BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital ini, teknologi terus berkembang dan melakukan inovasi. Salah satu teknologi yang sedang tren saat ini adalah *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan. Berdasarkan [1] salah satu dari situs penyedia produk *Artificial Intelligence* (AI) *openai.com* menempati peringkat ke 22 dari situs yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia serta peringkat 1 dalam bidang teknologi elektronik dan komputer dengan total pengunjung 5,3 miliar periode April sampai Juni 2023. *Artificial Intelligence* merupakan ilmu di bidang komputer yang bertujuan untuk memecahkan masalah kognitif yang pada umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pemecahan masalah dan pengenalan terhadap pola [2]. AI belajar lebih cepat dengan lebih banyak data, semakin banyak data yang masuk maka AI akan mempelajari dan mengolah data tersebut. AI memiliki kemampuan untuk memproses data dan memperbaiki kinerja mereka seiring waktu, seperti berpikir dengan data yang diperoleh untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan layaknya kecerdasan manusia.

AI memiliki banyak fitur, salah satu fitur yang dimiliki AI adalah fitur *Chatbot*. *Chatbot* merupakan program pada bidang komputer yang dirancang untuk mensimulasikan sebuah percakapan atau komunikasi interaktif kepada pengguna melalui teks, suara maupun visual [3]. Di dasari informasi [1] ChatGPT merupakan *Chatbot Artificial Intelligence* yang paling banyak digunakan diseluruh dunia, dan ChatGPT menjadi fokus utama pada penelitian ini. Penjelasan mengenai ChatGPT ada di sub bab tinjauan pustaka.

ChatGPT *Chatbot Open AI* memiliki manfaat dalam kehidupan manusia modern, seperti di industri bisnis, kesehatan, pemerintahan, pendidikan dan lain-lain [4]. Penelitian ini berfokus pada bidang pendidikan dengan target mahasiswa Universitas Telkom Bandung. Di dalam lingkungan kampus mahasiswa sering

dihadapkan dengan tugas yang kompleks dan membutuhkan kolaborasi antar mahasiswa ataupun dengan dosen. Tren saat ini di lingkup kampus, banyak mahasiswa yang memanfaatkan penggunaan ChatGPT untuk melakukan kolaborasi pengerjaan tugas. Untuk memastikan bahwa penggunaan ChatGPT memiliki pengalaman yang baik dan efisien, peneliti melakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepuasan berdasarkan aspek *Acceptability* dan *Adjective Ratings* pengguna. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dan kuesioner kepuasan pengguna untuk melakukan *usability testing*. Hasil jawaban dari kuesioner akan diolah dengan rumus *System Usability Scale* untuk mengidentifikasi kelemahan dan analisa perbaikan untuk meningkatkan *usability* ChatGPT dalam konteks kolaborasi tugas mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teknologi digitalisasi kampus yang efektif terhadap ChatGPT dalam konteks tugas mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, bahwa belum adanya penelitian sejenis yang bertujuan untuk melakukan pengujian *usability* ChatGPT sebagai media kolaborasi tugas dan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Masalah ini berkaitan dengan Digitalisasi Kampus, dimana salah satunya teknologi *Artificial Intelligence* digunakan mahasiswa untuk melakukan penugasan terhadap tugas kuliahnya.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu dapat mengerti *usability* ChatGPT terhadap tugas mahasiswa. Dari hasil penelitian tersebut, nantinya diharapkan kritik dan saran perbaikan kualitas terhadap ChatGPT sebagai media digitalisasi kampus, yang merupakan salah satu aplikasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* dan sedang ramai dipakai.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu responden yang melakukan pengisian merupakan mahasiswa Universitas Telkom Bandung yang pernah menggunakan *Chatbot* ChatGPT.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale (SUS)*. Penjelasan mengenai metode tersebut di bahas pada Bab 2 sub bab 2.1.4.