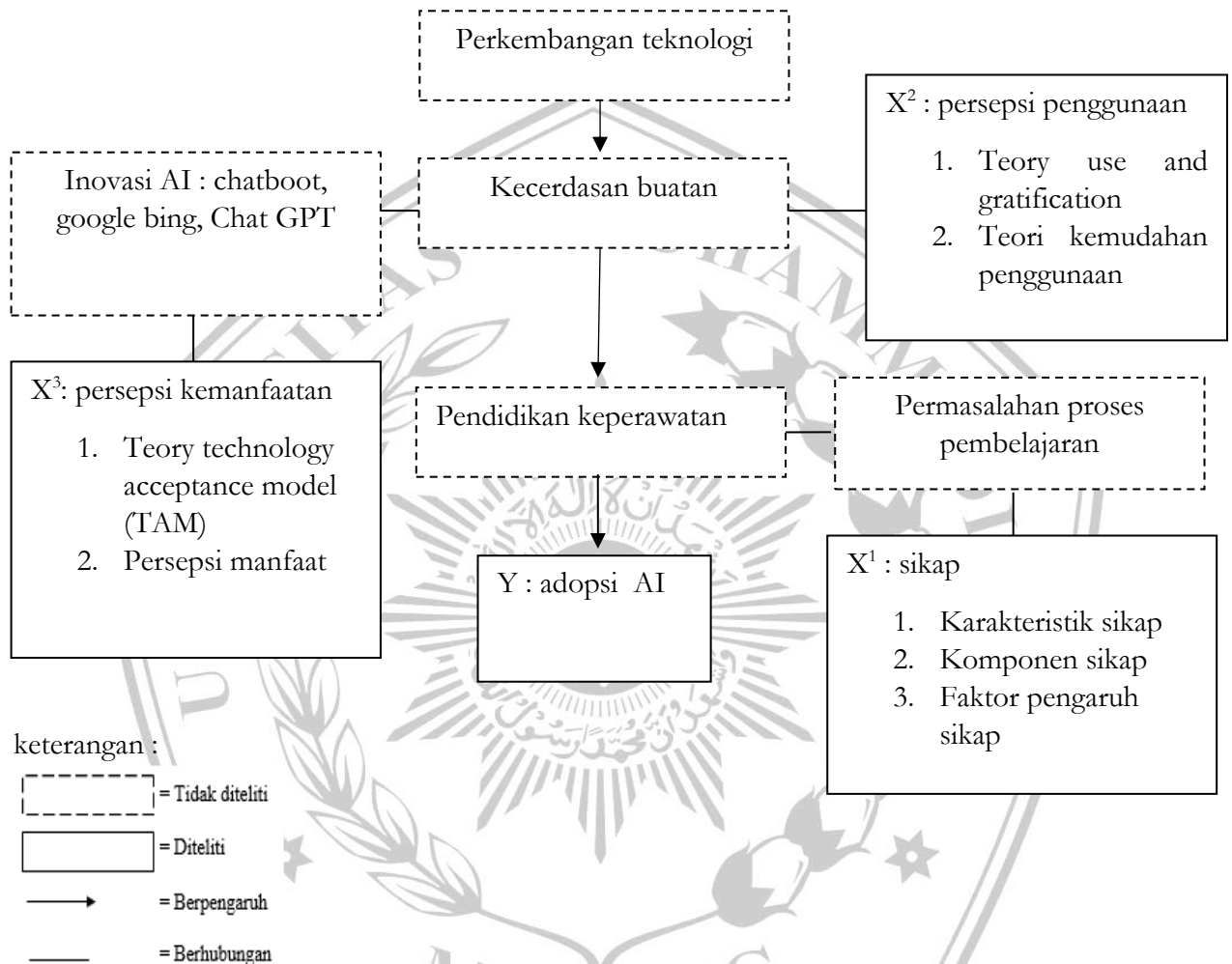


BAB III

KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Teori

Tabel 3. 1 Kerangka Teori



Kerangka teori di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan teknologi membuat teknologi yang bernama kecerdasan buatan, di mana kecerdasan buatan menghasilkan inovasi salah satunya chatbot, chatGPT, dan kecerdasan buatan lainnya yang dapat menerima perintah dari pengguna untuk memecahkan masalah yang dialami dan dengan adanya kemudahan, efisiensi, mudah digunakan dan meningkatkan minat belajar secara mandiri. Fasilitas yang diberikan oleh kecerdasan buatan itu diterapkan

di beberapa institut pendidikan, industri, dan pemerintahan. Peneliti ingin melihat pada institut pendidikan di mana permasalahan yang sering dirasakan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas akademik yang sering memakan waktu dan butuh wawasan pengetahuan yang luas, mahasiswa membutuhkan keefektifitasan, sumber daya bahkan dukungan dari institut terkait sehingga menghasilkan keputusan menggunakan kecerdasan buatan untuk meringankan ataupun membantu permasalahan yang dialami mahasiswa. Peneliti juga berfokus pada sikap mahasiswa untuk mengetahui faktor pengambilan keputusan untuk mengadopsi kecerdasan buatan dari pengalaman masa lalu, fasilitas, persepsi manfaat, dukungan institusional, dan keyakinan diri sendiri dengan pengujian menggunakan kuesioner yang fokus pada aspek sikap, persepsi penggunaan, dan persepsi manfaat yang diukur menggunakan skala likert 1-5 (1:Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3:Netral, 4: Setuju, 5:Sangat Setuju), penelitian ini dibatasi pada sikap, persepsi manfaat, persepsi penggunaan untuk mengadopsi kecerdasan buatan dan aspek yang lain tidak diteliti.

3.2 Hipotesis

Berdasarkan penjelasan kerangka konsep yang telah dijelaskan, maka hipotesis menunjukkan adanya pengaruh antara variabel independen (X) dan dependen (Y) yaitu :

X^1 : Ada pengaruh variabel sikap (X^1) terhadap variabel (Y) keputusan menggunakan kecerdasan buatan (AI).

X^2 : Ada pengaruh variabel persepsi penggunaan (X^2) terhadap variabel (Y) keputusan menggunakan kecerdasan buatan (AI).

X^3 : Ada pengaruh variabel persepsi manfaat (X^3) terhadap variabel (Y) keputusan menggunakan kecerdasan buatan (AI).