BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian terkait digunakan untuk memetakan perkembangan kajian mengenai penerimaan dan penggunaan ChatGPT dalam pendidikan tinggi. Literatur dipilih berdasarkan kesesuaian objek penelitian, model penerimaan teknologi, variabel yang digunakan, karakteristik responden, serta metode analisis. Hasil penelaahan tersebut digunakan untuk membandingkan temuan penelitian terdahulu, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, dan memperjelas posisi penelitian ini dalam kajian penerimaan teknologi AI generatif.

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang ditelaah mencakup kajian mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM), penerimaan ChatGPT dalam pendidikan tinggi, peran *Trust* dalam adopsi teknologi berbasis AI, serta kompetensi pengguna yang berkaitan dengan Literasi Digital dan *AI Literacy*. Literatur tersebut menjadi landasan empiris dalam menyusun *Extended Technology Acceptance Model* pada penelitian ini, yang melibatkan *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital sebagai variabel independen serta *Behavioral Intention* sebagai variabel dependen.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Model/Variabel	Metode	Hasil Penelitian
1	Davis (1989)	*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, User Acceptance*	Pengembangan dan pengujian instrumen TAM	Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use merupakan konstruk utama yang berperan dalam menjelaskan penerimaan teknologi oleh pengguna.

2	McKnight et al. (2011)	*Trust in a Specific Technology*	Pengembangan dan validasi instrumen	Penelitian membedakan kepercayaan terhadap teknologi dari kepercayaan antarmanusia serta menghasilkan ukuran Trust in Technology yang dapat digunakan dalam penelitian Sistem Informasi.
3	Strzelecki (2024)	UTAUT2, *Personal Innovativeness, Behavioral Intention,* dan *Use Behavior*	PLS-SEM terhadap 629 akademisi dari universitas publik di Polandia.	*Habit* merupakan faktor paling kuat dalam membentuk *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT oleh akademisi, diikuti *Performance Expectancy*. *Behavioral Intention* juga berpengaruh positif terhadap *Use Behavior*. Sementara itu, *Effort Expectancy* tidak terbukti memengaruhi *Behavioral Intention* secara signifikan.
4	Foroughi et al. (2024)	UTAUT2, *Learning Value, Behavioral Intention*	PLS-SEM dan fsQCA terhadap 406 mahasiswa di Malaysia	Hasil PLS-SEM menunjukkan bahwa *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Hedonic*

				Motivation, dan *Learning Value* berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan ChatGPT. Analisis fsQCA menunjukkan bahwa beberapa kombinasi faktor dapat menghasilkan tingkat niat penggunaan yang tinggi.
5	Shahzad et al. (2024)	*TAM, ChatGPT Awareness, Perceived Intelligence, Trust, Adoption Intention*	PLS-SEM terhadap 320 mahasiswa di Tiongkok	*Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness,* dan *Perceived Intelligence* memediasi hubungan antara kesadaran terhadap ChatGPT dan niat adopsi. *Trust* berperan sebagai moderator pada hubungan antara awareness dan ketiga persepsi tersebut.
6	Al-Abdullatif dan Alsubaie (2024)	*Value-Based Adoption Model, AI Literacy, Perceived Value, Use Intention*	PLS-SEM terhadap 676 mahasiswa	*Perceived Value* berpengaruh kuat terhadap niat penggunaan ChatGPT. *AI Literacy* berperan dalam membentuk persepsi mahasiswa terhadap

				Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment, dan *Perceived Fees* yang berkaitan dengan pembentukan *Perceived Value*.
7	Balaskas et al. (2025)	*Extended TAM, Perceived Trust, Perceived Risk, Adoption Intention*	SEM terhadap 435 responden	*Perceived Ease of Use* dan *Perceived Intelligence* berpengaruh signifikan terhadap niat adopsi ChatGPT, sedangkan pengaruh *Perceived Usefulness* lebih terbatas. *Perceived Trust* dan *Perceived Risk* berperan sebagai mediator pada beberapa hubungan antara konstruk TAM dan niat adopsi.
8	Wang et al. (2025)	*Theory of Planned Behavior, AI Literacy, dan Behavioral Intention*	*Structural Equation Modeling* dan wawancara	*AI Literacy* berpengaruh terhadap *attitude* dan *perceived behavioral control* mahasiswa terhadap penggunaan AI generatif. Pengaruh *AI Literacy* terhadap *Behavioral Intention* tidak berlangsung secara langsung, tetapi antara

				lain melalui *attitude* sebagai mediator.
9	Duong et al. (2023)	Modified TAM, *Effort Expectancy, Performance Expectancy, Behavioral Intention, Actual Use,* dan *Knowledge Sharing.*	Survei terhadap 1.389 mahasiswa dari 11 universitas di Vietnam dengan analisis model mediasi.	*Effort Expectancy* berpengaruh terhadap penggunaan aktual ChatGPT, baik secara langsung maupun secara tidak langsung melalui *Performance Expectancy* dan *Behavioral Intention*. *Knowledge Sharing* juga memperkuat hubungan antara *Behavioral Intention* dan penggunaan aktual ChatGPT.
10	Lai, Cheung, dan Chan (2023)	*Extended TAM, Intrinsic Motivation, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention*	SEM terhadap 473 mahasiswa sarjana di Hong Kong.	*Intrinsic Motivation* dan *Perceived Usefulness* berperan dalam penerimaan ChatGPT untuk mendukung *active learning*, sedangkan *Perceived Ease of Use* tidak menunjukkan pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*.
11	Lai et al. (2024)	*Extended UTAUT, Trust, Perceived Risk, Moral*	SEM terhadap 483 mahasiswa dari delapan	Trust menjadi prediktor terkuat niat penggunaan ChatGPT untuk

		Obligation, Behavioral Intention	universitas di Hong Kong	mendukung asesmen. *Perceived Risk* dan *Moral Obligation* menjadi faktor penghambat, sedangkan *Performance Expectancy* dan *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention.
12	Habibi et al. (2023)	UTAUT2, *Behavioral Intention,* ChatGPT *Use*	PLS-SEM dan IPMA terhadap 1.117 mahasiswa Indonesia	*Facilitating Conditions* menjadi faktor terkuat yang memengaruhi *Behavioral Intention*, sedangkan *Behavioral Intention* menjadi prediktor utama penggunaan ChatGPT. *Effort Expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan.
13	Habibi et al. (2024)	UTAUT2, *Theory of Planned Behavior, Behavioral Intention,* ChatGPT *Use*	PLS-SEM terhadap 2.078 mahasiswa dari lima universitas Indonesia	Hubungan paling kuat ditemukan antara *Behavioral Intention* dan penggunaan ChatGPT, sedangkan hubungan *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention* menjadi

				hubungan yang paling lemah.
14	Foroughi et al. (2025)	TAM, IS *Success Model, Trust in Information, Intention to Use*	PLS-SEM terhadap 406 mahasiswa di Malaysia	Hubungan *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude,* dan *Intention to Use* dalam TAM terbukti signifikan. Namun, *Trust in Information* memoderasi secara negatif pengaruh PU dan PEOU terhadap sikap.
15	Alshammari dan Babu (2025)	TAM, *Satisfaction, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention*	SEM terhadap 297 mahasiswa	*Perceived Usefulness* berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention,* sedangkan *Perceived Ease of Use* tidak berpengaruh langsung. *Satisfaction* memediasi sebagian hubungan PU terhadap BI dan memediasi penuh hubungan PEOU terhadap BI.

Berdasarkan Tabel 2.1, penelitian mengenai penerimaan ChatGPT dan teknologi AI generatif telah menggunakan berbagai model, antara lain Technology Acceptance Model, Extended TAM, UTAUT2, Theory of Planned Behavior, dan Value-Based Adoption Model. Penelitian terdahulu secara umum menunjukkan bahwa penerimaan ChatGPT dipengaruhi oleh faktor fungsional teknologi, seperti manfaat dan kemudahan

penggunaan, serta faktor tambahan, seperti Trust, risiko, kepuasan, nilai yang dirasakan, kebiasaan, dan AI Literacy.

Penelitian terdahulu juga memperlihatkan bahwa hasil pengujian setiap variabel tidak selalu konsisten. Sejumlah penelitian menemukan bahwa Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap niat penggunaan, tetapi penelitian lain menemukan bahwa Perceived Ease of Use tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap Behavioral Intention. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerimaan ChatGPT dapat dipengaruhi oleh karakteristik model, responden, dan konteks penggunaan teknologi.

Penelitian mengenai penerimaan ChatGPT pada mahasiswa di Indonesia telah dilakukan oleh Habibi et al. (2023) menggunakan UTAUT2 dan Habibi et al. (2024) melalui integrasi UTAUT2 dengan Theory of Planned Behavior. Namun, penelitian yang menggunakan Extended TAM dengan mempertahankan Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use serta menambahkan Trust dan Literasi Digital dalam satu kerangka analisis pada mahasiswa Generasi Z pengguna ChatGPT masih terbatas.

Penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dengan menggunakan Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use sebagai konstruk utama TAM serta menambahkan Trust dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal. Integrasi tersebut digunakan untuk menganalisis *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT dan menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi pengelolaan dan pemanfaatan ChatGPT yang bertanggung jawab di perguruan tinggi.

2.1.2 Sintesis Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, penerimaan ChatGPT dan teknologi *Artificial Intelligence* generatif telah dikaji menggunakan berbagai model, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), *Extended Technology Acceptance Model*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), *Theory of Planned Behavior* (TPB), dan *Value-Based Adoption Model*. Penggunaan model yang beragam menunjukkan bahwa penerimaan teknologi AI generatif tidak hanya berkaitan dengan karakteristik fungsional teknologi, tetapi juga dengan kepercayaan, risiko, nilai yang dirasakan, kebiasaan, dan kemampuan pengguna dalam memahami teknologi AI.

Perceived Usefulness dan *Perceived Ease of Use* merupakan dua konstruk utama TAM yang banyak digunakan untuk menjelaskan penerimaan teknologi. Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berperan dalam membentuk penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Dalam konteks ChatGPT, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* memiliki peran penting dalam membentuk *Behavioral Intention* karena pengguna cenderung memiliki niat penggunaan yang lebih tinggi ketika teknologi dinilai memberikan manfaat bagi kegiatan akademik.

Hasil penelitian mengenai *Perceived Ease of Use* belum sepenuhnya konsisten. Sejumlah penelitian menemukan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan ChatGPT, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh kemudahan penggunaan dapat dipengaruhi oleh karakteristik responden, model penelitian, pengalaman pengguna, dan konteks penggunaan teknologi.

Selain konstruk utama TAM, *Trust* menjadi variabel yang relevan dalam penelitian penerimaan teknologi berbasis AI. ChatGPT dapat menghasilkan keluaran yang tidak selalu akurat, sedangkan proses pembentukan keluarannya tidak sepenuhnya dapat diamati oleh pengguna. Kondisi tersebut menyebabkan kepercayaan terhadap keandalan, kredibilitas, dan keamanan teknologi menjadi salah satu pertimbangan dalam penerimaan ChatGPT.

Penelitian terdahulu menempatkan *Trust* dalam posisi yang berbeda sesuai dengan model yang digunakan. Shahzad et al. (2024) memasukkan *Trust* dalam model penerimaan dan adopsi ChatGPT sebagai variabel yang memperkuat hubungan antarvariabel, sedangkan Balaskas et al. (2025) menempatkan *Perceived Trust* bersama *Perceived Risk* sebagai variabel mediasi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa *Trust* merupakan konstruk yang relevan dalam penerimaan ChatGPT, meskipun posisi dan mekanisme pengaruhnya dapat berbeda pada setiap model penelitian. Dalam penelitian ini, *Trust* ditempatkan sebagai variabel independen yang diuji pengaruh langsungnya terhadap *Behavioral Intention*.

Penelitian terdahulu juga mulai menekankan pentingnya *AI Literacy* dalam penerimaan teknologi AI generatif. Al-Abdullatif dan Alsubaie (2024) mengkaji niat mahasiswa menggunakan ChatGPT melalui perspektif nilai yang dirasakan dengan mempertimbangkan pengaruh *AI Literacy*. Wang et al. (2025) juga mengintegrasikan *AI Literacy* dengan TPB untuk menjelaskan niat mahasiswa menggunakan AI generatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengguna dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan aspek etis teknologi AI relevan dalam interaksi pengguna dengan AI generatif.

Dalam kerangka penelitian ini, *AI Literacy* tidak ditempatkan sebagai variabel yang terpisah dari Literasi Digital. *AI Literacy* diposisikan sebagai penerapan Literasi Digital yang lebih spesifik dalam konteks penggunaan teknologi AI generatif. Posisi tersebut didukung oleh DigComp 3.0 yang mengintegrasikan kompetensi AI secara sistematis dan transversal ke dalam kerangka kompetensi digital. Ng et al. (2021) juga menunjukkan bahwa *AI Literacy* berkaitan dengan kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, serta mempertimbangkan aspek etis teknologi AI.

Berdasarkan posisi konseptual tersebut, variabel dalam penelitian ini tetap disebut Literasi Digital. Literasi Digital dioperasionalkan dalam konteks penggunaan ChatGPT melalui kemampuan menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran ChatGPT, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik. Penelitian ini tidak mengukur seluruh dimensi *AI Literacy* dan tidak menyamakan kedua konsep secara keseluruhan. Penelitian ini hanya menempatkan kompetensi yang berkaitan dengan penggunaan AI sebagai bentuk penerapan Literasi Digital dalam interaksi mahasiswa dengan ChatGPT.

Penelitian mengenai penerimaan ChatGPT pada mahasiswa di Indonesia juga telah dilakukan. Habibi et al. (2023) mengkaji penerimaan dan penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa di Indonesia menggunakan kerangka UTAUT, sedangkan Habibi et al. (2024) mengintegrasikan UTAUT2 dengan TPB. Meskipun sama-sama dilakukan dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia, penelitian tersebut menggunakan model dan kombinasi variabel yang berbeda dengan penelitian ini.

Dari sisi metode, sejumlah penelitian terdahulu menggunakan *Structural Equation Modeling* atau *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* karena

model yang diuji melibatkan konstruk laten serta hubungan mediasi atau moderasi. Penelitian ini menggunakan regresi linear berganda karena berfokus pada pengujian pengaruh langsung *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan Literasi Digital terhadap *Behavioral Intention*, tanpa melibatkan variabel mediasi atau moderasi. Pemilihan metode tersebut disesuaikan dengan struktur model, tujuan pengujian, dan karakteristik data penelitian.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan kemampuan pengguna merupakan faktor yang relevan dalam penerimaan teknologi AI generatif. Namun, hasil penelitian terdahulu memperlihatkan adanya perbedaan pengaruh antarvariabel berdasarkan model, karakteristik responden, dan konteks penggunaan teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* dengan mempertahankan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* sebagai konstruk utama TAM serta menambahkan *Trust* dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal. Model tersebut digunakan untuk menganalisis *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam merumuskan rekomendasi pengelolaan dan pemanfaatan ChatGPT yang bertanggung jawab di perguruan tinggi.

2.1.3 Research Gap dan Novelty

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, penerimaan ChatGPT dan teknologi *Artificial Intelligence* generatif telah dikaji menggunakan berbagai model, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), *Extended Technology Acceptance Model*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), *Theory of Planned Behavior* (TPB), dan *Value-Based Adoption Model*. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerimaan teknologi AI generatif tidak hanya berkaitan dengan manfaat dan kemudahan penggunaan, tetapi juga dengan kepercayaan, risiko, nilai yang dirasakan, kebiasaan, serta kemampuan pengguna dalam memahami dan mengevaluasi teknologi AI.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, terdapat kesenjangan empiris pada hasil pengujian *Perceived Ease of Use*. Balaskas et al. (2025) menemukan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap niat

adopsi ChatGPT, sedangkan Lai, Cheung, dan Chan (2023) serta Alshammari dan Babu (2025) menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kemudahan penggunaan dan niat penggunaan belum menunjukkan pola yang sepenuhnya konsisten pada berbagai konteks penelitian.

Kedua, terdapat perbedaan dalam penempatan variabel *Trust*. Shahzad et al. (2024) menempatkan *Trust* sebagai variabel moderasi dalam model penerimaan ChatGPT, sedangkan Balaskas et al. (2025) menempatkannya sebagai variabel mediasi. Dalam penelitian ini, *Trust* ditempatkan sebagai variabel independen yang diuji pengaruh langsungnya terhadap *Behavioral Intention*. Penempatan tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan kepercayaan mahasiswa terhadap akurasi informasi, keandalan sistem, keamanan data, dan kemampuan ChatGPT dalam mendukung kebutuhan akademik dengan niat penggunaannya.

Ketiga, penelitian terdahulu mulai menggunakan konsep *AI Literacy* untuk menjelaskan kemampuan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi AI generatif. Al-Abdullatif dan Alsubaie (2024) menunjukkan bahwa *AI Literacy* berperan dalam membentuk persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT. Sementara itu, Wang et al. (2025) mengintegrasikan *AI Literacy* dengan TPB dalam menjelaskan *Behavioral Intention* penggunaan AI generatif. Dalam penelitian ini, *AI Literacy* tidak diposisikan sebagai variabel terpisah dan tidak disamakan sepenuhnya dengan Literasi Digital. Kompetensi yang berkaitan dengan *AI Literacy* diposisikan sebagai penerapan Literasi Digital yang lebih spesifik dalam konteks interaksi mahasiswa dengan teknologi AI generatif.

Literasi Digital dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui kemampuan mahasiswa dalam menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran ChatGPT, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, penelitian ini tidak mengukur keseluruhan dimensi *AI Literacy*, tetapi berfokus pada penerapan Literasi Digital dalam konteks interaksi mahasiswa dengan ChatGPT.

Keempat, penelitian mengenai penerimaan ChatGPT pada mahasiswa di Indonesia telah dilakukan menggunakan UTAUT2 serta integrasi UTAUT2 dan TPB.

Habibi et al. (2023) mengkaji penerimaan dan penggunaan ChatGPT pada mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia menggunakan pengembangan UTAUT2, sedangkan Habibi et al. (2024) mengintegrasikan UTAUT2 dan TPB pada mahasiswa dari lima universitas di Indonesia. Meskipun demikian, penelitian tersebut menggunakan struktur model dan kombinasi variabel yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* dengan mempertahankan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* serta menambahkan *Trust* dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal.

Kelima, penelitian ini tidak hanya berfokus pada interpretasi hasil pengujian statistik. Hasil penelitian juga disajikan melalui dashboard analitik yang memuat karakteristik responden, statistik deskriptif variabel, hasil pengujian hipotesis, serta kemampuan model dalam menjelaskan *Behavioral Intention*. Dashboard digunakan sebagai media visualisasi dan pendukung interpretasi hasil penelitian. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam merumuskan rekomendasi awal mengenai pengelolaan dan pemanfaatan ChatGPT yang bertanggung jawab di perguruan tinggi.

Untuk memperjelas posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu, perbandingan model, variabel, konteks, dan luaran penelitian disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Ini

Penelitian	**TAM**	**Trust**	**Kompetensi AI/Digital**	**ChatGPT**	**Gen Z**	**Indonesia**	**Dashboard**
Strzelecki (2024)	–	–	–	✓	–	–	–
Shahzad et al. (2024)	✓	✓	–	✓	–	–	–
Al-Abdullatif dan Alsubaie (2024)	–	–	✓	✓	–	–	–

Balaskas et al. (2025)	✓	✓	–	✓	–	–	–
Wang et al. (2025)	–	–	✓	–	–	–	–
Habibi et al. (2023)	–	–	–	✓	–	✓	–
Habibi et al. (2024)	–	–	–	✓	–	✓	–
Penelitian ini	✓	✓	✓	✓	✓	✓*	✓

Keterangan:

Tanda ✓ menunjukkan bahwa aspek tersebut secara eksplisit menjadi bagian dari fokus, variabel, model, konteks, atau luaran penelitian, sedangkan tanda – menunjukkan bahwa aspek tersebut tidak menjadi fokus utama penelitian. Kolom Kompetensi AI/Digital mencakup penelitian yang menggunakan *AI Literacy* maupun Literasi Digital, tanpa menganggap kedua konsep tersebut sebagai konstruk yang sepenuhnya identik. Kolom Gen Z hanya diberi tanda ✓ apabila penelitian secara eksplisit memosisikan Generasi Z sebagai karakteristik atau fokus responden, bukan semata-mata berdasarkan perkiraan usia mahasiswa.

*Indonesia menunjukkan konteks asal responden dari sejumlah perguruan tinggi di Indonesia dan tidak menunjukkan cakupan generalisasi nasional.

Berdasarkan perbandingan pada Tabel 2.2, penelitian terdahulu telah menggunakan konstruk utama TAM, *Trust*, dan kompetensi pengguna dalam berbagai model penerimaan ChatGPT, tetapi dengan kombinasi dan posisi variabel yang berbeda. Dalam konteks Indonesia, penelitian yang ditelaah juga lebih banyak menggunakan UTAUT2 maupun integrasi UTAUT2 dengan TPB. Oleh karena itu, masih terdapat ruang untuk menguji *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital secara langsung terhadap *Behavioral Intention* dalam kerangka *Extended Technology Acceptance Model* pada mahasiswa Generasi Z pengguna ChatGPT.

Berdasarkan penelitian yang ditelaah, masih terbatas kajian yang secara bersamaan mengintegrasikan *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital dalam kerangka *Extended Technology Acceptance Model* pada mahasiswa Generasi Z pengguna ChatGPT serta menyajikan hasil penelitian melalui dashboard analitik. Pernyataan tersebut terbatas pada literatur yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak dimaksudkan sebagai klaim bahwa belum terdapat penelitian serupa dalam seluruh literatur yang tersedia.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, novelty penelitian ini mencakup tiga aspek. Pertama, novelty empiris, yaitu pengujian *Extended Technology Acceptance Model* melalui integrasi *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT. Kedua, novelty konseptual, yaitu penerapan Literasi Digital secara spesifik dalam konteks penggunaan AI generatif, khususnya dalam kemampuan menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran, membandingkan informasi, dan melakukan verifikasi. Ketiga, novelty praktis, yaitu penyajian hasil penelitian melalui dashboard analitik dan perumusan rekomendasi awal mengenai pengelolaan dan pemanfaatan ChatGPT yang bertanggung jawab di perguruan tinggi.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai dasar konseptual untuk menjelaskan variabel dan hubungan antarvariabel dalam penelitian. Pembahasan meliputi konsep *Artificial Intelligence* dan ChatGPT dalam pendidikan, *Extended Technology Acceptance Model*, *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, Literasi Digital, *Behavioral Intention*, serta karakteristik Generasi Z dalam adopsi teknologi digital berbasis AI.

Penelitian ini menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* sebagai kerangka utama dengan mempertahankan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* sebagai konstruk utama TAM serta menambahkan *Trust* dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal untuk menjelaskan *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z.

2.2.1 Sistem Informasi dan Penerimaan Teknologi

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang terdiri atas manusia, teknologi, prosedur, dan data yang saling berhubungan untuk mengolah data menjadi informasi yang dapat mendukung aktivitas maupun pengambilan keputusan. Dalam perkembangannya, Sistem Informasi tidak hanya berfokus pada aspek pembangunan dan pengelolaan teknologi, tetapi juga memperhatikan bagaimana pengguna menerima dan memanfaatkan teknologi tersebut.

Keberhasilan implementasi suatu teknologi informasi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis dari sistem yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Teknologi yang memiliki kemampuan tinggi dapat memberikan manfaat yang terbatas apabila pengguna tidak memiliki keinginan untuk menerima dan menggunakannya secara berkelanjutan.

Dalam bidang Sistem Informasi, kajian mengenai penerimaan teknologi (technology acceptance) menjadi salah satu pendekatan yang digunakan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna dalam menerima suatu teknologi. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai salah satu komponen penting dalam keberhasilan penerapan sistem informasi.

Salah satu model yang banyak digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi adalah Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Model ini menjelaskan bahwa persepsi pengguna terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi dapat memengaruhi niat pengguna untuk menerima dan menggunakan suatu teknologi informasi.

Oleh karena itu, penelitian mengenai penerimaan teknologi menjadi bagian penting dalam kajian Sistem Informasi karena keberhasilan suatu sistem tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknologi, tetapi juga oleh bagaimana pengguna menerima dan memanfaatkan teknologi tersebut.

2.2.2 Artificial Intelligence dan ChatGPT dalam Pendidikan

Artificial Intelligence merupakan bidang ilmu dan teknologi yang mengembangkan sistem agar mampu melakukan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kemampuan manusia, seperti memproses informasi, mengenali pola,

memahami bahasa, dan menghasilkan keputusan atau respons berdasarkan data (Russell & Norvig, 2021). Perkembangan *Artificial Intelligence* kemudian menghasilkan teknologi *Generative Artificial Intelligence*, yaitu sistem yang mampu menghasilkan konten baru dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun bentuk lainnya berdasarkan perintah pengguna (UNESCO, 2023).

Salah satu penerapan AI generatif adalah ChatGPT, yaitu sistem yang dikembangkan oleh OpenAI dan diperkenalkan kepada publik pada November 2022. ChatGPT memungkinkan pengguna berinteraksi melalui percakapan berbasis teks untuk memperoleh informasi, meminta penjelasan, mengembangkan gagasan, merangkum materi, dan mendukung berbagai pekerjaan berbasis pengetahuan (OpenAI, 2022).

Dalam lingkungan pendidikan tinggi, ChatGPT dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mencari informasi, memahami materi pembelajaran, menghasilkan ide, menyusun kerangka tulisan, dan mendukung penyelesaian tugas akademik. Kasneci et al. (2023) menjelaskan bahwa *large language models* memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal, memberikan umpan balik, serta membantu mahasiswa memahami materi. Dwivedi et al. (2023) juga menunjukkan bahwa AI generatif membuka peluang untuk meningkatkan akses terhadap informasi dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Meskipun memberikan manfaat, penggunaan ChatGPT dalam pendidikan juga menghadirkan sejumlah risiko. Keluaran AI dapat terlihat meyakinkan meskipun tidak selalu akurat, dapat mengandung bias, serta tidak selalu disertai sumber yang dapat diverifikasi. Penggunaan tanpa evaluasi yang memadai juga dapat menimbulkan persoalan integritas akademik, privasi dan keamanan data, ketergantungan terhadap teknologi, serta berkurangnya keterlibatan pengguna dalam proses berpikir kritis (Dwivedi et al., 2023; Kasneci et al., 2023; UNESCO, 2023).

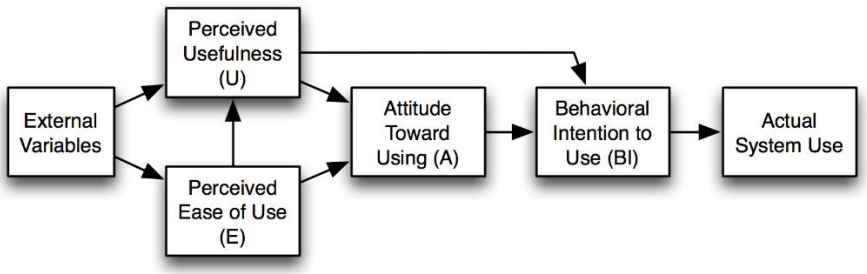
Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pendidikan tinggi tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan akses terhadap teknologi, tetapi juga dengan bagaimana pengguna menilai manfaat, kemudahan, keandalan, serta informasi yang dihasilkan. Oleh karena itu, penerimaan ChatGPT perlu dianalisis melalui kerangka yang mempertimbangkan persepsi terhadap teknologi dan karakteristik pengguna.

Dalam penelitian ini, ChatGPT diposisikan sebagai teknologi AI generatif yang digunakan mahasiswa untuk mendukung kegiatan akademik. Penelitian tidak mengevaluasi algoritma, proses pelatihan model, arsitektur AI, maupun kinerja teknis ChatGPT, tetapi berfokus pada persepsi pengguna dan *Behavioral Intention*. Faktor-faktor tersebut selanjutnya dijelaskan menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* sebagai landasan teoretis penelitian.

2.2.3 Extended Technology Acceptance Model (Extended TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model dalam kajian Sistem Informasi yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Model ini dikembangkan oleh Davis (1989) berdasarkan konsep bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi pengguna mengenai manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi.

Penelitian ini menggunakan pengembangan *Technology Acceptance Model* (TAM) atau *Extended TAM* untuk menjelaskan *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z. Model penelitian mempertahankan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* sebagai konstruk utama TAM (Davis, 1989), kemudian menambahkan *Trust* dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal. Pengembangan tersebut dilakukan untuk mempertimbangkan aspek manfaat dan kemudahan teknologi, kepercayaan pengguna, serta kemampuan pengguna dalam mengevaluasi informasi ketika berinteraksi dengan AI generatif.



2.2.3.1 Konsep Dasar Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh (Davis, 1989) untuk menjelaskan faktor-faktor yang mendorong

individu menerima dan menggunakan suatu sistem informasi. TAM dikembangkan dengan mengadaptasi *Theory of Reasoned Action* (TRA), yang menjelaskan bahwa keputusan individu untuk menerima dan menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi yang dimiliki terhadap teknologi tersebut (Fishbein & Ajzen, 1975).

TAM memiliki dua konstruk utama, yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. *Perceived Usefulness* menunjukkan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, sedangkan *Perceived Ease of Use* menunjukkan tingkat keyakinan bahwa teknologi dapat digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989). Kedua konstruk tersebut menjadi dasar dalam menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap suatu teknologi berkaitan dengan penerimaan dan niat penggunaannya.

Dalam struktur TAM, *Perceived Ease of Use* juga berkaitan dengan *Perceived Usefulness* karena teknologi yang lebih mudah digunakan dapat membuat manfaatnya lebih mudah dirasakan oleh pengguna (Davis, 1989). Dalam konteks pembelajaran digital juga dilakukan oleh (Wulandari et al., 2024) dengan menganalisis penggunaan Microsoft Teams pada 301 mahasiswa Institut Teknologi PLN. Penelitian tersebut menggunakan konstruk *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* serta menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa konstruk utama TAM tetap relevan dalam menjelaskan penerimaan teknologi yang digunakan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Relevansi TAM juga terlihat dalam penelitian mengenai penerimaan ChatGPT. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* tetap digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengguna menilai manfaat serta kemudahan teknologi AI generatif, meskipun kekuatan dan signifikansi pengaruh masing-masing konstruk terhadap niat penggunaan dapat berbeda antarpenelitian (Alshammari & Babu, 2025; Zogheib & Zogheib, 2024).

Berdasarkan landasan tersebut, TAM digunakan sebagai kerangka dasar penelitian ini untuk menjelaskan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* dalam kaitannya dengan *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z. Model tersebut kemudian dikembangkan dengan menambahkan *Trust* dan Literasi Digital

sebagai variabel eksternal yang disesuaikan dengan konteks penggunaan teknologi AI generatif.

2.2.3.2 Pengembangan Extended TAM dalam Penelitian

Technology Acceptance Model dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel eksternal yang disesuaikan dengan karakteristik teknologi dan konteks penggunaannya. Dalam penelitian ini, pengembangan TAM dilakukan dengan menambahkan *Trust* dan Literasi Digital untuk melengkapi *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* sebagai konstruk utama TAM. Penambahan tersebut mempertimbangkan bahwa penerimaan ChatGPT tidak hanya berkaitan dengan manfaat dan kemudahan penggunaan, tetapi juga dengan kepercayaan terhadap teknologi serta kemampuan pengguna dalam memanfaatkan dan mengevaluasi informasi digital secara kritis.

Trust ditambahkan karena penggunaan AI generatif melibatkan ketidakpastian terhadap kualitas dan keandalan keluaran sistem. Kepercayaan terhadap teknologi berkaitan dengan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi memiliki kemampuan dan keandalan untuk menjalankan fungsi yang diharapkan (Mcknight et al., 2011). Dalam penelitian mengenai ChatGPT, *Trust* juga telah digunakan sebagai konstruk dalam pengembangan model penerimaan teknologi dengan posisi hubungan yang berbeda-beda (Balaskas et al., 2025; Shahzad et al., 2024). Dalam penelitian ini, *Trust* diposisikan sebagai variabel independen yang diuji pengaruhnya terhadap *Behavioral Intention*.

Literasi Digital ditambahkan untuk menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi dan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Literasi Digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memperoleh, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara tepat (UNESCO, 2018). Dalam konteks penggunaan AI generatif, kemampuan tersebut menjadi semakin relevan karena pengguna perlu memahami cara berinteraksi dengan sistem, mengevaluasi keluaran yang dihasilkan, serta mempertimbangkan ketepatan dan penggunaan informasi secara bertanggung jawab.

Literatur mengenai *AI Literacy* digunakan sebagai pendukung untuk memperjelas kompetensi pengguna ketika Literasi Digital diterapkan dalam konteks teknologi AI

generatif. Kompetensi yang berkaitan dengan pemahaman, penggunaan, dan evaluasi teknologi AI menjadi relevan ketika pengguna berinteraksi dengan sistem seperti ChatGPT (Ng et al., 2021). Namun, *AI Literacy* tidak digunakan sebagai variabel tersendiri dalam penelitian ini. Variabel yang diuji tetap Literasi Digital, dengan operasionalisasi yang disesuaikan pada konteks interaksi mahasiswa dengan ChatGPT.

Literasi Digital dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui kemampuan mahasiswa dalam menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran ChatGPT, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, penggunaan literatur mengenai *AI Literacy* tidak dimaksudkan untuk mengubah konstruk yang diteliti, tetapi untuk memperkuat konteks penerapan Literasi Digital pada penggunaan teknologi AI generatif.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* dengan *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital sebagai variabel independen yang diuji pengaruhnya terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z.

2.2.4 Perceived Usefulness

Perceived Usefulness merupakan salah satu konstruk utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). Konstruk ini menggambarkan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat dalam menyelesaikan aktivitas tertentu (Davis, 1989)

Dalam konteks penelitian ini, *Perceived Usefulness* menggambarkan sejauh mana mahasiswa menilai ChatGPT bermanfaat dalam mendukung kegiatan akademik. Manfaat tersebut dapat berupa membantu menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, meningkatkan efektivitas kegiatan akademik, membantu memperoleh informasi yang dibutuhkan, serta meningkatkan produktivitas dalam belajar. Dengan demikian, penilaian terhadap manfaat ChatGPT tidak hanya berkaitan dengan keberadaan fitur teknologi, tetapi dengan manfaat yang benar-benar dirasakan mahasiswa ketika menggunakannya.

Relevansi *Perceived Usefulness* dalam penerimaan ChatGPT juga didukung oleh penelitian terdahulu. Persepsi bahwa ChatGPT berguna dalam mendukung kegiatan mahasiswa berkaitan dengan kecenderungan yang lebih tinggi untuk menerima dan

menggunakan teknologi tersebut (Zogheib & Zogheib, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dalam pembelajaran (Alshammari & Babu, 2025).

Berdasarkan landasan tersebut, *Perceived Usefulness* dalam penelitian ini diukur melalui indikator yang diadaptasi dari konsep TAM dan disesuaikan dengan konteks penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik (Davis, 1989). Indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan manfaat yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan ChatGPT.

Kode	Indikator
PU1	Penggunaan ChatGPT membantu menyelesaikan tugas akademik dengan lebih cepat
PU2	Penggunaan ChatGPT meningkatkan efektivitas dalam kegiatan akademik
PU3	Penggunaan ChatGPT membantu memperoleh informasi yang dibutuhkan
PU4	Penggunaan ChatGPT meningkatkan produktivitas dalam belajar

Berdasarkan indikator tersebut, variabel *Perceived Usefulness* dioperasionalkan ke dalam butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa mengenai manfaat ChatGPT dalam mendukung kegiatan akademik..

2.2.5 Perceived Ease of Use

Perceived Ease of Use merupakan salah satu konstruk utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989) Semakin mudah suatu teknologi dipahami dan dioperasikan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima dan digunakan oleh pengguna.

Dalam penelitian ini, *Perceived Ease of Use* menggambarkan persepsi mahasiswa mengenai kemudahan dalam memahami dan menggunakan ChatGPT untuk mendukung kegiatan akademik. Interaksi berbasis percakapan memungkinkan mahasiswa memberikan perintah melalui bahasa alami sehingga penggunaan ChatGPT tidak menuntut pemahaman terhadap prosedur teknis yang kompleks.

Perceived Ease of Use memiliki peran yang berbeda dalam setiap konteks penerimaan teknologi. (Wulandari et al., 2024) menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* dalam penggunaan Microsoft Teams oleh mahasiswa ITPLN. Sementara itu, (Alshammari & Babu, 2025) menemukan bahwa *Perceived Ease of Use* tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT, tetapi berpengaruh melalui kepuasan pengguna. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tetap relevan dalam penerimaan teknologi, meskipun pengaruhnya terhadap niat penggunaan dapat bersifat langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh (Davis, 1989), penelitian ini menggunakan indikator *Perceived Ease of Use* untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan ChatGPT. Indikator tersebut disesuaikan dengan konteks penggunaan ChatGPT dalam mendukung aktivitas akademik.

Kode	Indikator
PEOU1	Cara kerja dan penggunaan ChatGPT sangat jelas dan mudah dipahami
PEOU2	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dan memberikan perintah (prompt) kepada ChatGPT
PEOU3	Fitur-fitur yang disediakan oleh ChatGPT mudah untuk saya operasikan
PEOU4	Saya tidak mengalami kesulitan yang berarti saat menggunakan ChatGPT

Berdasarkan indikator tersebut, variabel *Perceived Ease of Use* dioperasionalkan ke dalam empat butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa mengenai kemudahan penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik.

2.2.6 Trust

Trust dalam konteks teknologi merupakan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi memiliki kemampuan dan keandalan untuk menjalankan fungsi sesuai dengan yang diharapkan. Konsep *trust in a specific technology* membedakan kepercayaan terhadap teknologi dari kepercayaan antarmanusia dan mencakup aspek *functionality, helpfulness,* dan *reliability* (Mcknight et al., 2011).

Dalam penelitian ini, *Trust* menggambarkan keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan ChatGPT dalam memberikan informasi yang dapat diandalkan, menjaga

keamanan data pengguna, bekerja secara konsisten, serta membantu kebutuhan akademik. Kepercayaan menjadi relevan dalam penggunaan AI generatif karena keluaran sistem dapat terlihat meyakinkan meskipun tidak selalu akurat atau sesuai dengan konteks penggunaan.

Trust dalam penelitian ini dibedakan dari Literasi Digital. *Trust* berfokus pada keyakinan pengguna terhadap karakteristik dan kinerja sistem, sedangkan Literasi Digital berfokus pada kemampuan kritis pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Trust* merupakan konstruk yang relevan dalam penerimaan ChatGPT, meskipun posisinya dalam model dapat berbeda. *Trust* telah digunakan sebagai variabel moderasi maupun mediasi dalam penelitian mengenai adopsi ChatGPT (Balaskas et al., 2025; Shahzad et al., 2024). Dalam penelitian ini, *Trust* ditempatkan sebagai variabel independen yang diuji pengaruh langsungnya terhadap *Behavioral Intention*.

Berdasarkan landasan teori tersebut, indikator *Trust* dalam penelitian ini disusun berdasarkan konsep *trust in a specific technology* dari (Mcknight et al., 2011) dan disesuaikan dengan konteks penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik.

Kode	**Indikator**
TR1	Saya percaya bahwa informasi akademik yang dihasilkan oleh ChatGPT cukup akurat dan dapat diandalkan
TR2	Saya percaya bahwa ChatGPT menjaga privasi dan keamanan data pribadi saya sebagai pengguna
TR3	Saya yakin bahwa sistem kecerdasan buatan pada ChatGPT dapat diandalkan dan jarang mengalami eror saat saya butuhkan
TR4	Saya percaya bahwa ChatGPT dapat membantu saya dalam menyelesaikan kebutuhan akademik saya.

Berdasarkan indikator tersebut, variabel *Trust* dioperasionalkan ke dalam empat butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur keyakinan mahasiswa terhadap akurasi informasi, keamanan data, keandalan sistem, dan kemampuan ChatGPT dalam mendukung kebutuhan akademik.

2.2.7 Literasi Digital dalam Konteks Penggunaan AI Generatif

Literasi Digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diperoleh melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab. Menurut (UNESCO, 2018) Literasi Digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menilai kredibilitas informasi serta menggunakan informasi tersebut secara etis.

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* menyebabkan cakupan Literasi Digital turut berkembang. DigComp 3.0 memasukkan kompetensi AI ke dalam kerangka kompetensi digital. Kerangka tersebut memandang AI sebagai bagian dari teknologi digital yang memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar dapat digunakan secara aman, kritis, dan bertanggung jawab (Cosgrove & Cachia, 2025)

Literasi Digital dalam konteks AI generatif memiliki keterkaitan dengan konsep *AI Literacy*. *AI Literacy* mencakup kemampuan untuk mengetahui dan memahami AI, menggunakan AI, mengevaluasi AI, serta mempertimbangkan aspek etis dalam penggunaannya (Ng et al., 2021). Konsep tersebut memberikan penekanan yang lebih spesifik pada kompetensi pengguna ketika berinteraksi dengan teknologi berbasis AI.

Dalam penelitian ini, *AI Literacy* tidak ditempatkan sebagai variabel yang terpisah dan tidak disamakan sepenuhnya dengan Literasi Digital. Kompetensi yang berkaitan dengan penggunaan AI diposisikan sebagai bentuk penerapan Literasi Digital yang lebih spesifik dalam konteks interaksi mahasiswa dengan ChatGPT. Penelitian ini tidak mengukur keseluruhan dimensi *AI Literacy*, seperti pemahaman teknis mengenai algoritma, proses pelatihan model, dan cara kerja *machine learning*.

Secara operasional, Literasi Digital dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan mahasiswa dalam menyusun *prompt* yang jelas, mengevaluasi keluaran ChatGPT, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik. Kemampuan mengevaluasi dan membandingkan informasi sejalan dengan kompetensi Literasi Digital yang menekankan kemampuan menilai kredibilitas serta reliabilitas informasi digital secara kritis (UNESCO, 2018). Dalam konteks AI generatif, kemampuan menyusun instruksi atau *prompt* secara jelas juga penting karena kualitas interaksi dengan sistem dipengaruhi oleh

bagaimana pengguna menyampaikan tujuan, konteks, dan instruksi kepada AI (Federiakin et al., 2024). Kemampuan mengevaluasi keluaran AI juga sejalan dengan kompetensi penggunaan dan evaluasi AI yang dibahas dalam literatur *AI Literacy* (Ng et al., 2021).

Evaluasi dan verifikasi menjadi semakin penting dalam penggunaan ChatGPT karena keluaran AI generatif dapat disajikan secara meyakinkan meskipun informasi yang dihasilkan tidak selalu akurat. Oleh karena itu, pengguna perlu menerapkan penilaian kritis dan melakukan pemeriksaan terhadap informasi sebelum menggunakannya dalam kegiatan akademik (UNESCO, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan pengguna dalam memahami dan mengevaluasi AI relevan dalam penerimaan teknologi AI generatif. (Al-Abdullatif & Alsubaie, 2024) menemukan bahwa *AI Literacy* berperan dalam membentuk persepsi mahasiswa terhadap kegunaan, kesenangan, biaya, dan nilai penggunaan ChatGPT. (Wang et al., 2025) juga menemukan bahwa *AI Literacy* berpengaruh terhadap sikap dan *perceived behavioral control*, yang selanjutnya berhubungan dengan niat penggunaan AI generatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengguna dapat memengaruhi proses pembentukan penerimaan teknologi, meskipun mekanisme pengaruhnya tidak selalu bersifat langsung terhadap *Behavioral Intention*.

Secara teoretis, mahasiswa dengan Literasi Digital yang lebih baik diperkirakan lebih mampu menggunakan ChatGPT secara efektif, mengevaluasi informasi yang dihasilkan, serta mengurangi risiko penggunaan informasi yang tidak akurat. Kemampuan tersebut dapat mendukung kesiapan mahasiswa dalam memanfaatkan ChatGPT untuk mendukung kegiatan akademik. Oleh karena itu, Literasi Digital dalam penelitian ini diuji sebagai variabel eksternal yang diduga berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Berdasarkan konsep tersebut, indikator Literasi Digital disusun berdasarkan sintesis literatur mengenai kompetensi digital dan penggunaan AI generatif, kemudian disesuaikan dengan konteks penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik. Indikator yang digunakan mencakup kemampuan menyusun *prompt*, mengevaluasi informasi, membandingkan keluaran dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi.

Kode	**Indikator**

LD1	Saya mampu menyusun perintah (*prompt*) yang jelas dan spesifik untuk mendapatkan jawaban yang relevan dari ChatGPT.
LD2	Saya tidak menyalin (*copy-paste*) hasil ChatGPT secara langsung tanpa melakukan evaluasi keakuratan informasi terlebih dahulu.
LD3	Saya terbiasa membandingkan jawaban ChatGPT dengan sumber lain yang relevan.
LD4	Saya melakukan verifikasi terhadap informasi dari ChatGPT sebelum menggunakannya dalam kegiatan akademik.

Berdasarkan indikator tersebut, variabel Literasi Digital dioperasionalkan ke dalam empat butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menggunakan dan mengevaluasi keluaran ChatGPT secara kritis dan bertanggung jawab.

2.2.8 Behavioral Intention

Behavioral Intention merupakan tingkat kecenderungan individu untuk melakukan suatu perilaku di masa mendatang, termasuk dalam menggunakan suatu teknologi. Dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), *Behavioral Intention* digunakan untuk menggambarkan kesiapan pengguna untuk menggunakan atau melanjutkan penggunaan suatu sistem (Davis, 1989; Venkatesh et al., 2003)

Dalam penelitian ini, *Behavioral Intention* didefinisikan sebagai niat mahasiswa Generasi Z yang menjadi responden penelitian untuk terus menggunakan ChatGPT dalam kegiatan akademik pada masa mendatang. Niat tersebut tercermin melalui keinginan untuk menggunakan *ChatGPT* secara berkelanjutan, menjadikannya sebagai salah satu alat pendukung akademik, serta merekomendasikannya kepada mahasiswa lain.

(Venkatesh et al., 2003), menunjukkan bahwa niat penggunaan teknologi dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk ekspektasi terhadap kinerja, kemudahan penggunaan, dan pengaruh sosial. Dalam konteks teknologi berbasis kecerdasan buatan, niat penggunaan juga dapat dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan terhadap sistem serta kemampuan pengguna dalam mengevaluasi informasi yang dihasilkan.

Penelitian (Foroughi et al., 2024) dan (Balaskas et al., 2025) menunjukkan bahwa *Behavioral Intention* terhadap penggunaan ChatGPT dipengaruhi secara signifikan oleh

persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, *Behavioral Intention* ditetapkan sebagai variabel dependen untuk mengukur niat mahasiswa Generasi Z yang menjadi responden penelitian dalam menggunakan ChatGPT untuk mendukung kegiatan akademik pada masa mendatang.

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan, penelitian ini menggunakan indikator *Behavioral Intention* yang diadaptasi dari penelitian terdahulu. Indikator tersebut digunakan untuk mengukur niat mahasiswa Generasi Z di Indonesia dalam menggunakan *ChatGPT* secara berkelanjutan untuk mendukung aktivitas akademik.

Kode	Indikator
BI1	Saya berniat untuk terus menggunakan layanan ChatGPT di masa mendatang.
BI2	Saya berencana menggunakan ChatGPT sebagai salah satu alat bantu dalam kegiatan akademik.
BI3	Saya memperkirakan akan menggunakan ChatGPT secara rutin untuk mendukung kegiatan akademik di masa mendatang.
BI4	Saya bersedia merekomendasikan penggunaan ChatGPT kepada mahasiswa lain untuk mendukung kegiatan akademik.

Berdasarkan indikator tersebut, variabel *Behavioral Intention* dioperasionalkan ke dalam empat butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur niat mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT secara berkelanjutan untuk mendukung kegiatan akademik.

2.2.9 Generasi Z dan Adopsi Teknologi Digital Berbasis *Artificial Intelligence* dalam Pendidikan

Generasi Z merupakan kelompok yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang telah terintegrasi dengan teknologi digital, sehingga sering disebut sebagai *digital native* (Dimock, 2019; Prensky, 2001). Generasi ini memiliki karakteristik utama berupa keterbiasaan dalam menggunakan internet, perangkat mobile, serta berbagai platform digital dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam konteks pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan tinggi, Generasi Z menunjukkan tingkat adaptasi yang tinggi terhadap teknologi baru, termasuk teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (*AI*). Menurut (Dwivedi et al., 2023), perkembangan *Generative AI* telah mengubah cara individu berinteraksi dengan teknologi, termasuk dalam proses pencarian informasi,

pembelajaran, dan penyelesaian tugas akademik. Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Z tidak hanya menjadi pengguna teknologi digital, tetapi juga pengguna aktif teknologi berbasis AI seperti ChatGPT.

Adopsi teknologi berbasis AI pada mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan kemudahan akses, tetapi juga dengan manfaat yang dirasakan dalam mendukung aktivitas akademik. (Foroughi et al., 2024) menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* dan *Learning Value* berperan dalam membentuk niat mahasiswa menggunakan ChatGPT. Temuan tersebut menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dari penggunaan teknologi menjadi salah satu aspek yang relevan dalam penerimaan ChatGPT pada lingkungan pendidikan tinggi.

Selain kemampuan menggunakan teknologi, pemanfaatan ChatGPT juga memerlukan kemampuan mengevaluasi keluaran sistem. ChatGPT dapat menghasilkan informasi yang tampak meyakinkan, tetapi tidak selalu akurat atau sesuai dengan konteks akademik. Pengguna perlu membandingkan informasi dengan sumber lain, melakukan verifikasi, serta mempertimbangkan aspek etika dan integritas akademik sebelum menggunakan keluaran ChatGPT (Kasneci et al., 2023; UNESCO, 2023).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, mahasiswa Generasi Z dipilih sebagai kelompok responden karena relevan dengan konteks penggunaan teknologi digital dan ChatGPT dalam pendidikan tinggi. Namun, penelitian ini tidak menganggap seluruh mahasiswa Generasi Z memiliki karakteristik, kemampuan, dan pola penggunaan teknologi yang seragam. Penelitian ini hanya menggambarkan persepsi mahasiswa Generasi Z pengguna ChatGPT yang menjadi responden penelitian.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran penelitian ini disusun berdasarkan *Extended Technology Acceptance Model*. Model tersebut mempertahankan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* sebagai konstruk utama *Technology Acceptance Model* (TAM), serta menambahkan *Trust* dan Literasi Digital sebagai variabel eksternal untuk menjelaskan *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT (Davis, 1989; Mcknight et al., 2011; UNESCO, 2018).

Perceived Usefulness menggambarkan tingkat keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan ChatGPT dapat memberikan manfaat dan meningkatkan efektivitas kegiatan akademik. Pengguna cenderung menerima suatu teknologi ketika teknologi tersebut dinilai mampu meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat dalam penyelesaian pekerjaan (Davis, 1989). Oleh karena itu, semakin besar manfaat akademik yang dirasakan mahasiswa, semakin tinggi kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT pada masa mendatang.

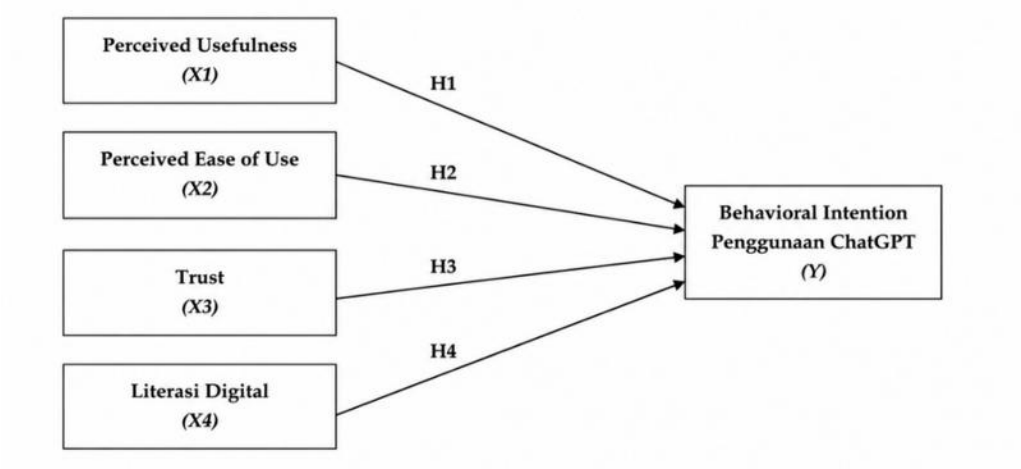
Perceived Ease of Use menggambarkan tingkat keyakinan mahasiswa bahwa ChatGPT dapat dipahami dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989). Kemudahan dalam mengakses sistem, memberikan *prompt*, dan memperoleh respons diperkirakan dapat mengurangi hambatan mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT. Dalam konteks pembelajaran digital, persepsi kemudahan penggunaan juga memiliki hubungan dengan persepsi manfaat teknologi oleh mahasiswa (Wulandari et al., 2024).

Trust menggambarkan keyakinan mahasiswa terhadap akurasi informasi, keandalan sistem, keamanan data, serta kemampuan ChatGPT dalam membantu kebutuhan akademik. Kepercayaan terhadap teknologi berkaitan dengan keyakinan bahwa teknologi memiliki fungsi, keandalan, dan kemampuan untuk membantu pengguna sesuai dengan kebutuhannya (McKnight et al., 2011). Dalam penerimaan ChatGPT, *Trust* juga menjadi faktor yang relevan dalam membentuk niat adopsi pengguna (Balaskas et al., 2025; Shahzad et al., 2024).

Literasi Digital menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran ChatGPT, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik. Literasi Digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan menilai informasi serta menggunakan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab (UNESCO, 2018). Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut diterapkan secara khusus pada penggunaan teknologi AI generatif.

Berdasarkan uraian tersebut, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan Literasi Digital ditempatkan sebagai variabel independen yang diuji pengaruh langsungnya terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT. *Behavioral Intention*

menggambarkan kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT dalam kegiatan akademik pada masa mendatang (Davis, 1989; Venkatesh et al., 2003). Kerangka pemikiran penelitian disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran Penelitian Berdasarkan Extended TAM
Sumber: Diolah oleh peneliti berdasarkan Davis (1989), McKnight et al (2011), UNESCO (2018).

Pada kerangka pemikiran tersebut, H1 sampai dengan H4 menggambarkan pengujian pengaruh langsung masing-masing variabel independen terhadap *Behavioral Intention*. H1 menguji pengaruh *Perceived Usefulness*, H2 menguji pengaruh *Perceived Ease of Use*, H3 menguji pengaruh *Trust*, dan H4 menguji pengaruh Literasi Digital terhadap *Behavioral Intention*. Selain itu, penelitian menguji pengaruh seluruh variabel independen secara simultan terhadap *Behavioral Intention* melalui H5. Model penelitian tidak melibatkan variabel mediasi, moderasi, maupun *Actual Use*. Oleh karena itu, pengujian dilakukan menggunakan regresi linear berganda.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian disusun berdasarkan kerangka pemikiran, landasan teori, dan hasil penelitian terdahulu. Hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan Literasi Digital terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Generasi Z yang menjadi responden penelitian. Hipotesis penelitian dirangkum pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Hipotesis Penelitian

Kode	Pernyataan Hipotesis	Arah Pengujian	Dasar Teori/Penelitian

H1	*Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.	Positif	(Alshammari & Babu, 2025; Davis, 1989; Zogheib & Zogheib, 2024)
H2	*Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.	Positif	(Davis, 1989; Zogheib & Zogheib, 2024)
H3	*Trust* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.	Positif	(Balaskas et al., 2025; Mcknight et al., 2011)
H4	Literasi Digital berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.	Positif	(Al-Abdullatif & Alsubaie, 2024; UNESCO, 2018; Wang et al., 2025)
H5	*Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan Literasi Digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.	Simultan	(Balaskas et al., 2025; Davis, 1989; UNESCO, 2018)

2.4.1 H1: Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

Perceived Usefulness merupakan keyakinan pengguna bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, efektivitas, atau produktivitasnya (Davis, 1989). Dalam konteks penelitian ini, *Perceived Usefulness* menggambarkan persepsi mahasiswa mengenai manfaat ChatGPT dalam membantu memperoleh informasi, memahami materi, menyusun gagasan, dan menyelesaikan kegiatan akademik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan merupakan salah satu faktor penting dalam penerimaan ChatGPT. Mahasiswa cenderung memiliki niat penggunaan yang lebih tinggi ketika ChatGPT dinilai memberikan manfaat nyata

bagi kegiatan akademik (Alshammari & Babu, 2025; Zogheib & Zogheib, 2024). Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis pertama dirumuskan sebagai berikut:

H1: *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

2.4.2 H2: Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

Perceived Ease of Use menggambarkan tingkat kemudahan penggunaan suatu teknologi tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989). Dalam konteks ChatGPT, kemudahan penggunaan berkaitan dengan kemudahan mengakses sistem, memahami cara penggunaannya, memberikan *prompt*, serta memperoleh respons tanpa prosedur teknis yang rumit.

Hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh langsung *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention* belum sepenuhnya konsisten. Namun, berdasarkan TAM, kemudahan penggunaan tetap diperkirakan dapat mengurangi hambatan pengguna dalam menerima suatu teknologi (Davis, 1989; Zogheib & Zogheib, 2024). Oleh karena itu, pengaruh langsung *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention* tetap diuji dalam konteks mahasiswa Generasi Z pengguna ChatGPT. Berdasarkan uraian tersebut, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

2.4.3 H3: Pengaruh *Trust* terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

Trust merupakan tingkat keyakinan pengguna terhadap keandalan, akurasi, dan keamanan suatu sistem. Kepercayaan terhadap teknologi dapat membantu mengurangi ketidakpastian pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem (Mcknight et al., 2011).

Kepercayaan menjadi penting karena keluaran ChatGPT tidak selalu dapat dipastikan akurat. Pengguna yang memiliki tingkat kepercayaan lebih tinggi terhadap sistem diperkirakan memiliki kecenderungan yang lebih kuat untuk menggunakannya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Perceived Trust* memiliki hubungan positif dengan niat adopsi ChatGPT dan juga dapat berperan dalam menjelaskan hubungan

konstruk TAM dengan niat adopsi (Balaskas et al., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis ketiga dirumuskan sebagai berikut:

H3: *Trust* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

2.4.4 H4: Pengaruh Literasi Digital terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

Literasi Digital menggambarkan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi serta mengevaluasi dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab (UNESCO, 2018). Dalam penelitian ini, Literasi Digital diterapkan pada penggunaan ChatGPT melalui kemampuan menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran, membandingkan informasi dengan sumber lain, dan melakukan verifikasi sebelum informasi digunakan dalam kegiatan akademik.

Dalam konteks penggunaan ChatGPT, Literasi Digital tidak terbatas pada kemampuan teknis dalam mengoperasikan platform, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengevaluasi keluaran AI, melakukan verifikasi, serta mengintegrasikan informasi secara kritis ke dalam kegiatan akademik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kompetensi terkait *AI Literacy* dapat berperan dalam membentuk persepsi, sikap, maupun *perceived behavioral control* terhadap penggunaan AI generatif (Al-Abdullatif & Alsubaie, 2024; Wang et al., 2025), Meskipun mekanisme hubungannya dengan *Behavioral Intention* tidak selalu berlangsung secara langsung, temuan tersebut memberikan dasar untuk menguji peran kompetensi pengguna dalam proses penerimaan teknologi AI generatif.

Berdasarkan landasan tersebut, Literasi Digital diperkirakan memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT. Oleh karena itu, hipotesis keempat dirumuskan sebagai berikut:

H4: Literasi Digital berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

2.4.5 H5: Pengaruh Simultan Variabel terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

Penelitian ini tidak hanya menguji pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial, tetapi juga menguji pengaruh seluruh variabel independen secara bersama-

sama terhadap *Behavioral Intention*. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* menggambarkan aspek fungsional teknologi, *Trust* menggambarkan keyakinan pengguna terhadap sistem, sedangkan Literasi Digital menggambarkan kemampuan kritis pengguna dalam berinteraksi dengan ChatGPT.

Pengembangan TAM dengan variabel eksternal digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih luas mengenai penerimaan teknologi sesuai dengan konteks penelitian (Balaskas et al., 2025; Davis, 1989). Pengaruh simultan diuji untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis kelima dirumuskan sebagai berikut:

H5: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust*, dan Literasi Digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* penggunaan ChatGPT.

2.5 Posisi Penelitian dalam Bidang Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan bidang ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia, teknologi, dan organisasi dalam menghasilkan informasi yang dapat mendukung aktivitas serta proses pengambilan keputusan. Menurut Laudon dan Laudon (2022), sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, serta pengendalian dalam suatu organisasi.

Dalam perkembangannya, kajian Sistem Informasi tidak hanya berfokus pada aspek teknis suatu teknologi, tetapi juga memperhatikan bagaimana manusia menerima, menggunakan, dan berinteraksi dengan teknologi tersebut. DeLone dan McLean (2003) menjelaskan bahwa keberhasilan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas sistem dan informasi yang dihasilkan, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek penggunaan (*use*) serta kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Oleh karena itu, pemahaman mengenai perilaku pengguna menjadi salah satu aspek penting dalam penelitian Sistem Informasi.

Penelitian ini berada dalam kajian penerimaan dan adopsi teknologi (*technology acceptance and adoption*), yaitu bidang penelitian dalam Sistem Informasi yang

membahas faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). TAM menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *Perceived Usefulness* yang menggambarkan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya, serta *Perceived Ease of Use* yang menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan teknologi tersebut.

Selain konstruk utama TAM, penelitian penerimaan teknologi juga dapat dikembangkan dengan menambahkan faktor eksternal yang relevan sesuai dengan konteks teknologi yang diteliti. Venkatesh et al. (2003) melalui pengembangan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) menjelaskan bahwa niat seseorang dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan persepsi pengguna terhadap teknologi tersebut. Dalam penelitian ini, faktor tambahan berupa *Trust* dan *Literasi Digital* digunakan untuk memahami penerimaan mahasiswa Generasi Z terhadap penggunaan ChatGPT sebagai teknologi berbasis kecerdasan buatan generatif.

Variabel *Behavioral Intention* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu konstruk yang banyak digunakan dalam penelitian penerimaan teknologi. Menurut Davis (1989), niat perilaku (*behavioral intention*) berhubungan dengan kecenderungan pengguna untuk menggunakan suatu teknologi berdasarkan persepsi dan keyakinannya terhadap teknologi tersebut. Dengan demikian, *Behavioral Intention* dalam penelitian ini tidak menggambarkan perilaku individu secara umum, tetapi menggambarkan niat pengguna dalam menerima dan melanjutkan penggunaan ChatGPT sebagai suatu sistem informasi.

Kontribusi penelitian ini dalam bidang Sistem Informasi terletak pada analisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap teknologi kecerdasan buatan generatif. Hasil penelitian kemudian disajikan melalui dashboard analitik sebagai media penyampaian informasi berdasarkan hasil pengolahan data penelitian. Dashboard tersebut tidak berfungsi sebagai sistem pengambilan keputusan, melainkan sebagai media visualisasi informasi yang membantu memahami pola penerimaan teknologi oleh pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam bidang Sistem Informasi melalui kajian penerimaan teknologi (*technology acceptance*), analisis perilaku pengguna terhadap sistem berbasis kecerdasan buatan, serta penyajian informasi berbasis data untuk mendukung evaluasi pemanfaatan teknologi di lingkungan pendidikan tinggi.