

Persepsi Pengguna terhadap Penggunaan AI dalam Kehidupan Sehari-hari Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Sutrita Br Situmeang¹, Amelia Khairani¹, Rizkah Fadillah^{2,*}

¹ Prodi Sistem Informasi, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

² Prodi Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: ¹sutritasitumeang03@gmail.com, ²amelia.khairani0101@gmail.com, ^{3,*}rizkahfadillah52@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: rizkahfadillah52@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti pencarian informasi, layanan digital, pendidikan, dan interaksi sosial. Kehadiran AI memberikan kemudahan, kecepatan, serta efisiensi dalam menyelesaikan berbagai aktivitas. Namun demikian, tingkat penerimaan dan pemanfaatan AI di masyarakat masih bervariasi, yang dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, serta kepercayaan terhadap akurasi informasi yang dihasilkan oleh AI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi dan tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner berbasis skala Likert lima poin. Kuesioner disebarikan secara daring kepada 35 responden yang memiliki pengalaman menggunakan teknologi AI. Variabel yang dianalisis meliputi Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), dan Actual Use (AU). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel sebesar 0,334, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai Alpha Cronbach sebesar 1,03, yang menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel PEOU memperoleh persentase sebesar 65%, PU sebesar 78%, ATU sebesar 72%, AU sebesar 75%, dan BI sebesar 68%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden secara umum memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AI, terutama dari aspek manfaat dan kemudahan penggunaan. Persepsi positif ini berpengaruh terhadap sikap pengguna, niat untuk menggunakan, serta penggunaan aktual AI dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa AI dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan berpotensi mendukung aktivitas masyarakat secara efektif.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Persepsi Pengguna; Technology Acceptance Model (TAM); Penerimaan Teknologi; Kehidupan Sehari-hari.

Abstrac—The development of Artificial Intelligence (AI) technology has brought significant changes to various aspects of daily life, including information search, digital services, education, and social interaction. The presence of AI provides convenience, speed, and efficiency in completing various activities. However, the level of acceptance and utilization of AI within society still varies, influenced by users' perceptions of ease of use, perceived benefits, and trust in the accuracy of information generated by AI. This study aims to analyze users' perceptions and levels of acceptance of AI usage in everyday life in Indonesia using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. The research method employed is descriptive quantitative, with data collected through a five-point Likert scale questionnaire. The questionnaire was distributed online to 35 respondents who had experience using AI technology. The variables analyzed include Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), and Actual Use (AU). The results of the validity test indicate that all questionnaire items are valid, with calculated r -values greater than the r -table value of 0.334, while the reliability test produced a Cronbach's Alpha value of 1.03, indicating that the research instrument has a very high level of internal consistency. Descriptive analysis shows that the PEOU variable achieved a percentage of 65%, PU 78%, ATU 72%, AU 75%, and BI 68%. These results indicate that respondents generally have positive perceptions toward the use of AI, particularly in terms of perceived usefulness and ease of use. These positive perceptions influence users' attitudes, intentions to use, and actual use of AI in daily activities. Therefore, this study demonstrates that AI is well accepted by users and has strong potential to effectively support everyday activities.

Keyword: Artificial Intelligence; User Perception; Technology Acceptance Model (TAM); Technology Acceptance; Daily Life

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di era digital. AI tidak hanya digunakan di sektor industri dan bisnis, tetapi juga telah memasuki aktivitas sehari-hari masyarakat, termasuk mencari informasi, layanan digital, pendidikan, dan interaksi sosial [1]. Keberadaan teknologi ini memberikan kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aktivitas, sehingga semakin banyak individu yang memanfaatkannya dalam rutinitas harian mereka. Namun, meskipun pemakaian AI semakin meluas, tingkat penerimaan dan pandangan orang terhadap AI sangat bervariasi karena persepsi terkait manfaat, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan terhadap AI juga berbeda-beda [2].

Sejarah perkembangan AI dimulai pada paruh kedua abad ke-20, ketika istilah "Kecerdasan Buatan" digunakan untuk menggambarkan mesin yang dapat meniru pemikiran manusia. Seiring berjalannya waktu, AI mengalami transformasi dari sistem yang didasarkan pada aturan dan sistem pakar (1950-1980-an) menjadi teknologi pembelajaran mesin, big data, dan AI generatif masa kini yang kini berdampak pada kehidupan sehari-hari manusia [3].

Penerimaan pengguna terhadap teknologi bisa dianalisis dengan menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM), yang menekankan dua komponen utama yaitu, manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang

dirasakan. Kedua komponen ini berpengaruh pada sikap pengguna serta niat mereka untuk menggunakan teknologi baru. TAM telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengevaluasi penerimaan AI di bidang pendidikan, perusahaan digital, dan aktivitas sehari-hari, menunjukkan bahwa pandangan mengenai keuntungan dan kemudahan penggunaan AI sangat memengaruhi niat pengguna untuk menerima teknologi ini [4][5].

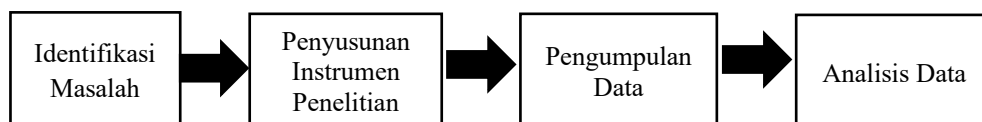
Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Singgih Darmawan dan Retno Setyorini pada tahun 2020 mengkaji persepsi pengguna terhadap penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis SEM-PLS untuk menganalisis hubungan antara variabel *compatibility*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral intention*, dan *actual use*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *compatibility* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Selain itu, *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *behavioral intention*, *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *behavioral intention*, serta *behavioral intention* berpengaruh terhadap *actual use*. Secara deskriptif, sebagian besar variabel berada dalam kategori cukup baik hingga baik, yang menunjukkan bahwa chatbot Serina dapat diterima oleh pengguna dan memiliki potensi untuk meningkatkan penggunaan aktual layanan berbasis AI [6]. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nyayu Sakinatul Mardhiyah, dkk pada tahun 2020 membahas penerimaan teknologi Gojek di kalangan mahasiswa Kota Palembang dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Reasoned Action (TRA). Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan teknik analisis Structural Equation Modeling (SEM) menggunakan AMOS 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioural intention of use*. Selain itu, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, serta *behavioural intention of use* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual system use*. Penelitian ini turut menemukan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *actual system use* melalui *behavioural intention of use*. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi Gojek telah diterima dengan baik oleh mahasiswa di Kota Palembang [7]. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Erlinda Sholihah dan Risma Nurhapsari pada tahun 2020 mengkaji intensi penggunaan QRIS pada pelaku UMKM di Pasar Tradisional Kota Semarang menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis peran persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain kausal, dengan pengumpulan data melalui kuesioner terhadap 100 responden yang merupakan pedagang pasar tradisional. Analisis data dilakukan menggunakan metode Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM-PLS) dengan bantuan SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi kemanfaatan dan kemudahan, maka semakin besar pula niat pelaku UMKM untuk menggunakan QRIS, serta mendukung percepatan implementasi digital payment dan program digitalisasi UMKM [8]. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dewi Syifa Hasanah pada tahun 2023 menganalisis pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam strategi pemasaran digital dengan menggunakan pendekatan teori New Media dan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menguraikan data secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI tidak secara langsung dikategorikan sebagai bagian dari New Media, namun memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas pemasaran digital. Berdasarkan perspektif TAM, persepsi kemanfaatan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dapat meningkatkan kinerja pekerjaan, sedangkan persepsi kemudahan menunjukkan bahwa AI memberikan kemudahan bagi pengguna, terutama dari segi tingkat kesulitan, ketersediaan pelatihan, dan dukungan teknis. Secara keseluruhan, penggunaan AI di era digital dinilai mampu membantu dan mempermudah pekerjaan, khususnya dalam konteks pemasaran digital [9].

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan menganalisis pandangan pengguna mengenai penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam aktivitas sehari-hari di Indonesia dengan menggunakan kerangka Model Penerimaan Teknologi (TAM), dengan fokus pada pandangan mengenai kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, sikap pengguna, serta niat untuk memakai AI.

2.METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan data numerik yang diperoleh dari kuesioner. Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan persepsi pengguna secara objektif berdasarkan variabel Technology Acceptance Model (TAM).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Model Technology Acceptance Model (TAM) dipilih karena mampu menjelaskan tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi berdasarkan persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat yang dirasakan. Model ini sesuai digunakan dalam penelitian ini karena fokus penelitian adalah mengukur persepsi dan sikap pengguna terhadap penggunaan Artificial Intelligence dalam kehidupan sehari-hari. Output analisis yang dihasilkan berupa gambaran tingkat persepsi pengguna pada setiap variabel TAM yang diperoleh dari hasil pengolahan data kuesioner secara deskriptif dalam bentuk nilai rata-rata dan persentase. Berikut ini merupakan penjelasan tahapan penelitian yang disajikan pada Gambar 1, yang menggambarkan alur pelaksanaan penelitian secara sistematis.

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang dan isu yang dihadapi dalam penelitian. Diskusi tentang kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari serta pandangan pengguna terhadap teknologi memberikan gambaran tentang fenomena yang mendasari penelitian, sekaligus menjadi landasan dalam menentukan fokus masalah yang akan diteliti.

b. Penyusunan instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendukung penelitian ini, yaitu kuesioner. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang berfungsi untuk mengukur nilai dari variabel yang diteliti. Instrumen merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan penelitian karena instrumen penelitian adalah alat yang dapat membantu dalam menjalankan penelitian. Hal ini terjadi karena kualitas informasi atau data yang diperoleh bergantung pada alat pengukur yang digunakan. Peneliti menyusun beberapa pernyataan tertulis yang berisi tentang persepsi pengguna AI dalam kehidupan sehari-hari, yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Peneliti menyusun butir-butir pernyataan dalam kuesioner yang sesuai dengan variabel TAM, sejumlah 10 pertanyaan yang akan digunakan dalam menganalisis pandangan pengguna mengenai penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam aktivitas sehari-hari di Indonesia.

c. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dan disebarluaskan secara daring kepada responden. Adapun penyebaran kuesioner dilakukan melalui google form. Responden diminta untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat mereka terkait penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan persepsi pengguna terhadap AI berdasarkan variabel Technology Acceptance Model (TAM). Data diperoleh dari kuesioner skala Likert lima tingkat dan dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan persentase skor pada variabel PEOU, PU, ATU, BIU, dan AU. Tingkat pencapaian ditentukan melalui perbandingan skor aktual dan skor maksimal, kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara deskriptif.

2.2 Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Kehidupan Sehari-hari

Kecerdasan Kecerdasan Buatan atau AI adalah bagian dari ilmu komputer yang bertujuan untuk meniru cara berpikir manusia dalam hal pembelajaran dan pengambilan keputusan. AI dirancang untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas dengan lebih efektif, terutama dalam hal pengolahan data dan pengambilan keputusan. Di dalam kehidupan sehari-hari, AI dapat ditemukan pada asisten digital, sistem saran, aplikasi navigasi, dan platform pencarian informasi. Walaupun memberikan banyak manfaat, penggunaan AI menimbulkan berbagai pandangan dari pengguna, termasuk kekhawatiran mengenai keamanan data, privasi, dan ketepatan informasi [10][11][12].

2.3 Persepsi Pengguna terhadap Teknologi

Pandangan pengguna merupakan penilaian individu terhadap suatu teknologi berdasarkan pengalaman, pemahaman, dan kebutuhan. Penilaian ini memengaruhi penerimaan dan keberlanjutan penggunaan teknologi, khususnya teknologi berbasis kecerdasan buatan, yang dinilai dari kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan [13].

2.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, pengukuran variabel dilakukan menggunakan skala Likert lima tingkat untuk mengetahui tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diajukan dalam kuesioner. Skala ini dipilih karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan opini responden secara terstruktur dan kuantitatif. Adapun kategori penilaian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skala Pengukuran

Rating	Pernyataan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 1, setiap pernyataan dalam kuesioner diberikan skor mulai dari 1 hingga 5, di mana skor 1 menunjukkan tingkat persetujuan terendah dan skor 5 menunjukkan tingkat persetujuan tertinggi. Pemberian skor ini digunakan untuk mengkuantifikasi jawaban responden sehingga dapat dianalisis lebih lanjut dalam proses pengolahan dan interpretasi data penelitian.

1. Technology Acceptance Model (TAM)

Model Penerimaan Teknologi (TAM) adalah sebuah kerangka teoritis yang sering dipakai untuk menjelaskan bagaimana pengguna menerima teknologi informasi. Kerangka ini menekankan bahwa pandangan mengenai kemudahan penggunaan serta pandangan tentang manfaat adalah dua faktor utama yang memengaruhi sikap dan niat pengguna dalam memanfaatkan teknologi [14][15].

a. Rata-rata Per Item Kuesioner

Rumus rata-rata per item kuesioner digunakan untuk menghitung nilai rata-rata jawaban responden pada setiap butir pertanyaan dengan cara membagi jumlah skor item dengan jumlah responden. sehingga dapat diketahui Kecenderungan penilaian responden terhadap item tersebut [16].

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_i}{n} \quad (1)$$

Rumus persamaan (1) tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata $\bar{x}$ diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh nilai item atau skor responden $\sum x$, kemudian membaginya dengan jumlah item atau jumlah responden n . Dalam hal ini, x merupakan nilai masing-masing item atau skor dari setiap responden.

b. Rata-rata Variabel

Rata-rata variabel digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata suatu variabel dengan menghitung rata-rata dari seluruh nilai rata-rata item yang membentuk variabel tersebut, sehingga menggambarkan penilaian responden terhadap variabel secara keseluruhan [17].

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2)$$

Pada rumus persamaan (2) tersebut, $\bar{x}$ menyatakan nilai rata-rata variabel, $\sum x$ merupakan jumlah seluruh nilai atau skor dari item-item yang membentuk variabel tersebut, dan n adalah jumlah item atau jumlah data yang dihitung.

c. Skor Aktual Variabel

Rumus skor aktual digunakan untuk menghitung total skor yang diperoleh dari seluruh jawaban responden dengan cara menjumlahkan semua skor jawaban pada setiap item pertanyaan untuk masing-masing variabel penelitian. Skor ini menunjukkan hasil nyata dari persepsi responden [18].

$$\text{Skor Aktual Variabel} = \sum(x) \quad (3)$$

Dalam rumus persamaan (3) tersebut, $\sum x$ merupakan total dari seluruh nilai atau jawaban responden pada setiap item pertanyaan dalam satu variabel. Dengan demikian, skor aktual variabel menggambarkan total penilaian responden terhadap variabel yang diteliti berdasarkan akumulasi seluruh skor item.

d. Skor Maksimal Variabel

Skor maksimal adalah skor tertinggi yang mungkin diperoleh seluruh responden untuk suatu variabel. Nilai ini diperoleh dari perkalian jumlah item dalam variabel, skor tertinggi pada skala penilaian, dan jumlah responden. Skor maksimal digunakan sebagai acuan pembandingan terhadap skor aktual yang diperoleh. Perbandingan tersebut membantu menilai tingkat pencapaian variabel yang diteliti. Dengan demikian, skor maksimal berperan penting dalam perhitungan persentase skor variabel [19].

$$\text{Skor Maksimal} = (\text{Jumlah Responden}) \times (\text{Jumlah Item}) \times (\text{Skor Likert}) \quad (4)$$

Dalam rumus persamaan (4) tersebut, jumlah responden menunjukkan banyaknya individu yang mengisi kuesioner, jumlah item merupakan banyaknya pernyataan dalam satu variabel, dan skor Likert adalah nilai tertinggi pada skala pengukuran yang digunakan (misalnya 5 pada skala 1–5). Dengan mengalikan ketiga komponen tersebut, diperoleh skor maksimal yang dapat dicapai, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk membandingkan skor aktual dan menentukan kategori penilaian variabel.

e. Persentase Skor Variabel

Persentase menunjukkan tingkat penerimaan atau persepsi responden terhadap suatu variabel yang diteliti. Semakin tinggi nilai persentase, semakin positif penerimaan responden terhadap variabel tersebut. Sebaliknya, persentase yang rendah menunjukkan masih adanya keraguan atau penolakan responden. Hasil persentase ini membantu peneliti dalam menginterpretasikan sikap responden secara kuantitatif. Dengan demikian, persentase skor variabel menjadi dasar dalam menarik kesimpulan penelitian TAM [15].

$$\text{Persentase Skor (\%)} = \frac{\text{Skor Aktual Variabel}}{\text{Skor Maksimal Variabel}} \times 100\% \quad (5)$$

Berdasarkan rumus persamaan (5) Persentase skor dihitung dengan membandingkan skor aktual variabel dengan skor maksimal variabel, kemudian dikalikan 100 persen. Skor aktual variabel merupakan total skor yang diperoleh dari jawaban seluruh responden pada item-item dalam satu variabel, sedangkan skor maksimal variabel adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai berdasarkan jumlah responden, jumlah item, dan skor tertinggi pada skala Likert yang digunakan.

2. Perceived Ease of Use (PEOU)

Perceived Ease of Use (PEOU) diartikan sebagai sejauh mana pengguna merasa bahwa suatu teknologi itu sederhana untuk digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha. Dalam konteks pemanfaatan AI, kemudahan dalam penggunaan menjadi elemen krusial yang berpengaruh pada sikap dan penerimaan pengguna terhadap teknologi ini [20].

3. Perceived Usefulness (PU)

Perceived Usefulness (PU) adalah pandangan pengguna yang menganggap bahwa memakai teknologi memberikan keuntungan yang jelas dalam meningkatkan daya guna kegiatan yang dilakukan. AI dianggap berguna jika bisa membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien [21].

4. Attitude Toward Using (ATU)

Attitude Toward Using (ATU) adalah Sikap pandangan pengguna mengenai pemanfaatan teknologi yang dibentuk oleh persepsi tentang kemudahan dan keuntungan. Sikap yang baik menunjukkan penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut dan mendorong penggunaan yang terus-menerus [22].

5. Behavioral Intention to Use (BI)

Behavioral Intention to Use (BI) mengacu pada niat pengguna untuk terus menggunakan teknologi di masa mendatang. Niat ini menjadi indikator penting dalam memprediksi penggunaan teknologi secara berkelanjutan [23].

6. Actual Use (AU)

Actual Use merupakan penggunaan nyata teknologi oleh pengguna dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan aktual mencerminkan sejauh mana teknologi benar-benar dimanfaatkan dan dipengaruhi oleh niat serta sikap pengguna terhadap teknologi [24].

2.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara daring (online) dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang menggunakan Artificial Intelligence dalam kehidupan sehari-hari. Pengumpulan data dilakukan pada bulan November 2025, rentang waktu 1 minggu.

2.6 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang menggunakan Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan sehari-hari. Responden dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, yaitu individu yang pernah dan aktif memanfaatkan AI serta mampu memberikan pandangan terkait penggunaannya. Selain itu, responden merupakan individu yang bersedia berpartisipasi secara sukarela dengan mengisi kuesioner sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Tabel 2 menyajikan data hasil pengisian kuesioner oleh responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Data tersebut memuat skor jawaban responden terhadap setiap item pernyataan yang disimbolkan dengan X1 hingga X10. Masing-masing item diukur menggunakan skala Likert lima tingkat sesuai dengan ketentuan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 2. Populasi Sampel Penelitian (Kuesioner)

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
35	5	5	5	2	3	5	5	2	3	5

Berdasarkan Tabel 2, jumlah total responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 orang. Jumlah tersebut dinilai telah mewakili pengguna Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari serta dianggap memadai untuk memberikan gambaran umum mengenai persepsi dan pandangan responden terhadap penggunaan AI. Dalam penelitian ini, simbol X (X1–X10) digunakan untuk merepresentasikan butir pernyataan atau item kuesioner yang dijawab oleh responden. Setiap angka yang tercantum pada tabel menunjukkan tingkat persetujuan responden terhadap masing-masing pernyataan berdasarkan skala Likert yang digunakan. Data tersebut

selanjutnya dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata, skor aktual, serta persentase skor guna mendukung proses pengolahan dan interpretasi hasil penelitian.

2.7 Uji Validitas Dan Reabilitas

Nilai r_{xy} menunjukkan koefisien korelasi antara skor item pernyataan (X) dan skor total (Y). Keterangan n merupakan jumlah responden, $\sum XY$ adalah jumlah hasil perkalian skor item dan skor total, $\sum X$ dan $\sum Y$ masing-masing adalah jumlah skor item dan skor total, sedangkan $\sum X^2$ dan $\sum Y^2$ merupakan jumlah kuadrat dari masing-masing skor.

Uji validitas dilakukan menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung setiap item dengan r tabel sebesar 0,334 ($n = 35$). Suatu item dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Berdasarkan hasil perhitungan, seluruh item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari 0,334 sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (6)$$

Rumus menentukan x Variansi Butir:

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N} \quad (7)$$

Rumus variansi butir digunakan untuk menghitung penyebaran skor pada setiap butir pernyataan. Pada rumus persamaan (7) tersebut, σ_i^2 menyatakan variansi butir ke-i, $\sum X_i^2$ merupakan jumlah kuadrat skor butir ke-i, $(\sum X_i)^2$ adalah kuadrat dari jumlah skor butir ke-i, dan N menyatakan jumlah responden. Hasil perhitungan variansi menunjukkan tingkat keragaman jawaban responden pada masing-masing butir pernyataan.

Rumus menentukan y Variansi Butir:

$$\sigma_y^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N} \quad (8)$$

Pada perhitungan variansi total (Y), diketahui bahwa jumlah responden (N) sebanyak 35 orang. Jumlah skor total responden ($\sum Y$) adalah 1.219, sedangkan jumlah kuadrat skor total ($\sum Y^2$) sebesar 47.941. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam perhitungan variansi total instrumen penelitian.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_y^2} \right) \quad (9)$$

Rumus reliabilitas Alpha Cronbach digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi internal suatu instrumen penelitian. Dalam rumus tersebut, α menyatakan koefisien reliabilitas instrumen, k menunjukkan jumlah butir pernyataan, $\sum \sigma_i^2$ merupakan jumlah variansi masing-masing butir, dan σ_y^2 adalah variansi total skor. Semakin besar nilai koefisien Alpha Cronbach yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat reliabilitas instrumen penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Setiap pernyataan dirancang untuk mengukur persepsi responden terkait penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks pencarian dan pemanfaatan informasi. Adapun daftar pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penelitian

No	Pertanyaan
1	Saya menggunakan AI untuk mencari informasi yang saya butuhkan sehari-hari.
2	AI membantu saya menemukan informasi dengan lebih cepat dibandingkan cara biasa.
3	Informasi yang diberikan AI cukup akurat untuk saya.
4	Saya merasa lebih mudah memahami informasi ketika dijelaskan oleh AI
5	Saya percaya AI dapat memberikan jawaban yang relevan dengan pertanyaan saya.
....	
10	Saya akan terus menggunakan AI sebagai sumber informasi utama di masa depan.

Berdasarkan Tabel 3, seluruh pernyataan disusun untuk merepresentasikan indikator-indikator yang berkaitan dengan persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, serta intensi penggunaan AI. Responden diminta memberikan jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan mereka berdasarkan skala Likert yang telah ditetapkan. Jawaban yang

diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui kecenderungan persepsi serta tingkat penerimaan responden terhadap penggunaan AI dalam aktivitas sehari-hari.

3.1.1 Uji validitas dan reliabilitas

Data hasil pengisian kuesioner oleh responden selanjutnya direkapitulasi untuk keperluan analisis statistik. Pada tabel berikut, simbol X1 hingga X10 merepresentasikan masing-masing butir pernyataan dalam kuesioner, sedangkan Y menunjukkan total skor dari seluruh item yang dijawab oleh setiap responden. Data ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Responden

Respo nden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Y
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	42
35	5	5	5	2	3	5	5	2	3	5	25
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
Total	142	138	131	132	120	147	126	129	136	132	1219

Tabel X² dan Y² diperoleh dari data pada tabel sebelumnya yang dikuadratkan, yaitu setiap nilai dikalikan dengan dirinya sendiri, sehingga menghasilkan perhitungan seperti yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Perhitungan X²

Responden	X1 ²	X2 ²	X3 ²	X4 ²	X5 ²	X6 ²	X7 ²	X8 ²	X9 ²	X10 ²	Y ²
1	16	16	16	16	16	16	9	16	16	16	1521
2	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	900
3	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	900
4	16	16	16	16	16	25	16	16	25	16	1764
35	25	25	25	4	9	25	25	4	9	25	25
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
Total	610	610	584	525	534	448	653	494	515	570	47941

Tabel XY merupakan lanjutan dari tabel sebelumnya yang diperoleh dari hasil perkalian antara variabel X dan variabel Y, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Perhitungan XY

Responden	X1y	X2y	X3y	X4y	X5y	X6y	X7y	X8y	X9y	X10y
1	156	156	156	156	156	156	117	156	156	156
2	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
3	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
4	168	168	168	168	168	210	168	168	210	168
35	625	25	125	50	75	125	125	50	75	125
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
Total	6884	4934	5025	5102	4617	5607	4762	5004	5232	5080

a). Validitas:

Hasil pada tabel di bawah ini merupakan output dari perhitungan uji validitas menggunakan rumus Pearson Product Moment. Pembahasan ini difokuskan pada satu butir pernyataan sebagai contoh untuk menunjukkan hasil uji validitas instrumen penelitian.

Berdasarkan hasil pengolahan data, jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 orang. Dari perhitungan yang dilakukan diambil satu variabel dari 10 instrumen untuk sampel, dan untuk variabel lain dapat dilakukan perhitungan seperti X1. Penyelesaian yang dapat diperoleh total skor untuk variabel X (ΣX) sebesar 142 dan total skor variabel Y (ΣY) sebesar 1.219. Selanjutnya, nilai jumlah kuadrat skor variabel X (ΣX²) adalah sebesar 610, sedangkan jumlah kuadrat skor variabel Y (ΣY²) diperoleh sebesar 47.941. Adapun nilai hasil perkalian antara skor variabel X dan skor variabel Y (ΣXY) sebesar 6.884. Nilai-nilai tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menghitung koefisien validitas untuk menentukan tingkat kevaliditannya dan butir pernyataan yang diuji, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Substitusi:

$$r_{xy} = \frac{35(6884) - (142)(1219)}{\sqrt{[35(610) - 142^2][35(47941) - 1219^2]}} = 4,496$$

Hasil:

$$r_{hitung} 4,496 > r_{tabel} 0,334 = \text{Valid}$$

Berdasarkan tabel tersebut, nilai r-tabel untuk df = 33 pada $\alpha = 0,05$ adalah 0,334. Nilai ini digunakan sebagai pembandingan r-hitung dalam uji validitas butir: jika $r_{hitung} > r_{tabel}(0,334)$, maka butir dinyatakan valid.

Tabel 7. Uji Validitas

Instrumen	Hasil Uji	Keterangan
X1	4,496	Valid
X2	4,442	Valid
X3	5,322	Valid
X4	5,134	Valid
X5	6,039	Valid
...	...	...
X10	4,871	Valid

Menentukan Nilai X:

Dibawah ini merupakan satu butir sampel dari hasil 10 butir sampel, butir soal lainnya dapat dilakukan hal yang sama seperti butir sampel dibawah ini, bentuk perhitungan untuk menentukan nilai X adalah Rumus Variansi Butir pada bagian metodologi penelitian, berikut ini hasilnya:

$$\sigma_1^2 = \frac{610 - \frac{142^2}{35}}{35} = \frac{610 - 576,11}{35} = \frac{33,89}{35} = 0,968$$

Tabel 8. Variansi Butir

Butir	Variansi	Keterangan
σ_1^2	0,968	Reliable
σ_2^2	1,149	Reliable
σ_3^2	0,991	Reliable
σ_4^2	1,033	Reliable
σ_5^2	1,045	Reliable
...	...	...
σ_{10}^2	1,148	Reliable

Menentukan Nilai Y:

$$\sigma_y^2 = \frac{47.941 - \frac{(1219)^2}{35}}{35}$$

$$\sigma_y^2 = \frac{47.941 - 42.456,03}{35}$$

$$\sigma_y^2 = \frac{5.484,97}{35} = 156,71$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai variansi total (Y) sebesar 156,71. Nilai tersebut menunjukkan adanya keragaman skor total responden yang digunakan sebagai dasar dalam perhitungan reliabilitas instrumen penelitian.

b). Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, diketahui bahwa jumlah butir(K) pernyataan dalam instrumen penelitian sebanyak 10 butir dan variansi total (Y) digunakan sebagai dasar dalam perhitungan reliabilitas instrumen.

Jumlah Variansi Butir:

$$\sum \sigma_t^2 = 10,8262$$

Variansi Total (Y):

$$\sigma_t^2 = 156,71$$

Mensubstitusikan Ke dalam rumus:

$$\sigma_t^2 = \frac{10}{10-1} \left(1 - \frac{10,826}{156,71} \right)$$

$$\sigma_t^2 = \frac{10}{9} (1 - 0,069)$$

$$\sigma_t^2 = \frac{10}{9} \times 0,931$$

$$\alpha = 1,03$$

Menentukan Kriteria Reliabilitas:

$$\alpha > r_{tabel}$$

$$r_{hitung} > r_{tabel} (0,05) = 1,03 > 0,334 = Reliabel$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 1,03. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai r-tabel sebesar 0,334, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi.

3.1.2 Uji Skor Responden pada Variabel TAM

Tabel berikut merupakan hasil pengolahan data kuesioner, dengan setiap butir soal digunakan untuk mengukur variabel PEOU, PU, AU, ATU, dan BI.

a. Hasil Perhitungan Rata-Rata Setiap Variabel

Hasil perhitungan rata-rata setiap variabel diperoleh dari pengolahan data pada tabel kuesioner, di mana skor jawaban responden dihitung menggunakan rumus rata-rata untuk masing-masing variabel Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Actual Use (AU), dan Behavioral Intention (BI).

Tabel 9. Rata-Rata Variabel

Responden	Nama	Jenis Kelamin	PEOU	PU	ATU	AU	BI
1	Ananda Syahputra doloksaribu	L	4	3,8	3	4	4
2	ANGELICA GRACIA MARANATHAS	P	3	3	3	3	3
3	Riswan EA Damanik, S.Pd	L	3	3	3	3	3
4	Yesi	P	4	4,2	4	4	4
5	elsa	P	2	4	4	4	4
....					...	...	...
35	Imanuel	L	5	4,6	5	5	3

b. Perhitungan Skor Maksimal pada Model TAM

Skor maksimal setiap variabel diperoleh dari hasil perkalian jumlah item pernyataan (m) jumlah responden (n), jumlah responden (n), dan nilai tertinggi skala Likert (Smax).

Tabel 10. Skor Maksimal

Variabel	Jumlah Responden	Jumlah Item	Skor Likert	Hasil Maksimal
PEOU	35	2	5	350
PU	35	5	5	875
ATU	35	1	5	175
AU	35	1	5	175
BI	35	1	5	175

c. Skor Aktual

Berikut ini merupakan hasil perhitungan skor aktual pada variabel PEOU, PU, ATU, AU, dan BI yang diperoleh dari akumulasi jawaban responden pada setiap item pernyataan. Skor ini mencerminkan tingkat persepsi dan penerimaan responden terhadap penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 11. Skor Aktual

Variabel	Soal	Hasil Aktual
PEOU	1 dan 2	230
PU	1, 2, 3, 6, 7	684
ATU	7	126
AU	10	131
BI	5	120

d. Persentase Skor Variabel

Hasil perhitungan pada tabel di bawah ini diperoleh berdasarkan rumus Persentase Skor Variabel. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan skor aktual yang diperoleh dari jawaban responden dengan skor maksimal yang mungkin dicapai. Selanjutnya, nilai tersebut dibagi untuk memperoleh proporsi tingkat pencapaian setiap variabel. Hasil pembagian kemudian dikalikan dengan seratus persen sehingga diperoleh nilai dalam bentuk persentase. Persentase ini digunakan untuk menggambarkan tingkat persepsi dan penerimaan responden terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 11. Skor Variabel

Variabel	Aktual	Maksimal	Hasil(%)
PEOU	230	350	65%
PU	684	875	78%
ATU	126	175	72%
AU	132	175	75%
BI	120	175	68%

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner, diketahui bahwa persepsi pengguna terhadap penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan hasil yang sangat baik pada seluruh variabel Technology Acceptance Model (TAM), yaitu Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), dan Actual Use (AU). Nilai Perceived Ease of Use (PEOU) yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa AI mudah dipahami dan digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Selain itu, Perceived Usefulness (PU) juga memperoleh nilai yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasakan manfaat nyata dari penggunaan AI, seperti membantu memperoleh informasi dengan lebih cepat, meningkatkan efisiensi, serta mempermudah penyelesaian tugas. Persepsi kemudahan dan manfaat ini berperan penting dalam membentuk sikap positif pengguna terhadap AI, sebagaimana tercermin pada nilai Attitude Toward Using (ATU). Sikap positif tersebut mendorong munculnya niat pengguna untuk terus menggunakan AI di masa mendatang, yang ditunjukkan oleh tingginya nilai Behavioral Intention to Use (BI). Selanjutnya, nilai Actual Use (AU) yang tinggi menunjukkan bahwa AI tidak hanya diterima secara konsep, tetapi juga telah digunakan secara nyata oleh pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa AI dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi dan tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari 35 responden, dapat disimpulkan bahwa pengguna secara umum memiliki persepsi yang positif terhadap penerapan AI. Hal ini terlihat dari tingginya nilai pada variabel Perceived Ease of Use (PEOU) yang menunjukkan bahwa AI dianggap mudah dipahami dan digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Selain itu, variabel Perceived Usefulness (PU) juga menunjukkan hasil yang tinggi, yang menandakan bahwa AI dirasakan memberikan manfaat nyata seperti meningkatkan efisiensi, mempercepat pencarian informasi, serta membantu pengguna dalam memahami informasi dengan lebih baik. Persepsi kemudahan dan manfaat tersebut berpengaruh langsung terhadap sikap pengguna (Attitude Toward Using), yang tercermin dari sikap positif terhadap penggunaan AI. Sikap positif ini selanjutnya mendorong munculnya niat pengguna untuk terus menggunakan AI di masa mendatang, sebagaimana ditunjukkan oleh variabel Behavioral Intention to Use (BI). Tingginya nilai pada variabel Actual Use (AU) mengindikasikan bahwa AI tidak hanya diterima secara teoritis, tetapi juga telah digunakan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari oleh pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) mampu menjelaskan dengan baik penerimaan pengguna terhadap teknologi AI dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah responden yang relatif terbatas serta cakupan responden yang belum mewakili seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan pendekatan deskriptif tanpa menguji hubungan kausal antarvariabel TAM secara statistik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar, memperluas karakteristik responden, serta menggunakan metode analisis inferensial agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan mendalam.

REFERENCES

- [1] N. Ramadhina, F. J. Gunaka, M. F. Pratama, L. A. Raihan, S. Al Mufti, and Meranti, "Dinamika Perubahan dalam Komunikasi Manusia di Era Teknologi Artificial Intelligence," *Commun. Sph.*, vol. 3, no. 2, pp. 114–123, 2023, doi: <https://doi.org/10.55397/cps.v3i2.57>.
- [2] M. Dr. Agus Wibowo, M. Kom, M. Si, *Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Yayasan Prima Agus Teknik, 2023. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/457>
- [3] M. Dr. Budi Rahardjo, S. Kom., M. Kom., *Fintech Teknologi Finansial Perbankan Digital*. Yayasan Prima Agus Teknik, 2021. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/457>
- [4] R. F. Jatnika, I. Kaniawulan, and D. Singasatia, "Analisis Penerimaan Aplikasi Mypertamina Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam)," *J. Teknol. Inf. DAN Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 347–357, 2023, doi: <https://doi.org/10.51903/jtikp.v14i2.714>.
- [5] A. Siswoyo and B. S. Irianto, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Pengguna Aplikasi Mobile Banking," *Own. Ris. Dan J. Akunt.*, vol. 7, no. 2, pp. 1196–1205, 2023, doi: <https://doi.org/10.33395/owner.v7i2.1440>.
- [6] S. Darmawan and R. Setyorini, "Analisa Faktor-Faktor Adopsi Chatbotline Smb Telkom Dengan Pendekatan Technology

- Acceptance Model Yang Dimodifikasi,” *ProBank*, vol. 5, no. 2, pp. 241–254, 2020, [Online]. Available: <https://e-journal.stie-aub.ac.id/index.php/probank/article/view/729>
- [7] N. S. Mardhiyah, M. Rusydi, and P. C. Azwari, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Aplikasi Gojek Pada Mahasiswa di Kota Palembang,” *Esensi J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 10, no. 2, pp. 169–180, 2020, doi: <https://doi.org/10.15408/ess.v10i2.16455>.
- [8] E. Sholihah and R. Nurhapsari, “Percepatan Implementasi Digital Payment Pada UMKM: Intensi Pengguna QRIS Berdasarkan Technology Acceptance Model,” *Nominal Barom. Ris. Akunt. dan Manaj.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–12, 2023, doi: <https://doi.org/10.21831/nominal.v12i1.52480>.
- [9] D. S. Hasanah, “Penggunaan Kecerdasan Buatan (Ai) Dalam Pemasaran Digital (Studi Deskriptif: Interaksi Konsumen dan Etika),” *J. Ris. Komun. Terap.*, vol. 01, no. 02, pp. 1–16, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jrkt/article/view/23608>
- [10] F. Y. Liriwati, “Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan Untuk Membangun Pendidikan Yang Relevan di Masa Depan,” *IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 62–71, 2023, doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>.
- [11] B. Karyadi, “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri,” *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 02, pp. 253–258, 2023, doi: [10.32832/educate.v8i02.14843](https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843).
- [12] S. Sallu, Qammaddin, Ashari, and Nursamsir, “Tinjauan Literature: Pembelajaran Digital Administrasi Publik berbasis Artificial Intelligence (AI),” *REMIK Ris. Dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 367–380, 2023, doi: <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12064>.
- [13] E. Widanengsih, W. Kurniadi, and H. Destiana, “Adopsi Penggunaan Aplikasi Mobile Food Ordering Dengan Pendekatan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2,” *Ind. Eng. Manag. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 63–79, 2022, doi: <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i3>.
- [14] T. P. Kota and S. Y. Kusumastuti, “Analisis Pengaruh Minat Nasabah Dalam Menggunakan Mobile Banking Dengan Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model (Tam),” *J. Apresiasi Ekon.*, vol. 10, no. 3, pp. 276–288, 2022, [Online]. Available: <https://www.ojsapresiasiekonomi.itskhatulistiwa.ac.id/index.php/apresiasiekonomi/article/view/515>
- [15] M. C. Roziqin, D. R. P. Mudiono, and N. Amalia, “Analisis Penerimaan Simpus Ditinjau Dari Persepsi Pengguna Di Puskesmas Mojoagung Dengan Metode Tam,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 47–54, 2021, doi: [10.25126/jtiik.202182907](https://doi.org/10.25126/jtiik.202182907).
- [16] A. Sasongko, W. E. Jayanti, and D. Risdiansyah, “Use Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi E-Tadkzirah,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 80–87, 2020,
- [17] A. Syaui and T. Riyadi, “Pengaruh Motivasi Kerja Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Badan Kepegawaian Sumber Daya Manusia Kabupaten Tangerang Provinsi Banten,” *J. Adhikari*, vol. 2, no. 3, pp. 377–391, 2023, doi: <https://doi.org/10.53968/ja.v2i3.77>.
- [18] D. T. Ramadhan, R. D. Astuti, and I. Iftadi, “Uji Kelayakan Desain Kuesioner Budaya Keselamatan ECAST (European Commercial Aviation Safety Team),” *Matrik J. Manaj. Dan Tek. Ind. Produksi*, vol. 21, no. 2, pp. 101–110, 2021, doi: [10.350587/Matrik](https://doi.org/10.350587/Matrik).
- [19] A. H. Muhammad, B. Ajisaputro, and S. Sudin, “Untuk Meningkatkan Kualitas Sistem Menggunakan Standar Iso 9126,” *PRODUKTIF J. Ilm. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 509–515, 2022, doi: <https://doi.org/10.35568/produktif.v6i1.2126>.
- [20] R. A. Kurnia and T. N. B. Tandijaya, “Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Security Dan Trust Terhadap Intention To Use Aplikasi Jago,” *J. Manaj. Pemasar.*, vol. 17, no. 1, pp. 64–72, 2023, doi: <https://doi.org/10.9744/jmp.17.1.64-72>.
- [21] K. A. Z. Salsabilla, T. D. F. Hadi, W. Pratiwi, and S. Mukarromah, “Pengaruh penggunaan kecerdasan buatan terhadap mahasiswa di perguruan tinggi,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 168–175, 2023, doi: <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>.
- [22] Suyanto and T. A. Kurniawan, “Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *Akmenika J. Akunt. Dan Manaj.*, vol. 16, no. 1, pp. 175–186, 2019, doi: <https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i1.166>.
- [23] I. Sulistyaningsih and J. Nugraha, “Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa) Menggunakan Task Technology Fit (TTF) Dan Technology Acceptance Model (TAM) Di Masa Pandemi COVID-19,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 10, no. 1, pp. 107–123, 2022, doi: <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p107-123>.
- [24] T. S. Maryani Farwati, Irenda Talitha Salsabila, Kholifah Raihanun Navira, “Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan Sehari-hari,” *JURSIMA*, vol. 11, no. 1, pp. 39–45, 2023, doi: <https://doi.org/10.47024/js.v11i1.563>.