggunaannya pada kalangan mahasiswa di Kota Padang. Penelitian ini difokuskan pada

pengadopsiangenerative artificial intelligence dalam perkuliahan. Untuk tujuan penelitian ini, model *United Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) sebagai salah satu dari beberapa model penerimaan teknologi yang digunakan pada penelitian ini. UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh beserta rekannya pada tahun 2003. Model ini adalah hasil dari penyatuan berbagai teori penerimaan teknologi yang telah ada sebelumnya, seperti *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavioral* (TPB), *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). UTAUT menyatukan elemen-elemen kunci dari teori-teori tersebut untuk memberikan kerangka kerja yang komprehensif dalam memahami perilaku pengguna. *Performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* (Venkatesh et al., 2003), *hedonic motivation, price value, dan habit* (Venkatesh et al., 2012) dibentuk pada model ini.



Model *United Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) awalnya digunakan pada konteks organisasi. Seiring berjalannya penelitian, UTAUT telah digunakan direlevankan pada konteks non-organisasi, antara lain konteks *cashless payment* oleh Iqbal et al. (2023), Jayarathne et al. (2022), dan Reza et al. (2024), konteks industri jasa oleh Balakrishnan et al. (2022), pertanian oleh Sharma et al. (2024), dan bahkan pada konteks pengguna *artificial intelligence* seperti yang dilakukan oleh Elshaer et al. (2024), Gao, (2023), dan Lai et al. (2024). Hasil penelitian sebelumnya telah

menggunakan model UTAUT dan UTAUT 2 untuk melihat faktor apa saja yang memengaruhi perilaku seseorang untuk menggunakan teknologi dalam hal ini *generative artificial intelligence*.

Pertama, *performance expectancy* merupakan faktor yang melihat menunjukkan tingkat keyakinan mahasiswa bahwa *generative artificial intelligence* akan membantu kegiatan perkuliahan mereka. Kedua, *effort expectancy* adalah tingkat kemudahan yang bisa dirasakan oleh mahasiswa dalam menggunakan *generative artificial intelligence*. Ketiga, *social influence* merupakan sejauh mana orang-orang di sekitar memengaruhi untuk menggunakan teknologi tersebut. *Facilitating conditions* adalah tingkat ketersediaan sumber daya dalam mendukung penggunaan teknologi. *Hedonic motivation* adalah tingkat kenikmatan ataupun kesenangan yang dirasakan dalam menggunakan teknologi. *Habit* adalah tingkat kebiasaan seseorang dalam menggunakan teknologi. Namun, dalam konteks penelitian *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang, *price value* tidak relevan untuk digunakan. Dengan alasan bahwa mahasiswa memilih untuk hanya menggunakan *generative artificial intelligence* secara *free* sehingga tidak ada biaya yang harus dipertukarkan dengan manfaat yang mereka rasakan.

Survei awal yang penulis lakukan kepada 20 mahasiswa di Kota Padang menemukan fakta bahwa memang *generative artificial intelligence* ini digunakan oleh mereka dalam kegiatan perkuliahannya. 95% dari mereka menggunakan *generative artificial intelligence* untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Selain itu,

generative artificial intelligence juga membantu mereka dalam *paper* tugas akhir, ujian, bahkan penulisan skripsinya. Menurut mereka, *generative artificial intelligence* dengan cepat menjawab pertanyaan yang diajukan sehingga memudahkan mereka untuk menyelesaikan hal-hal tersebut. Namun, dibalik kemudahan itu mereka juga menilai bahwa terkadang jawaban yang diberikan masih tidak sesuai dengan ekspektasi mereka seperti jawaban yang masih secara *general* atau tidak *to the point*. Selain itu, 40% dari mereka menyatakan bahwa memang adanya larangan penggunaan *generative artificial intelligence* ini di dalam perkuliahan oleh dosen ataupun kampusnya sendiri.

Generative artificial intelligence telah digunakan oleh mahasiswa di Kota Padang. Artinya, telah terjadi pengadopsian terhadap teknologi tersebut, sehingga konstruk asli *behavioral intention* pada model UTAUT tidak tepat untuk digunakan. Maka dari itu, penelitian ini lebih tepatnya menggunakan *continuance intention* yaitu keinginan pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut (Patil & Undale, 2023). Namun, *continuity of usage* atau *user' intention to continue generative artificial intelligence* dalam konteks pendidikan, masih merupakan area yang relatif belum dieksplorasi (Duong, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Balakrishnan et al. (2022) Gao (2023), Li & Zhao (2021), dan Reza et al. (2024) menemukan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* memberikan pengaruh yang berbeda-beda terhadap *continuance intention*. *Performance expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *continuance intention*

pada penelitian Balakrishnan et al. (2022), Gao (2023), dan Li & Zhao (2021), namun tidak signifikan pada penelitian Reza et al. (2024). *Effort expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *continuance intention* pada penelitian Balakrishnan et al. (2022), Reza et al. (2024), dan Wan et al., (2020), namun tidak signifikan pada penelitian Gao (2023) dan Yu et al. (2024). *Social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *continuance intention* pada penelitian Li & Zhao (2021) dan Yu et al. (2024), namun tidak signifikan pada penelitian Balakrishnan et al. (2022) dan Gao (2023). *Facilitating conditions* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *continuance intention* pada penelitian Balakrishnan et al. (2022), Gao (2023), Li & Zhao (2021), dan Reza et al. (2024), namun tidak berpengaruh pada penelitian Wan et al. (2020). *Hedonic motivation* dan *habit* juga menjadi prediktor yang signifikan dalam memengaruhi *continuance intention* (Gao, 2023).

Selain itu, *satisfaction* merupakan faktor yang bisa dipengaruhi oleh *performance expectancy* dan *effort expectancy* serta juga memengaruhi *continuance intention* (Reza et al. (2024), Wan et al. (2020), dan Yu et al. (2024). *Satisfaction* merupakan perasaan keseluruhan pengguna saat menggunakan suatu sistem atau layanan (Wan et al., 2020). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Faktor yang Mempengaruhi *Continuance Intention* Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang dengan Pendekatan Modifikasi *United Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) 2”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *performance expectancy* terhadap *satisfaction* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
2. Bagaimana pengaruh *performance expectancy* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
3. Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap *satisfaction* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
4. Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
5. Bagaimana pengaruh *social influence* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
6. Bagaimana pengaruh *facilitating conditions* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?



7. Bagaimana pengaruh *hedonic motivation* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
8. Bagaimana pengaruh *habit* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?
9. Bagaimana pengaruh *satisfaction* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang?

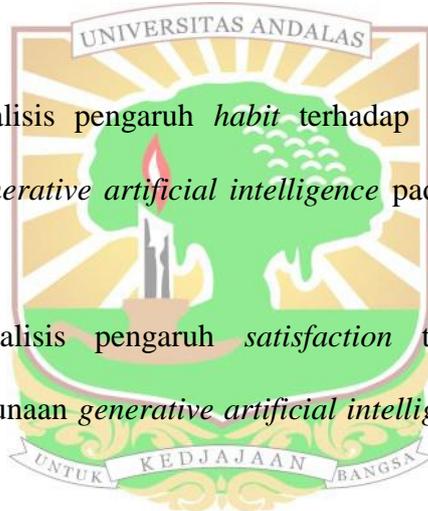
1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap *satisfaction* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang
2. Untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang
3. Untuk menganalisis pengaruh *effort expectancy* terhadap *satisfaction* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang
4. Untuk menganalisis pengaruh *effort expectancy* terhadap *continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence* pada mahasiswa di Kota Padang



5. Untuk menganalisis pengaruh *social influence* terhadap *continuance intention* penggunaangenerative artificial intelligencepada mahasiswa di Kota Padang
6. Untuk menganalisis pengaruh *facilitating conditions* terhadap *continuance intention* penggunaangenerative artificial intelligencepada mahasiswadi Kota Padang
7. Untuk menganalisis pengaruh *hedonic motivation* terhadap *continuance intention* penggunaan generative artificial intelligence pada mahasiswa di Kota Padang
8. Untuk menganalisis pengaruh *habit* terhadap *continuance intention* penggunaan generative artificial intelligence pada mahasiswa di Kota Padang
9. Untuk menganalisis pengaruh *satisfaction* terhadap *continuance intention* penggunaan generative artificial intelligence pada mahasiswa di Kota Padang



1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan semasa perkuliahan. Lalu, penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Manajemen dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Andalas.

2. Bagi akademisi

Penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap literatur khususnya terkait dengan model *United Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) terutama dalam perikapenerimaan teknologi *artificial intelligence* dan menjadi referensi serta acuan untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini terbatas kepada mahasiswa yang menggunakan *generative artificial intelligence* di Kota Padang. Adapun variabel yang dibahas pada penelitian ini adalah *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, habit, satisfaction, dan continuance intention* penggunaan *generative artificial intelligence*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri atas lima bab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: TINJAUAN LITERATUR



Bab ini menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan variabel yang digunakan pada penelitian, penelitian terdahulu, keterkaitan antar variabel, dan kerangka konseptual penelitian

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian yang akan dilaksanakan, populasi dan sampel yang akan digunakan, sumber data, teknik atau cara pengumpulan data yang akan digunakan, operasional variabel, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian yang menjelaskan tentang gambaran demografis objek penelitian, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan membandingkan data yang terkumpul dengan landasan teori yang digunakan

BAB V: KESIMPULAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan hasil penelitian, keterbatasan yang ditemui pada penelitian, serta saran yang dapat diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya.

