

**PERILAKU ADOPTSI MASYARAKAT DALAM PEMANFAATAN AI**  
**UNTUK MENDUKUNG PENGAMBILAN IDE DAN PROSES KREATIF**  
**MENGGUNAKAN ANALISIS UTAUT**  
**Program Studi Magister Manajemen**



Diajukan Oleh :

Al Atiqullah Imang 23911054

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN**  
**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA**  
**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**

**2026**

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atau hukuman apa pun sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Januari 2026



Handwritten signature of Al Atiqullah Imang.

Al Atiqullah Imang

## HALAMAN PENGESAHAN



Yogyakarta,

Telah diterima dan disetujui dengan baik oleh :

Dosen Penguji I

Rr. Ratna Roostika, SE., MAC., Ph.D.

Dosen Penguji II

Dr. R. Endy Gunanto Marsasi, MM.

## BERITA ACARA UJIAN TESIS

Pada hari Rabu tanggal 11 Februari 2026 Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia telah mengadakan ujian tesis yang disusun oleh :

**AL ATIQULLAH IMANG**

No. Mhs. : 23911054

Konsentrasi : Manajemen Pemasaran Strategik

Dengan Judul:

**PERILAKU ADOPSI MASYARAKAT DALAM PEMANFAATAN AI UNTUK MENDUKUNG  
PENGAMBILAN IDE DAN PROSES KREATIF MENGGUNAKAN ANALISIS UTAUT**

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh Tim Penguji,  
maka tesis tersebut dinyatakan **LULUS**

Penguji I



Rr. Ratna Roostika, SE., MAC., Ph.D.

Penguji II



Dr. R. Endy Gunanto Marsasi, MM.

Mengetahui  
Ketua Program Studi Magister Manajemen,



Anjar Priyono, SE., M.Si., Ph.D

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul **“Perilaku Adopsi Masyarakat Dalam Pemanfaatan AI Untuk Mendukung Pengambilan Ide Dan Proses Kreatif Menggunakan Analisis UTAUT”**. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses perjalanan yang luar biasa ini, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, atas segala berkah, kasih sayang, dan petunjuk-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis diberikan kekuatan untuk menyelesaikan studi ini.
2. Nabi Muhammad SAW, sebagai sosok teladan mulia yang telah menerangi jalan hidup kita semua.
3. Ibu Raden Roro Ratna Roostika, S.E., MAC., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, kesabaran, dan ilmu yang sangat luar biasa. Terima kasih telah membimbing penulis memahami dunia Manajemen Pemasaran dengan jauh lebih dalam. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan Ibu dengan kesehatan dan keberkahan.
4. Bapak Dr. R. Endy Gunanto Masasi, M.M, selaku dosen penguji, atas segala saran, kritik, dan masukan berharga demi kesempurnaan tesis ini.
5. Keluarga Tercinta. Teruntuk Papa (Ibrahim Imang), terima kasih telah menjadi sosok hebat yang mendukung penulis secara emosional dan mengajarkan banyak pelajaran hidup yang sangat berharga, tentang rasa kuat dan bersyukur dalam kesulitan. Teruntuk Mama (Aisyah Abdurazaq), terima kasih atas doa yang tidak pernah putus dan kasih sayang yang menjadi kekuatan terbesar penulis. Serta seluruh keluarga besar yang selalu menjadi garda terdepan dalam mendukung setiap langkah penulis.
6. Sahabat-sahabat "TK UII", terima kasih sudah menjadi lingkungan yang membangkitkan semangat juang tinggi. Terutama untuk sahabatku Camelia, yang benar-benar jadi support system terbaik di segala kondisi. Terima kasih sudah

membantu penulis melewati segala tekanan sampai akhirnya kita bisa lulus tepat waktu. *We made it!*

7. Sahabat "*Ultra Promax*" alias teman melewati segala cerita hidup, Ilham Yuasta. Terima kasih sudah setia menemani, mendengarkan, dan menyemangati setiap progres akademik, karier, hingga urusan jajan penulis dari dulu sampai sekarang.
8. Kaby, anak bulu kesayangan. Terima kasih sudah menjadi pendengar setia segala keluh kesah dan penampung air mata di malam-malam yang gelap. *You're the best emotional support ever.*
9. Seluruh Responden, yang telah berbaik hati meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner sehingga data penelitian ini dapat terkumpul dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Namun, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah SWT memberkati kita semua.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 14 Januari 2026

Al Atiqullah Imang

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya *Generative AI* (GenAI), telah mengubah cara masyarakat dalam melakukan proses kreatif dan pengambilan ide. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adopsi dan niat masyarakat Indonesia untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu kognitif dalam mendukung aktivitas kreatif. Penelitian ini menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang diperluas dengan menambahkan variabel kualitas informasi sebagai faktor eksternal dan kepuasan pengguna sebagai variabel mediasi. Data dikumpulkan dari 250 responden masyarakat Indonesia yang memiliki pengalaman menggunakan GenAI dalam proses ideasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan PLS-SEM menggunakan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh hipotesis yang diajukan dalam model ini diterima dan signifikan secara statistik. Temuan utama mengungkapkan bahwa kualitas informasi berperan sebagai pendorong awal yang penting dalam membentuk seluruh dimensi UTAUT, yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas. Selanjutnya, ditemukan bahwa kepuasan pengguna merupakan faktor kunci yang memediasi hubungan antara keempat konstruk UTAUT tersebut terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI secara berkelanjutan. Hal ini menegaskan bahwa keputusan masyarakat untuk terus memanfaatkan GenAI dalam proses kreatif sangat ditentukan oleh pengalaman penggunaan yang memuaskan dan nilai nyata yang dirasakan selama interaksi dengan sistem. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan model UTAUT dalam konteks teknologi AI generatif dan memberikan implikasi praktis bagi pengembang teknologi dalam meningkatkan kualitas informasi dan pengalaman pengguna.

**Kata Kunci:** *Generative AI*, UTAUT, Kualitas Informasi, Kepuasan Pengguna, Proses Kreatif, Niat Melanjutkan Penggunaan.

## ABSTRACT

*The development of artificial intelligence technology, particularly Generative Artificial Intelligence (GenAI), has transformed the way people engage in creative processes and idea generation. This study aims to analyze the factors influencing adoption behavior and the intention of Indonesian society to continue using GenAI as a cognitive support tool for creative activities. This study employs the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model, extended by incorporating information quality as an external factor and user satisfaction as a mediating variable. Data were collected from 250 Indonesian respondents who had experience using GenAI in the ideation process. Data analysis was conducted using the Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) approach with the assistance of SmartPLS software. The results indicate that all proposed hypotheses are supported and statistically significant. The findings reveal that information quality serves as a crucial initial driver in shaping all UTAUT dimensions, namely performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions. Furthermore, user satisfaction is identified as a key factor mediating the relationships between these UTAUT constructs and the intention to continue using GenAI. These results confirm that individuals' decisions to continuously utilize GenAI in creative processes are largely determined by satisfying user experiences and the perceived value gained through interaction with the system. This study contributes theoretically to the extension of the UTAUT model in the context of generative AI technologies and offers practical implications for technology developers in enhancing information quality and user experience.*

**Keywords:** *Generative AI, UTAUT, Information Quality, User Satisfaction, Creative Process, Continuance Intention.*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	1
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>BERITA ACARA UJIAN TESIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Pertanyaan Penelitian</b> .....	6
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	7
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	9
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b> .....	10
<b>BAB II</b> .....	11
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
<b>2.1 Kajian Pustaka</b> .....	11
2.1.1 Kecerdasan Buatan (GenAI).....	11
2.1.2 Perilaku Adopsi Teknologi.....	12
2.1.3 Unifield Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT).....	13
2.1.4 Kualitas Informasi.....	17
2.1.5 Kepuasan Pengguna ( <i>Satisfaction</i> ).....	18
2.1.6 Niat Melanjutkan Penggunaan ( <i>Intention to Continue</i> ).....	19
<b>2.2 Studi Literatur</b> .....	19

2.3	<b>Pengembangan Hipotesis</b> .....	21
2.4	<b>Kerangka Konsep Penelitian</b> .....	28
<b>BAB III</b>	.....	30
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	.....	30
3.1	<b>Populasi dan Sampel</b> .....	30
3.2	<b>Metodologi Pengumpulan Data</b> .....	31
3.3	<b>Definisi Operasional Variabel</b> .....	31
3.4	<b>Pra Pengujian Intrumen</b> .....	35
3.5	<b>Teknik Analisis Data</b> .....	40
<b>BAB IV</b>	.....	51
<b>ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN</b>	.....	51
4.1	<b>Analisis Deskriptif Profil Responden</b> .....	51
4.2	<b>Analisis Deskriptif Variabel Penelitian</b> .....	60
4.3	<b>Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)</b> .....	68
4.4	<b>Pengujian Model Struktural (Inner Model)</b> .....	74
4.5	<b>Pembahasan</b> .....	84
<b>BAB V</b>	.....	107
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	107
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	107
5.2	<b>Manfaat dan Implikasi Penelitian</b> .....	110
5.3	<b>Keterbatasan Penelitian</b> .....	113
5.4	<b>Saran</b> .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	116
<b>LAMPIRAN</b>	.....	122

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Gap Penelitian .....	20
<b>Tabel 3. 1 Indikator Kualitas Informasi.....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 2 Indikator Ekspektasi Kinerja .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 3 Indikator Ekspektasi Usaha.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3. 4 Indikator Pengaruh Sosial .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3. 5 Indikator Kondisi Fasilitas .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 6 Indikator Kepuasan.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 7 Indikator Niat Melanjutkan Penggunaan .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3. 8 Uji Validitas pilot studi 40 Sampel.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas pilot studi 40 Sampel .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 10 Kriteria Uji Kolinearitas .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 3. 11 Kriteria Uji R-Square .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 3. 12 Kriteria Uji Effect Size .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan Bulanan.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 7 Klasifikasi Responden Berdasarkan.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4. 8 Klasifikasi Responden Berdasarkan.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 9 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tujuan Penggunaan GenAI .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4. 10 Rentang Penilaian Skala Deskriptif Variabel.....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 11 Analisis Deskriptif pada Variabel Kualitas Informasi.....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 12 Analisis Deskriptif pada Variabel Ekspektasi Kinerja.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 4. 13 Analisis Deskriptif pada Variabel Ekspektasi Usaha .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4. 14 Analisis Deskriptif pada Variabel Pengaruh Sosial .....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4. 15 Analisis Deskriptif pada Variabel Kondisi Fasilitas .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 4. 16 Analisis Deskriptif pada Variabel Kepuasan.....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4. 17 Analisis Deskriptif pada Variabel.....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 4. 18 Outer Loading untuk Uji Validitas Konvergen.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 4. 19 Hasil Pengukuran Nilai AVE .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4. 20 Fornell-Larcker Criterion untuk Uji Validitas Diskriminan.....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4. 21 Hasil Uji Heterotrait-monotrait .....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 4. 22 Hasil Uji Reliabilitas Variabel .....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4. 23 Hasil Uji Kolinearitas.....</b>	<b>75</b>

<b>Tabel 4. 24 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R-Square)</b> .....	76
<b>Tabel 4. 25 Hasil Uji Q-Square</b> .....	78
<b>Tabel 4. 26 Hasil Uji Fit</b> .....	79
<b>Tabel 4. 27 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian</b> .....	81
<b>Tabel 4. 28 Hasil Pengujian Variabel Mediator</b> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka penelitian .....	28
Gambar 4. 1 Model Pengukuran Outer .....	69
Gambar 4. 2 Bootstrapping Uji Model Struktural.....	75

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya dalam perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent (AI)*) telah menghadirkan banyak dan beragam inovasi yang mampu mengubah cara manusia dalam berpikir, bekerja, belajar, dan berkreasi. Salah satu bentuk kecerdasan buatan yang sangat populer di kalangan masyarakat adalah *Generative AI* atau yang disingkat GenAI (Camilleri, 2024). Adapun *Generative AI* adalah cabang dari teknologi kecerdasan buatan (AI) yang fokus pada penciptaan konten baru dengan meniru pola dan struktur data yang telah ada sebelumnya (Li et al., 2024). Bentuk GenAI yang umum dijumpai adalah ChatGPT, Gemini, Copilot, BlackboxAI, dan masih banyak lagi jenisnya. Teknologi ini tidak hanya digunakan untuk menjawab pertanyaan atau sebagai mesin pencari, namun hadirnya dapat membantu proses berpikir menjadi lebih kreatif, dapat membantu menyusun ide-ide yang awalnya tak terpikirkan, mampu menyelesaikan permasalahan, hingga mampu memproduksi foto atau video yang bisa digunakan dengan mudah (Kim et al., 2025).

Di Indonesia sendiri, pemanfaatan GenAI mengalami lonjakan yang cukup signifikan yaitu sekitar 92% yang disumbang oleh pekerja profesional dan pelajar yang menggunakan AI untuk memahami bahasa asing (Margono et al., 2024). Sumber lain menyebutkan bahwa penggunaan GenAI menunjukkan beragam penerapan yang cukup signifikan. Sekitar 35% masyarakat menggunakan GenAI untuk mendukung kegiatan penelitian dan pengembangan ide. Mereka menggunakan GenAI sebagai alat bantu eksplorasi dan inovasi. Selanjutnya sebanyak 31% menggunakan GenAI dalam proses pembuatan konten dan pengeditan, dimana GenAI dinilai meningkatkan

efisiensi serta kualitas output yang lebih kreatif. Sementara 16% masyarakat menggunakan GenAI untuk keperluan menerjemahkan bahasa asing (Guest Writer, 2023). Hasil data ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia tidak hanya memanfaatkan GenAI untuk alasan efisiensi kerja semata, tetapi juga untuk mengeksplorasi ide dan inovasi yang lebih kreatif. Pengambilan ide dan proses kreatif sendiri mengacu pada kegiatan menghasilkan serta mengembangkan gagasan baru yang melibatkan kemampuan berpikir, berimajinasi, dan berinovasi. Dalam konteks ini, GenAI berperan sebagai alat bantu kognitif yang dapat menstimulasi ide, mempercepat eksplorasi konsep, dan membantu pengguna dalam memvisualisasikan hasil gagasan secara lebih efektif. Dengan demikian, pemanfaatan GenAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana pencarian informasi, tetapi juga sebagai pendukung utama dalam aktivitas berpikir kreatif dan pembentukan ide inovatif (Kern & Wehmeyer, 2021).

Namun, penggunaan GenAI tidak hanya bergantung pada fitur teknis semata, melainkan ditentukan juga oleh berbagai faktor seperti psikologis, sosial, informasi dan emosional. Seluruh faktor ini saling mempengaruhi dalam membentuk niat, persepsi, dan perilaku penggunaan teknologi AI (Utari et al., n.d.). Untuk memahami perilaku adopsi masyarakat terhadap teknologi, salah satu teori yang digunakan adalah UTAUT. UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) sendiri merupakan sebuah model teori yang dikembangkan oleh Venkatesh yang menjelaskan dan memprediksi perilaku adopsi teknologi oleh pengguna (Kim et al., 2025). Model ini terdiri dari empat kerangka utama yakni *Performance Expectancy* (PE) atau ekspektasi kinerja, *Effort Expectancy* (EE) atau ekspektasi usaha, *Social Influence* (SI) atau pengaruh sosial, dan *Facilitating Conditions* (FC) atau kondisi fasilitasi. UTAUT dinilai sebagai model baru yang menggabungkan berbagai teori dan model sebelumnya, seperti TAM dan TPB, yang dapat memberikan gambaran

yang lebih menyeluruh tentang bagaimana pengguna berperilaku dalam merespons teknologi baru. Mudahnya, UTAUT digunakan untuk memahami bagaimana pengguna memutuskan untuk menerima atau menolak suatu teknologi (Al-Emran et al., 2024).

Setiap kerangka penyusun UTAUT memiliki peran pentingnya masing-masing dalam menjelaskan alasan seseorang dalam menerima atau menolak teknologi. Melalui ekspektasi kinerja (PE) menggambarkan sejauh mana pengguna teknologi meyakini bahwa teknologi dapat meningkatkan efektivitasnya. Kemudian dari pengaruh sosial (SI) menjelaskan pengaruh tekanan sosial dari orang lain dalam mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi. Ada juga kondisi fasilitas (FC) yang menekankan dukungan sumber daya dan infrastruktur yang mempengaruhi pengguna teknologi. Pada beberapa penelitian terdahulu, konstruk terakhir yakni ekspektasi usaha (EE) yang menggambarkan tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan suatu sistem (Camilleri, 2024), dimana ekspektasi usaha menilai sejauh mana individu percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu, mereka akan bebas dari usaha yang berlebih (M et al., 2024), termasuk usaha dalam mengoperasikan teknologi tersebut (Joshi, 2025) menjadi pendorong awal yang kuat bagi individu untuk mengadopsi teknologi sebagai mitra dalam berpikir dan berkreasi menggunakan teknologi (Chau et al., 2025; Jung et al., 2025).

Ekspektasi usaha pada penelitian terdahulu dinilai penting karena ketika GenAI seperti ChatGPT dianggap mudah diakses dan dioperasikan, pengguna akan lebih yakin bahwa teknologi ini dapat membantu mereka menghasilkan ide dengan cepat dan efisien (Camilleri, 2024). Kemudahan penggunaan ini tidak hanya menurunkan hambatan kognitif, tetapi juga mendorong eksplorasi dan literasi ide yang lebih bebas, yang merupakan inti dari kreativitas. Selain itu, EE berpengaruh signifikan terhadap ekspektasi kinerja (PE), karena semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin besar pula persepsi bahwa sistem tersebut bermanfaat dan mampu meningkatkan produktivitas (Chau et

al., 2025). Dengan demikian, kemudahan yang dirasakan pengguna bukan hanya memengaruhi keputusan awal untuk mencoba GenAI, tetapi juga membentuk pengalaman emosional yang berujung pada kepuasan dan keberlanjutan penggunaan (Chau et al., 2025; Jung et al., 2025).

Pada penelitian terbaru dalam konteks penggunaan GenAI dalam aktivitas berpikir dan mencari ide, tidak hanya UTAUT yang menjadi faktor penentu. Salah satu faktor yang dinilai signifikan dan positif mempengaruhi penggunaan GenAI adalah kualitas informasi yang diberikan GenAI (Niu & Mvondo, 2024). Kualitas informasi dalam GenAI mencakup berbagai aspek yakni tingkat akurasi, format, kelengkapan, dan informasi yang dihasilkan oleh teknologi digital bersifat *update*. Selain itu, kualitas informasi juga mencerminkan kejelasan, koherensi, dan sensitivitas terhadap budaya dan sosial dalam memaparkan hasil atau jawaban. Informasi yang berkualitas tinggi sangat penting karena secara langsung memengaruhi ketepatan dan efektivitas pengambilan keputusan oleh pengguna, sekaligus berdampak pada tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap sistem AI (Niu & Mvondo, 2024; Utari et al., n.d.).

Selain kualitas informasi yang baik, daya tarik penggunaan GenAI juga sangat dipengaruhi oleh faktor seperti kepuasan pengguna (*satisfaction*). Kepuasan pengguna diartikan sebagai tingkat di mana respons fisik, kognitif, dan emosional pengguna yang dihasilkan dari penggunaan suatu sistem, produk, atau layanan sesuai dengan persyaratan dan ekspektasi pengguna (Jantzen et al., 2024). Faktor ini terbukti secara signifikan mampu memperkuat prediksi dalam model UTAUT, karena pengguna GenAI cenderung lebih menerima dan terus menggunakan AI apabila mereka merasa puas dengan pengalaman penggunaannya (Chau et al., 2025). Pada penelitian terdahulu, meskipun model UTAUT awal berfokus pada PE, EE, SI, dan FC sebagai pendorong utama niat perilaku menggunakan teknologi, namun dalam hasil

penelitian teknologi modern terutama pada fase pasca-adopsi, kepuasan pengguna diakui sebagai faktor krusial yang memengaruhi keberlanjutan penggunaan teknologi (Veronika et al., 2025).

Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan model dasar UTAUT dengan menambahkan kualitas informasi sebagai faktor eksternal dan kepuasan pengguna sebagai variabel mediasi yang akan menilai bagaimana seluruh faktor ini terutama ekspektasi usaha dapat mempengaruhi perilaku penggunaan GenAI dalam membentuk niat penggunaan berkelanjutan. Adapun celah penelitian yang diangkat pada penelitian ini terletak pada kurangnya penelitian yang mengkaji perilaku adopsi teknologi oleh masyarakat Indonesia menggunakan UTAUT yang telah diperluas dengan menambahkan kualitas informasi dan kepuasan pengguna sebagai faktor yang berkaitan, terutama dalam konteks pemanfaatan GenAI dalam mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Adapun sebagaimana besar penelitian terdahulu berfokus pada adopsi GenAI secara umum dan niat untuk menggunakan saja, sementara penelitian ini menyoroti aspek kognitif dan pengalaman kreatif masyarakat saat menggunakan GenAI dan niat untuk terus menggunakannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mendorong masyarakat menggunakan dan terus memanfaatkan GenAI secara berkelanjutan dalam proses pengambilan ide dan pengembangan kreativitas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, pemanfaatan GenAI dalam mendukung pengambilan ide dan proses kreatif masih belum optimal karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah faktor-faktor yang mendorong masyarakat Indonesia menggunakan GenAI dengan mengacu pada model UTAUT yang diperluas, yang mencakup peran ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas,

kualitas informasi, dan kepuasan pengguna terhadap niat penggunaan berkelanjutan.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- b. Apakah kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- c. Apakah kualitas informasi berpengaruh positif terhadap pengaruh sosial (*social influence*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- d. Apakah kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- e. Apakah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- f. Apakah ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- g. Apakah pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?

- h. Apakah kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- i. Apakah kepuasan memediasi ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- j. Apakah kepuasan memediasi ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- k. Apakah kepuasan memediasi pengaruh sosial (*social influence*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- l. Apakah kepuasan memediasi kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?
- m. Apakah kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Menguji dan menjelaskan pengaruh kualitas informasi terhadap ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- b. Menguji dan menjelaskan pengaruh kualitas informasi terhadap ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

- c. Menguji dan menjelaskan pengaruh kualitas informasi terhadap pengaruh sosial (*social influence*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- d. Menguji dan menjelaskan pengaruh kualitas informasi terhadap kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) dalam mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- e. Menguji dan menjelaskan pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- f. Menguji dan menjelaskan pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- g. Menguji dan menjelaskan pengaruh pengaruh sosial (*social influence*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- h. Menguji dan menjelaskan pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- i. Menguji dan menjelaskan peran kepuasan dalam memediasi pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- j. Menguji dan menjelaskan peran kepuasan dalam memediasi pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- k. Menguji dan menjelaskan peran kepuasan dalam memediasi pengaruh pengaruh sosial (*social influence*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

- l. Menguji dan menjelaskan peran kepuasan dalam memediasi pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.
- m. Menguji dan menjelaskan pengaruh kepuasan pengguna terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat Praktis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pengembang teknologi AI, pelaku industri kreatif, dan lembaga pendidikan dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi keberlanjutan penggunaan GenAI oleh masyarakat sebagai alat bantu mencari ide dan menambah kreativitas.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi instansi terkait, seperti lembaga pelatihan digital, *startup* teknologi, atau komunitas kreatif, dalam merancang strategi adopsi teknologi AI yang lebih tepat sasaran dan berkelanjutan.

Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang manajemen sistem informasi dan perilaku adopsi teknologi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji model UTAUT dengan mengembangkan variabel lain seperti kualitas informasi dan kepuasan dalam konteks penggunaan AI untuk aktivitas kreatif.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar proposal ini lebih mudah dipahami dan memberikan gambaran yang lebih jelas, pembahasan disusun secara menyeluruh dan terstruktur, yang mencakup:

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : Kajian Pustaka**

Bab ini menguraikan landasan teori yang berhubungan dengan analisis perilaku adopsi masyarakat dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI), khususnya *Generative AI* (GenAI), untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif, dengan menggunakan pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Teori-teori yang disajikan dalam bab ini mencakup konsep dasar dari model UTAUT, kualitas informasi, kepuasan pengguna, serta hubungan antarvariabel yang menjadi dasar dalam penyusunan kerangka pemikiran dan pengembangan hipotesis dalam penelitian ini.

### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Bab ini membahas tentang populasi dan sampel, teknik dan pengumpulan data serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV: Analisis Data dan Pembahasan**

Bab ini membahas tentang hasil analisis data dan pengujian hipotesis, serta interpretasi hubungan antarvariabel penelitian terkait penggunaan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

### **BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Bab ini memuat kesimpulan penelitian, implikasi teoretis dan praktis, keterbatasan penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Kecerdasan Buatan (GenAI)

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) atau yang lebih sering disebut dengan istilah AI adalah sebuah teknologi yang secara drastis dinilai telah mengubah pola komunikasi manusia dan cara mereka membangun hubungan sosial (Utari et al., n.d.). Kecerdasan buatan (AI) juga diartikan sebagai cabang dari ilmu komputer yang mengembangkan sistem untuk menjalankan berbagai tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan layaknya manusia (Triana et al., 2024). Secara lebih luas, Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang teknologi yang memungkinkan mesin dan atau komputer untuk meniru dan melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia. Tugas-tugas tersebut antara lain: pembelajaran, pemecahan masalah, pengenalan suara, pengenalan wajah, pengambilan keputusan, dan interaksi dengan pengguna. AI menggunakan algoritma dan *Big Data* untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan tugas tersebut, sehingga AI mampu memberikan solusi yang otomatis dan adaptif dalam berbagai konteks (Mohamed & Ünsalan, 2025).

Kecerdasan Buatan Generatif atau disingkat dengan GenAI adalah bagian penting dari teknologi AI yang menggunakan pembelajaran mendalam (*deep learning*) untuk secara otomatis menghasilkan konten baru yang menyerupai buatan manusia, sebagai respons terhadap bahasa, perintah, atau pertanyaan yang diberikan (Al-Qaysi et al., 2025). GenAI juga diartikan sebagai teknologi yang dirancang untuk menciptakan konten baru dengan meniru pola dan

struktur dari data yang sudah ada. Hal ini membedakannya dari model "AI analitik" sebelumnya, yang hanya berfungsi untuk mengambil informasi dan membuat prediksi berdasarkan data yang telah dipelajari (Li et al., 2024). Selain kemampuan meniru manusia, teknologi ini bisa menghasilkan jawaban teks yang rumit dan sangat menyerupai apa yang akan dikatakan oleh manusia (prediksi) (Zhao et al., 2024). Dengan demikian, GenAI dapat dipahami sebagai bentuk kecerdasan buatan yang tidak hanya menganalisis data, tetapi juga mampu menciptakan konten baru secara mandiri dengan kualitas yang menyerupai hasil karya manusia.

### **2.1.2 Perilaku Adopsi Teknologi**

Adopsi teknologi pada dasarnya mengacu pada proses di mana individu atau kelompok mulai menerima dan secara aktif menggunakan teknologi baru (Camilleri, 2024). Proses ini dinilai cukup rumit karena melibatkan banyak faktor yang memengaruhi keputusan pengguna, baik sebelum maupun setelah mencoba menggunakan teknologi tersebut (Chau et al., 2025). Sejalan dengan itu, perilaku adopsi teknologi juga merujuk pada pola atau tindakan yang dilakukan individu atau kelompok saat mereka memulai, menerima, dan menggunakan teknologi baru. Dalam hal perilaku adopsi teknologi AI, faktor-faktor yang memengaruhi ketertarikan dan niat mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut mencakup sikap, niat, serta tindakan nyata dalam menerima dan memanfaatkan teknologi baru dalam aktivitas berbelanja mereka (Myin & Watchravesringkan, 2024). Secara keseluruhan, perilaku adopsi teknologi dapat diartikan sebagai pola sikap, niat, dan tindakan individu atau kelompok dalam menerima serta memanfaatkan teknologi baru, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor baik sebelum hingga setelah mereka menggunakannya secara langsung.

### 2.1.3 Unifield Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) adalah kerangka yang sering digunakan untuk memahami bagaimana seseorang mau menerima dan menggunakan teknologi, dengan melihat faktor-faktor yang dinilai dapat mempengaruhi niat dan tindakannya sebelum mencoba teknologi tersebut (Camilleri, 2024). UTAUT juga diartikan sebagai sebuah model teoritis yang dikembangkan untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku individu dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dimana model ini menggabungkan berbagai teori sebelumnya mengenai adopsi teknologi, seperti teori perilaku, persepsi manfaat, dan faktor sosial (Mafa & Govender, 2025). UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh, Dkk pada tahun 2003 dengan menggabungkan bagian-bagian dari delapan model adopsi teknologi sebelumnya untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi (Chau et al., 2025; Joshi, 2025). Adapun empat komponen utama yang mewakili UTAUT adalah sebagai berikut:

#### a. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

*Performance Expectancy* (PE) atau ekspektasi kinerja adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat dalam aktivitas mereka (Joshi, 2025). Dalam konteks pembelajaran online atau adopsi teknologi seperti MOOCs (*Massive Open Online Courses*), harapan kinerja (PE) mengacu pada keyakinan bahwa teknologi tersebut dapat meningkatkan hasil kerja atau perkembangan karier pengguna. Selain itu ekspektasi kinerja (PE) juga diartikan sebagai harapan yang muncul sebelum atau pada tahap awal penggunaan, yang

berfokus pada sejauh mana sistem bisa memberi manfaat fungsional dan emosional bagi penggunanya di masa depan (Chau et al., 2025). Konsep ini sering kali dianggap mirip dengan kegunaan yang dirasakan, manfaat yang lebih baik dibanding alternatif, motivasi dari faktor luar, kesesuaian dengan pekerjaan, dan harapan atas hasil yang akan diperoleh (Camilleri, 2024). Jadi, ekspektasi kinerja (PE) berfungsi untuk menghadirkan nilai yang dirasakan dari teknologi (Kim et al., 2025), mengukur sejauh mana teknologi mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas, memberikan efisiensi dalam menyelesaikan tugas atau pengambilan keputusan, serta menyediakan jawaban yang cepat, relevan, dan praktis (Camilleri, 2024).

Pada penelitian Akter dan Ahmed, PE terbukti menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi niat seseorang dalam mengadopsi teknologi pembelajaran di tempat kerja. Penelitian mereka menjelaskan bahwa ketika seseorang merasa teknologi tersebut akan membantu dalam pengembangan keterampilan atau kemajuan karier, maka motivasi untuk menggunakannya akan meningkat (Akter & Ahmed, 2025).

Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa harapan kinerja (PE) berhubungan langsung dan positif terhadap teknologi, karena individu menilai teknologi tersebut berguna untuk menyelesaikan tugas secara cepat dan efisien (Sarker et al., 2025).

**b. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)**

*Effort Expectancy* (EE) atau ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan suatu system (Joshi, 2025). Kemudahan yang dimaksud adalah mencerminkan

seberapa mudah pengguna percaya bahwa mereka dapat memahami dan mengoperasikan teknologi tanpa banyak usaha (Camilleri, 2024). Jadi singkatnya, *Effort Expectancy* adalah seberapa mudah teknologi dipahami dan digunakan. Dalam penelitian ini berarti semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan seseorang untuk mengadopsinya.

Ekspektasi usaha (EE) mencakup kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan sistem. Jika suatu sistem dianggap sederhana dan tidak memakan banyak waktu, juga mudah digunakan, pengguna cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap penggunaannya (Sarker et al., 2025). Ekspektasi usaha (EE) dapat diukur dari sejauh mana seseorang percaya bahwa ia bisa mahir menggunakan sistem berbasis AI, serta merasa sistem tersebut akan mudah dipelajari dan dijalankan (Chau et al., 2025).

Selain itu, pada sebuah penelitian, ekspektasi usaha (EE) secara signifikan berpengaruh terhadap niat auditor di Yordania dalam menggunakan alat bantu audit berbasis teknologi (CAATTs), terutama karena sistem yang mudah digunakan mendorong kepercayaan dan kenyamanan dalam penggunaan teknologi baru (Al Natour et al., 2025).

**c. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)**

*Social Influence* (SI) atau Pengaruh Sosial adalah sejauh mana seseorang merasa orang-orang yang penting bagi dirinya membuat ia merasa tertarik untuk menggunakan suatu sistem baru (Joshi, 2025). Pengaruh sosial mencakup dorongan atau tekanan dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, teman, rekan kerja, maupun masyarakat secara umum (Camilleri, 2024), *supervisor* (Joshi, 2025), dan juga dipengaruhi oleh opini, tren, atau informasi yang disebarkan lewat media sosial dan media massa

(Kong et al., 2024a). Jadi secara singkat, pengaruh social (SI) mengacu pada seberapa besar pengaruh orang lain (rekan kerja, atasan, teman, atau lingkungan sosial) terhadap keputusan seseorang dalam menggunakan teknologi.

Penelitian oleh (Camilleri, 2024) menyebutkan bahwa jika orang-orang di sekitar individu berpikir mereka harus menggunakan teknologi tertentu, individu tersebut cenderung akan termotivasi untuk menggunakannya, bahkan jika awalnya mereka enggan menggunakan teknologi tersebut. Dalam penelitian lain disebutkan bahwa pengaruh sosial bisa datang dari kolega atau *supervisor* yang telah menggunakan teknologi tertentu dan berhasil (Akter & Ahmed, 2025). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa dalam konteks promosi terapi berbasis internet, *social influence* dapat ditingkatkan melalui strategi pemasaran langsung ke konsumen (DTC). Materi promosi berbasis UTAUT terbukti meningkatkan persepsi pengaruh sosial terhadap penerimaan layanan digital (Auyeung et al., 2025).

**d. Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*)**

*Facilitating Conditions* (FC) atau kondisi fasilitas adalah keyakinan pengguna bahwa mereka memiliki sumber daya organisasi dan bantuan teknis yang cukup untuk memudahkan penggunaan sistem (Joshi, 2025). Kondisi fasilitas ini termasuk ketersediaan alat, pengetahuan, serta dukungan dari pihak teknis atau institusi (Kim et al., 2025). Peran kondisi fasilitas berpengaruh pada niat dan penggunaan teknologi secara nyata (Zhao et al., 2024). Infrastruktur dan dukungan yang memadai sangat membantu proses adopsi teknologi (Kim et al., 2025). Jadi, kondisi fasilitas bisa diartikan sebagai sejauh mana seseorang

merasa bahwa ada dukungan infrastruktur dan sumber daya yang memadai untuk menggunakan teknologi.

Pada suatu penelitian menyebutkan bahwa FC mencakup akses terhadap sumber daya, dukungan organisasi, serta waktu yang tersedia untuk pelatihan atau penggunaan teknologi. Ketika kondisi ini terpenuhi, individu lebih mungkin untuk menggunakan teknologi baru di lingkungan kerja (Akter & Ahmed, 2025). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa FC sangat penting dalam konteks adopsi teknologi audit. Adanya dukungan seperti pelatihan teknis, sistem yang kompatibel, serta regulasi yang mendukung dapat mendorong adopsi teknologi secara lebih luas (Al Natour et al., 2025). Penelitian menurut (Sarker et al., 2025) juga menjelaskan bahwa FC yang efektif seperti tersedianya dukungan teknis, pelatihan, serta peningkatan kesadaran mengenai manfaat dan risiko AI, dapat berperan penting untuk mendorong adopsi dan penggunaan teknologi berbasis AI secara berkelanjutan.

#### **2.1.4 Kualitas Informasi**

Kualitas informasi ialah evaluasi individu terhadap informasi sesuai dengan ketepatan waktu, akurasi, dan kegunaannya. Secara umum, kualitas informasi mengukur seberapa baik informasi tersebut memenuhi tujuan dan harapan pengguna (Li et al., 2024). Kualitas informasi juga diartikan sebagai gambaran seberapa efektif suatu informasi dalam memenuhi tujuan yang telah ditetapkan serta seberapa baik informasi itu mampu menjawab kebutuhan dan harapan pengguna yang mengandalkannya (Niu & Mvondo, 2024). Kualitas informasi dalam penggunaan teknologi tercerminkan oleh beberapa indikator yang termasuk dalam konstruksi kualitas IQ (*Information Quality*),

yakni *relevansi*, *reliabilitas*, *conciseness* (mudah dipahami), dan *quickness* (kecepatan penyampaian informasi). Seluruh aspek ini mencerminkan sejauh mana informasi yang disampaikan oleh teknologi, seperti ChatGPT, dll dapat dianggap berguna, akurat, ringkas, dan disampaikan secara tepat waktu oleh pengguna, dan dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap manfaat, keunggulan, dan kepuasan dalam penggunaan teknologi tersebut (Niu & Mvondo, 2024).

### **2.1.5 Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*)**

Kepuasan pengguna khususnya dalam menggunakan teknologi, terutama dalam konteks kecerdasan buatan (AI) adalah evaluasi menyeluruh tentang perasaan dan sikap pengguna terhadap suatu layanan, yang berasal dari keselarasan antara ekspektasi awal mereka dan kinerja layanan yang sebenarnya. Kepuasan pengguna ini dinilai menjadi tolak ukur penting dari keberhasilan adopsi teknologi dan dapat menjadi pendorong penggunaan yang berkelanjutan (Al-Emran et al., 2024).

Pada suatu penelitian, kepuasan pengguna merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan penggunaan teknologi berbasis AI, termasuk GenAI seperti ChatGPT. Dalam konteks pendidikan dan penelitian, kepuasan mencerminkan tingkat kebahagiaan dan penerimaan terhadap pengalaman menggunakan GenAI yakni ChatGPT. Kepuasan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kualitas informasi, kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan persepsi kegunaan (*usefulness*) (Almulla, 2024). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa kepuasan juga berhubungan erat dengan interaksi dan transparansi dalam penggunaan sistem AI. Transparansi sistem dan kemampuan pengguna untuk memahami serta mengawasi kinerja AI melalui *interface* yang jelas (seperti *AI Cockpit* dan *Transparency Interface*) dapat meningkatkan kepercayaan, penerimaan, dan pada akhirnya kepuasan pengguna. Rasa

puas muncul ketika pengguna merasa memiliki kontrol dan pemahaman atas keputusan yang dibuat oleh sistem AI (Jantzen et al., 2024).

### **2.1.6 Niat Melanjutkan Penggunaan (*Intention to Continue*)**

Niat melanjutkan penggunaan (*continuance intention*) diartikan sebagai kecenderungan atau komitmen seseorang untuk tetap menggunakan suatu teknologi secara berkelanjutan setelah fase awal adopsi. *Continuance intention* menggambarkan upaya pengguna untuk terus memanfaatkan aplikasi atau sistem digital karena mereka telah memperoleh manfaat dan pengalaman positif yang memuaskan dari penggunaan sebelumnya (Veronika et al., 2025). Niat melanjutkan penggunaan juga diartikan sebagai penyatuan teknologi ke dalam rutinitas atau kebiasaan pengguna, sehingga menjadi bagian dari proses kerja atau belajar yang tidak terpisahkan (Kong et al., 2024a).

Hasil dari suatu penelitian menunjukkan berbagai faktor yang mendorong munculnya niat untuk melanjutkan penggunaan teknologi diantaranya adalah kualitas layanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna. faktor-faktor ini memiliki pengaruh langsung terhadap niat untuk terus menggunakan teknologi. Penelitian ini menegaskan bahwa ketika pengguna merasa puas dan teknologi memberikan nilai nyata, maka mereka akan cenderung terus menggunakan aplikasi tersebut dalam jangka panjang (Situmorang et al., 2025). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa niat untuk terus menggunakan GenAI dipengaruhi oleh kebutuhan akan efisiensi, kelengkapan informasi, kemudahan penggunaan, serta keyakinan bahwa GenAI dapat meningkatkan produktivitas (Kumar et al., 2025).

## **2.2 Studi Literatur**

Guna memperkuat landasan teoritis dan mengidentifikasi kesenjangan penelitian (research gap), peneliti menyusun ringkasan yang terdiri dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penggunaan

kecerdasan buatan (AI) dengan menggunakan model UTAUT. Adapun hasil rangkuman penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Gap Penelitian**

<b>Penulis</b>	<b>Judul</b>	<b>Variabel</b>	<b>Temuan</b>
(Kim et al., 2025)	<i>Exploring AI Assistant in Luxury Brands: How Social Presence and Emotional Appeal Drive Technology Adoption</i>	<i>Social Presence, Emotional Appeal, Trust, UTAUT (PE, EE, SI, FC)</i>	Penelitian Kim menyoroti sisi emosional, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemanfaatan GenAI untuk proses kreatif dan pengambilan ide, serta menambahkan kualitas informasi dan kepuasan pengguna sebagai <b>pengembangan model.</b>
(Joshi, 2025)	<i>Integrating Trust and Satisfaction into the UTAUT Model to Predict Chatbot Adoption</i>	UTAUT (PE, EE, SI, FC), <i>Trust, Satisfaction</i>	<b>Fokus Joshi adalah pada layanan chatbot umum,</b> sedangkan penelitian ini focus pada GenAI khususnya untuk proses kreatif. Penelitian ini menyoroti peran kualitas informasi sebagai faktor eksternal yang belum dikaji dalam studi Joshi.
(Akter & Ahmed, 2025)	<i>Reevaluating the UTAUT Framework in Workforce MOOC Adoption</i>	PE, SI, FC, <i>Gender Moderation</i>	Penelitian ini menganalisis adopsi MOOC berbasis UTAUT dan moderasi <i>gender</i> . <b>Hanya meneliti tiga variabel inti tanpa EE.</b> Penelitian ini melengkapi kekosongan tersebut dengan fokus pada hubungan EE, kualitas informasi, dan kepuasan terhadap niat berkelanjutan.
(Al Natour et al., 2025)	<i>Transforming Audit Practices in Jordan: An Extended UTAUT Model Integrating</i>	<i>Trust, Satisfaction, Self-Efficacy,</i>	<b>Berorientasi pada konteks profesional (audit)</b> dan keamanan, bukan kreativitas. Penelitian ini memperluas

	<i>Trust, Satisfaction, Self-Efficacy, and Perceived Risk</i>	<i>Perceived Risk, UTAUT</i>	dengan konteks masyarakat umum dan kreativitas, serta menambahkan kualitas informasi sebagai dimensi eksternal yang belum diteliti.
(Chau et al., 2025)	<i>Human–AI Interaction in E-Commerce: The Impact of AI-Powered Customer Service on User Experience and Decision-Making</i>	UTAUT + ECM ( <i>Satisfaction, Continuance Intention</i> )	Konteksnya terbatas pada <b>perilaku belanja daring</b> . Penelitian ini melengkapi dengan faktor kualitas informasi dan fokus ke konteks pemanfaatan AI untuk aktivitas non-komersial.

## 2.3 Pengembangan Hipotesis

### 2.3.1 Hubungan antara kualitas informasi dan UTAUT

Kualitas informasi yang dihasilkan oleh GenAI seperti akurasi dan relevansi jawaban, kemudian kemudahan untuk dipahami, sangat memengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi tersebut. Informasi yang baik dinilai dapat meningkatkan keyakinan pengguna bahwa GenAI bermanfaat (*performance expectancy*), mudah digunakan (*effort expectancy*), didukung oleh lingkungan sosial (*social influence*), dan didukung oleh fasilitas yang memadai (*facilitating conditions*). Dengan demikian, kualitas informasi menjadi faktor penting dalam membentuk keempat dimensi utama UTAUT.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Camilleri, 2024) yang menunjukkan bahwa kualitas informasi memiliki pengaruh yang positif terhadap elemen-elemen dalam model UTAUT, terutama pada ekspektasi kinerja (PE) dan ekspektasi usaha (EE). Pengguna yang menilai informasi dari GenAI sebagai akurat dan andal, cenderung percaya bahwa GenAI dapat membantu mereka bekerja lebih efektif dan mudah digunakan. Hal ini menegaskan bahwa informasi yang akurat dan bermanfaat memperkuat keyakinan pengguna bahwa GenAI dapat

meningkatkan produktivitas dan membantu dalam proses berpikir kreatif. Penelitian lain dari (Li et al., 2024) juga mendukung hasil penelitian sebelumnya. Informasi yang dinilai lengkap, akurat, dan sesuai kebutuhan pengguna membuat teknologi terasa lebih mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan ekspektasi usaha (EE), karena informasi yang jelas dapat mengurangi rasa bingung pengguna dan menghemat waktu yang dibutuhkan saat menggunakan GenAI. Penelitian oleh (Niu & Mvondo, 2024) juga menyebutkan bahwa kualitas informasi yang meliputi aspek relevansi, keandalan, kejelasan, dan kecepatan terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*. Dalam konteks penggunaan GenAI dalam proses pengambilan ide dan kreatifitas, Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kualitas informasi yang dihasilkan, semakin besar pula kepercayaan dan ketergantungan pengguna terhadap GenAI sebagai alat pendukung dalam menghasilkan ide. Penelitian dari (Almulla, 2024) juga menunjukkan bahwa kualitas informasi memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan belajar dan penggunaan berkelanjutan ChatGPT pada mahasiswa dikarenakan keakuratan dan relevansi informasi sangat menentukan keberhasilan proses penelitian dan ideasi.

Berdasarkan hasil temuan dari beberapa penelitian di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>1</sub>: Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) dalam penggunaan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>2</sub>: Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dalam penggunaan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>3</sub>: Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap pengaruh sosial (*social influence*) dalam penggunaan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>4</sub>: Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) dalam penggunaan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif.

### 2.3.2 Hubungan antara UTAUT dan Kepuasan Pengguna

Satisfaction menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan teknologi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dukungan sosial, serta ketersediaan fasilitas pendukung. Tingkat kepuasan ini memegang peranan penting dalam membentuk niat pengguna untuk terus menggunakan suatu teknologi, termasuk GenAI. Ketika pengguna merasa puas karena GenAI mampu memberikan manfaat, mudah digunakan, didukung oleh lingkungan sekitar (keluarga, teman, guru), serta ditunjang oleh sarana yang memadai, maka kecenderungan pengguna untuk terus memanfaatkan GenAI dalam mencari ide dan mendukung proses kreatif akan semakin tinggi.

Sejumlah penelitian mendukung hubungan antara UTAUT dan kepuasan pengguna GenAI. Penelitian dari (Chau et al., 2025) menjelaskan bahwa *Performance Expectancy* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam konteks layanan berbasis AI. Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna sangat dipengaruhi oleh sejauh mana teknologi AI mampu memberikan manfaat nyata serta memenuhi harapan pengguna terhadap kinerja yang dihasilkan. Kemudian penelitian oleh (Joshi, 2025) menyebutkan integrasi variabel kepercayaan dan kepuasan ke dalam model UTAUT dalam konteks adopsi *chatbot* menunjukkan

bahwa *Facilitating Conditions* memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kepuasan pengguna. Temuan ini menegaskan bahwa ketersediaan infrastruktur teknis yang andal serta dukungan bagi pengguna merupakan faktor krusial yang menentukan tingkat kepuasan dalam penggunaan *chatbot*. Selain itu, penelitian oleh (Almulla, 2024) menemukan bahwa *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* berperan sebagai mediator dalam hubungan antara interaksi dengan ChatGPT dan kepuasan belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi ketika mereka menilai ChatGPT mudah digunakan serta memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung aktivitas penelitian mereka.

Berdasarkan hasil temuan dari beberapa penelitian di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>5</sub>: Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>6</sub>: Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>7</sub>: Pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>8</sub>: Kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

### 2.3.3 Peran kepuasan dalam memediasi hubungan antara UTAUT dan niat untuk terus menggunakan GenAI

Meskipun faktor-faktor dalam UTAUT memiliki peran langsung dalam membentuk niat menggunakan teknologi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna menjadi faktor yang memperkuat niat penggunaan teknologi. Kepuasan mencerminkan nilai positif dalam pengalaman menggunakan GenAI, yang muncul ketika ekspektasi pengguna dalam hal manfaat, kemudahan, dukungan sosial, maupun fasilitas dapat terpenuhi. Oleh karena itu, kepuasan tidak hanya dinilai sebagai faktor tunggal melainkan mampu menjadi penghubung yang menjembatani pengaruh UTAUT terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI.

Beberapa penelitian mendukung bahwa kepuasan memiliki peran penting sebagai mediator dalam hubungan antara UTAUT dan niat penggunaan teknologi. Menurut (Chau et al., 2025) *Performance Expectancy* (PE) berpengaruh positif terhadap *Customer Satisfaction* (CSA), dan kepuasan tersebut menjadi mediator utama terhadap *Continuance Usage Intention* (CUI). Artinya, ketika pengguna merasa teknologi membantu meningkatkan kinerja, kepuasan yang muncul akan mendorong mereka untuk terus menggunakan GenAI termasuk dalam konteks pengambilan ide dan solusi kreatif. Penelitian lain oleh (Joshi, 2025) menyebutkan bahwa UTAUT berpengaruh terhadap niat, namun efek tersebut diperkuat ketika adanya kepuasan pengguna. Penelitian lain oleh (Al Natour et al., 2025) turut mendukung, bahwasanya dalam penggunaan alat bantu audit berbasis komputer, kepuasan menjadi bagian penting dari hubungan antara faktor UTAUT dan niat adopsi teknologi. Selain itu penelitian oleh (Chau et al., 2025) dan (Kim et al., 2025) menyebutkan bahwa Sistem GenAI yang mudah digunakan dapat mengurangi rasa cemas pengguna, sehingga membuat mereka lebih fokus pada tujuan dan akhirnya kepuasan secara keseluruhan meningkat. Oleh karenanya, desain antarmuka yang

sederhana dan ramah pengguna sangat penting karena dapat memperkuat ekspektasi usaha dan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Penelitian dari (Niu & Mvondo, 2024) menyebutkan bahwa PE berpengaruh terhadap kepuasan yang menghasilkan loyalitas. Penemuan ini menunjukkan bahwa kepuasan menjadi faktor penting yang menerjemahkan manfaat fungsional GenAI menjadi komitmen jangka panjang dalam penggunaannya, termasuk untuk menghasilkan ide secara cepat dan akurat. Dan yang terakhir, penelitian dari (Veronika et al., 2025) juga menyebutkan bahwa dalam banyak studi penggunaan aplikasi, kepuasan sering muncul sebagai mediator utama yang menghubungkan persepsi pengguna dengan niat melanjutkan penggunaan.

Berdasarkan hasil temuan dari beberapa penelitian di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>9</sub>: Kepuasan memediasi ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>10</sub>: Kepuasan memediasi ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>11</sub>: Kepuasan memediasi pengaruh sosial (*social influence*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

H<sub>12</sub>: Kepuasan memediasi kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

#### 2.3.4 Hubungan antara kepuasan pengguna dan niat untuk terus menggunakan GenAI

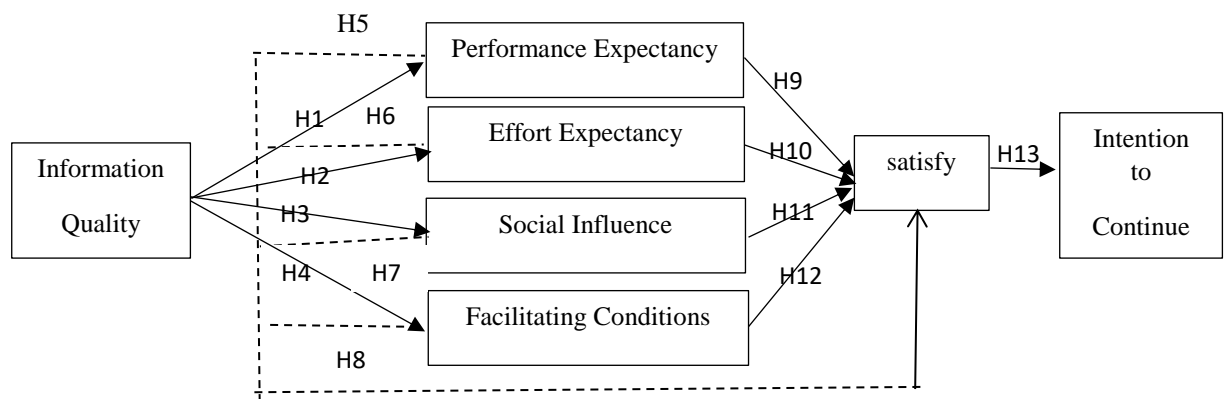
Kepuasan pengguna merupakan salah satu faktor yang mendorong keberlanjutan penggunaan suatu teknologi. Dalam penggunaan GenAI, pengguna yang merasa puas terhadap pengalaman menggunakan GenAI baik dari segi manfaat, kemudahan, maupun hasil yang diperoleh, cenderung memiliki keinginan lebih besar untuk terus menggunakan GenAI. Kepuasan disini tidak hanya mencerminkan evaluasi positif terhadap teknologi, tetapi juga menjadi pendorong utama dalam terbentuknya loyalitas dan niat berkelanjutan terhadap suatu sistem.

Penelitian dari (Kim et al., 2025) menyebutkan bahwa ketika pengguna merasa puas dan memiliki keterikatan terhadap layanan ChatGPT, mereka lebih cenderung untuk terus menggunakan teknologi tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, penelitian dari (Chau et al., 2025) menyebutkan bahwa dalam konteks layanan *e-commerce* berbasis AI, kepuasan pengguna menjadi pendorong utama niat penggunaan berkelanjutan. Kepuasan ini muncul ketika AI mampu memberikan manfaat nyata dan memenuhi harapan pengguna, bukan hanya karena kecepatan merespon. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Joshi, 2025) menunjukkan bahwa kepuasan pelanggan berpengaruh kuat dan signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan AI dan melakukan pembelian online ( $\beta = 0.752$ ;  $p < 0.05$ ). Hal ini menegaskan bahwa ketika AI mampu memberi manfaat nyata dan memenuhi harapan pengguna, maka kepuasan akan meningkat dan mendorong niat untuk terus menggunakan AI. Kemudian penelitian dari (Kim et al., 2025) menemukan bahwa kepuasan serta keterikatan emosional berperan penting dalam mendorong niat penggunaan berkelanjutan. Kepuasan yang dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan interaksi, yang mendukung proses ideasi dan kreativitas karena pengalaman yang menyenangkan meningkatkan keterlibatan pengguna.

Berdasarkan hasil temuan dari beberapa penelitian di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>13</sub>: Kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif.

## 2.4 Kerangka Konsep Penelitian



Sumber: Hasil Riset

**Gambar 2. 1 Kerangka penelitian**

Penelitian ini merupakan pengembangan dari model yang diusulkan oleh (Kim et al., 2025) dan (Camilleri, 2024), yang mana keduanya berfokus pada pemahaman faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi berbasis AI, khususnya GenAI seperti ChatGPT. Penelitian (Kim et al., 2025) mengkaji peran *social presence* dan *emotional appeal* dalam membentuk niat penggunaan teknologi melalui model UTAUT yang diperluas, serta menambahkan variabel kepercayaan dan kepuasan. Sementara itu, penelitian oleh (Camilleri, 2024) menyoroti pentingnya *information quality* sebagai penentu utama dalam model UTAUT yang pada akhirnya memengaruhi niat dan kepuasan pengguna.

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan kedua pendekatan tersebut dengan beberapa penyesuaian. Adapun pengembangan yang dilakukan

adalah dengan fokus pada perilaku adopsi masyarakat dalam penggunaan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif, serta memasukkan variabel kualitas informasi sebagai validitas eksternal yang memengaruhi UTAUT. Selain itu, kepuasan pengguna juga dimasukkan sebagai variabel mediasi antara UTAUT dan niat untuk terus menggunakan GenAI (*intention to continue*), sesuai dengan temuan dari kedua penelitian sebelumnya.

Pengembangan ini peneliti anggap penting dilakukan karena adopsi teknologi GenAI di kalangan masyarakat umum masih relatif baru dan terus berkembang, khususnya dalam konteks penggunaannya untuk mendukung proses kreatif. Dengan memadukan variabel kualitas informasi sebagai faktor eksternal dan kepuasan sebagai variabel mediasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mengenai faktor-faktor yang mendorong keberlanjutan penggunaan GenAI, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Populasi dan Sampel

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan sebelumnya, adapun penelitian ini bertujuan untuk meneliti perilaku adopsi masyarakat dalam menggunakan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Oleh karena itu, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang pernah menggunakan GenAI apapun dan dalam bentuk apapun (*chatbot*, generator gambar, ataupun aplikasi kreatif lainnya) yang berdomisili di Indonesia.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang pernah memanfaatkan GenAI untuk mendukung pencarian ide, pembuatan konten, atau kegiatan kreatif lainnya. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *convenience sampling* yakni teknik memilih sampel berdasarkan kemudahan akses dan kesediaan responden untuk berpartisipasi. Dengan begitu seluruh individu yang memenuhi kriteria yakni; pernah menggunakan GenAI untuk mendukung pencarian ide, pembuatan konten, atau kegiatan kreatif lainnya, seluruhnya berpotensi menjadi responden penelitian. Metode ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh data dari responden yang benar-benar memiliki pengalaman langsung menggunakan GenAI, sehingga diharapkan hasil penelitian dapat relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan yang digunakan oleh Hair et al. (Chau et al., 2025), yang menyarankan jumlah sampel minimal berada pada kisaran 5–10 kali jumlah indikator yang digunakan pada kuesioner. Dalam penelitian ini terdapat 27 indikator, sehingga jumlah minimal responden yang dibutuhkan adalah  $27 \times 5 = 135$  responden, dan jumlah maksimal adalah  $27 \times 10 = 270$  responden. Untuk

mengantisipasi data yang tidak lengkap atau tidak valid, peneliti menargetkan pengumpulan sampel dalam kisaran 250 responden dimana diatas jumlah minimal dan mendekati jumlah maksimal.

### 3.2 Metodologi Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini data yang digunakan adalah data primer yaitu data yang didapatkan langsung dari responden menggunakan metode pengumpulan data secara daring menggunakan *Google Form*. Kuesioner disusun berdasarkan indikator dari seluruh variabel penelitian, kemudian dibagikan melalui berbagai media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan X. Kuisisioner dapat langsung diisi secara *online* dan jawabannya dapat langsung dikirimkan kepada peneliti. Skala yang digunakan dalam mendeskripsikan nilai dari jawaban dalam kuesioner ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap suatu objek atau fenomena tertentu (Esawe, 2025). Dalam penelitian ini digunakan skala *Likert* 6 poin, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Agak Tidak Setuju (ATS)

4 = Agak Setuju (AS)

5 = Setuju (S)

6 = Sangat Setuju (SS)

### 3.3 Definisi Operasional Variabel

Pada peneltian ini variable dibagi menjadi tiga jenis, yaitu Variabel independen (variable bebas) yang terdiri dari Kualitas Informasi (IQ), UTAUT yang terdiri dari Ekspektasi Kinerja (PE), Ekspektasi Usaha (EE), Pengaruh Sosial (SI), dan Kondisi Fasilitas (FC). Kemudian satu variable moderasi yaitu Kepuasan (S) dan variable dependen (terikat) yaitu Niat Melanjutkan Penggunaan (IC). Definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Kualitas Informasi (*Information Quality (IQ)*)

Kualitas informasi juga diartikan sebagai gambaran seberapa efektif suatu informasi dalam memenuhi tujuan yang telah ditetapkan serta seberapa baik informasi itu mampu menjawab kebutuhan dan harapan pengguna yang mengandalkannya (Niu & Mvondo, 2024). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 1** Indikator Kualitas Informasi

Information Quality (Li et al., 2024)	
1	GenAI dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.
2	GenAI memberikan informasi terkini yang berkualitas.
Information Quality (Niu & Mvondo, 2024)	
1	Informasi yang disediakan oleh GenAI relevan.
2	Informasi yang disediakan oleh GenAI dapat diandalkan.
3	Format Informasi yang disediakan GenAI baik.

### 2. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy(PE)*)

*Performance Expectancy (PE)* atau ekspektasi kinerja adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat dalam aktivitas mereka (Joshi, 2025). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 2** Indikator Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi Kinerja (Kim et al., 2025; Zhao et al., 2024)	
1	Menggunakan GenAI memungkinkan penyelesaian pekerjaan/tugas lebih cepat.
2	Menggunakan GenAI ini dapat meningkatkan produktivitas.

3	Menggunakan GenAI dapat menghemat waktu.
---	--

### 3. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy* (EE))

*Effort Expectancy* (EE) atau ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan suatu system (Joshi, 2025). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 3** Indikator Ekspektasi Usaha

Ekspektasi Usaha/ <i>easy to use</i> (Zhao et al., 2024)	
1	Pengoperasian GenAI cukup jelas dan mudah.
2	Penggunaan GenAI dapat dengan cepat dikuasai.
Ekspektasi Usaha (Kim et al., 2025)	
1	Belajar mengoperasikan GenAI bukan hal yang sulit.

### 4. Pengaruh Sosial (*Social Influence* (SI))

*Social Influence* (SI) atau Pengaruh Sosial adalah sejauh mana seseorang merasa orang-orang yang penting bagi dirinya membuat ia merasa tertarik untuk menggunakan suatu sistem baru (Joshi, 2025). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 4** Indikator Pengaruh Sosial

Pengaruh Sosial (Kim et al., 2025; Zhao et al., 2024)	
1	Orang-orang yang saya rasa memiliki pengaruh berpendapat bahwa saya seharusnya mulai memanfaatkan GenAI.
2	Orang-orang yang saya anggap penting berpikir bahwa saya seharusnya menjadikan GenAI sebagai alat bantu bekerja.
3	Institusi tempat saya bekerja/belajar mendukung penggunaan GenAI.

### 5. Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions* (FC))

*Facilitating Conditions* (FC) atau kondisi fasilitas adalah keyakinan pengguna bahwa mereka memiliki sumber daya organisasi dan bantuan teknis yang cukup untuk memudahkan penggunaan sistem (Joshi, 2025). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 5** Indikator Kondisi Fasilitas

Kondisi Fasilitas (Kim et al., 2025; Zhao et al., 2024)	
1	Tersedianya sumber daya atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan GenAI.
2	Pengetahuan yang dimiliki untuk menggunakan GenAI.
3	Tersedianya perangkat dan jaringan yang mendukung untuk pengoperasian GenAI.
4	Dukungan dari sekitar ketika mengalami kesulitan dalam mengoperasikan GenAI.

### 6. Kepuasan (*Satisfy* (S))

Kepuasan pengguna khususnya dalam menggunakan teknologi, terutama dalam konteks kecerdasan buatan (AI) adalah evaluasi menyeluruh tentang perasaan dan sikap pengguna terhadap suatu layanan, yang berasal dari keselarasan antara ekspektasi awal mereka dan kinerja layanan yang sebenarnya. Kepuasan pengguna ini dinilai menjadi tolak ukur penting dari keberhasilan adopsi teknologi dan dapat menjadi pendorong penggunaan yang berkelanjutan (Al-Emran et al., 2024). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 6** Indikator Kepuasan

Kepuasan ( <i>Satisfy</i> ) (Niu & Mvondo, 2024)	
1	Kepuasan atas keputusan menggunakan GenAI ini.
2	Kepuasan atas pengalaman menggunakan GenAI ini.
3	Pilihan untuk menggunakan GenAI merupakan pilihan yang baik.
Kepuasan ( <i>Satisfy</i> ) (Kim et al., 2025)	
1	Memanfaatkan GenAI membuat kinerja mendekati standar yang memuaskan.

#### 7. Niat Melanjutkan Penggunaan (*Intention to Continue* (IC))

Niat melanjutkan penggunaan juga diartikan sebagai penyatuan teknologi ke dalam rutinitas atau kebiasaan pengguna, sehingga menjadi bagian dari proses kerja atau belajar yang tidak terpisahkan (Kong et al., 2024a). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini adalah:

**Tabel 3. 7** Indikator Niat Melanjutkan Penggunaan

<i>User Loyalty / Intention to continue</i> (Niu & Mvondo, 2024)	
1	Rencana untuk tetap menggunakan GenAI di masa mendatang.
2	Konsistensi penggunaan GenAI secara teratur.
3	Rencana untuk meningkatkan frekuensi penggunaan GenAI di masa mendatang.
4	Kesediaan untuk menyampaikan hal-hal positif tentang penggunaan GenAI kepada orang lain.
5	Kesediaan untuk merekomendasikan penggunaan GenAI kepada orang lain.

### 3.4 Pra Pengujian Instrumen

Salah satu masalah yang muncul dalam penelitian dengan menggunakan kuesioner adalah kemungkinan responden salah memahami item pertanyaan

yang diberikan. Oleh karena itu, tahap pra pengujian atau *Pilot Test* menjadi tahapan penting untuk memastikan bahwa instrumen penelitian bekerja sebagaimana mestinya dan dapat dipahami dengan jelas oleh responden. Pra pengujian bertujuan untuk memvalidasi keandalan, kejelasan, dan validitas konstruk kuesioner (Chau et al., 2025), memastikan bahwa item-item kuesioner secara akurat menangkap konstruk yang diteliti (Li et al., 2024), dan mengidentifikasi area untuk perbaikan dalam kuesioner (Esawe, 2025).

Dalam penelitian ini, pra pengujian dilakukan sebelum kuesioner disebarkan secara luas kepada responden utama. Sebanyak 40 responden yang pernah menggunakan GenAI untuk mendukung pencarian ide, pembuatan konten, atau aktivitas kreatif lainnya akan dilibatkan dalam tahap ini. Data dari pra pengujian akan dianalisis menggunakan SPSS 30.0 untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Uji validitas dilakukan untuk memastikan setiap indikator benar-benar sesuai dengan variabel yang diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan setiap indikator memberikan hasil yang konsisten menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Selanjutnya, data utama penelitian akan dianalisis menggunakan *SmartPLS* dengan pendekatan *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Metode ini dipilih mengingat penelitian ini bersifat eksploratif (menguji hubungan variabel yang masih baru atau belum banyak diteliti) dan juga dapat melihat pengaruh antar variabel secara bersama-sama dalam satu model. Adapun analisis ini mencakup pengujian model pengukuran (*outer model*) untuk memastikan indikator merepresentasikan variabel dengan baik, serta pengujian model struktural (*inner model*) untuk melihat hubungan antar variabel sesuai hipotesis penelitian.

#### 3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian secara akurat mengukur konsep yang dimaksud (Chau et al., 2025). Uji validitas pada penelitian ini

menggunakan program SPSS. Suatu indikator dinyatakan valid apabila nilai r-hitung > r-tabel, atau jika tingkat signifikansinya berada di bawah 0,05 (5%). Berikut ini merupakan hasil uji validitas berdasarkan data dari 40 responden:

**Tabel 3. 8** Uji Validitas pilot studi 40 Sampel

Item Pertanyaan	R hitung	R Tabel $\alpha=0,05$	Keterangan
<i>Kualitas informasi/ Information Quality</i>			
IQ1	.817**	0,312	VALID
IQ2	.820**	0,312	VALID
IQ3	.647**	0,312	VALID
IQ4	.712**	0,312	VALID
IQ5	.746**	0,312	VALID
<i>Kepuasan/ Satisfy</i>			
S1	.752**	0,312	VALID
S2	.849**	0,312	VALID
S3	.778**	0,312	VALID
S4	.725**	0,312	VALID
<i>Ekspektasi Kinerja/ Performance Expectancy</i>			
PE1	.821**	0,312	VALID
PE2	.844**	0,312	VALID
PE3	.836**	0,312	VALID
<i>Ekspektasi Usaha/ Effort Expectancy</i>			
EE1	.670**	0,312	VALID
EE2	.780**	0,312	VALID
EE3	.775**	0,312	VALID
<i>Pengaruh Sosial/ Social Influence</i>			
SI1	.869**	0,312	VALID
SI2	.752**	0,312	VALID
SI3	.679**	0,312	VALID

Kondisi Fasilitas/ <i>Facilitating Conditions</i>			
FC1	.821**	0,312	VALID
FC2	.734**	0,312	VALID
FC3	.807**	0,312	VALID
FC4	.820**	0,312	VALID
Niat Melanjutkan Penggunaan/ <i>Continue to Use</i>			
IC1	.848**	0,312	VALID
IC2	.776**	0,312	VALID
IC3	.753**	0,312	VALID
IC4	.737**	0,312	VALID
IC5	.855**	0,312	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas diatas, seluruh item pernyataan memiliki nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semua item pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian.

#### 3.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk menilai sejauh mana suatu pengukuran konsisten dan stabil, yang artinya menghasilkan hasil yang serupa dalam kondisi yang sama atau berulang (Kim et al., 2025). Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,70 atau lebih, yang mengartikan konsistensi antar item yang baik. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* bekisar antara 0,60–0,70 masih dapat diterima, terutama pada penelitian yang bersifat eksploratif. Namun, apabila nilainya  $<$ 0,60, maka instrumen dianggap memiliki reliabilitas rendah dan perlu diubah. Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas berdasarkan data dari 40 responden:

**Tabel 3. 9** Uji Reliabilitas pilot studi 40 Sampel

Item Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Keterangan
IQ1	0,973	RELIABEL
IQ2	0,973	RELIABEL
IQ3	0,974	RELIABEL
IQ4	0,974	RELIABEL
IQ5	0,974	RELIABEL
S1	0,974	RELIABEL
S2	0,973	RELIABEL
S3	0,974	RELIABEL
S4	0,974	RELIABEL
PE1	0,973	RELIABEL
PE2	0,973	RELIABEL
PE3	0,973	RELIABEL
EE1	0,974	RELIABEL
EE2	0,974	RELIABEL
EE3	0,974	RELIABEL
SI1	0,973	RELIABEL
SI2	0,974	RELIABEL
SI3	0,975	RELIABEL
FC1	0,973	RELIABEL
FC2	0,974	RELIABEL
FC3	0,973	RELIABEL
FC4	0,973	RELIABEL
IC1	0,973	RELIABEL
IC2	0,974	RELIABEL
IC3	0,974	RELIABEL
IC4	0,974	RELIABEL
IC5	0,973	RELIABEL

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, seluruh variabel penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen penelitian ini reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik. Kedua teknik ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari data, serta menguji hubungan antar variabel sesuai dengan hipotesis penelitian. Adapun tahapan analisis data adalah sebagai berikut:

#### 3.5.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah proses untuk merangkum dan menggambarkan karakteristik data secara objektif dan sistematis. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk memberikan gambaran umum tentang data yang dimiliki, seperti distribusi frekuensi, ukuran pusat data (mean dan median), penyebaran data (deviasi standar, dan varians), serta bentuk distribusi (*skewness* dan *kurtosis*). Analisis ini digunakan untuk membantu peneliti memahami data secara mendalam sebelum melakukan analisis inferensial atau pengujian hipotesis (Hair et al., 2021).

Pada penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk melihat karakteristik responden dan jawaban mereka pada setiap variabel penelitian. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai profil responden serta hasil tanggapan mereka pada setiap item pertanyaan dalam kuesioner. Karakteristik responden yang dianalisis pada penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, latar belakang pendidikan, pekerjaan, dan domisili. Sementara itu, item yang dianalisis

mencakup variabel penelitian yang digunakan, yaitu kualitas informasi, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, kepuasan pengguna, dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Dengan demikian, analisis deskriptif dapat memberikan gambaran awal yang jelas mengenai data pada penelitian, sebelum dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan metode statistik.

### 3.5.2 Analisis Statistik

Analisis statistik adalah proses menerapkan metode dan teknik statistik untuk mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi, dan menyajikan data. Tujuan utama dari analisis statistik adalah untuk memahami pola, hubungan, dan tren dalam data serta untuk membuat estimasi atau pengambilan keputusan berdasarkan data tersebut (Hair et al., 2021). Adapun analisis statistik pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) menggunakan aplikasi SmartPLS. PLS-SEM adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk menguji dan memperkirakan hubungan antara berbagai variabel atau konstruk dalam sebuah model. PLS-SEM cocok digunakan pada penelitian yang fokusnya adalah pada prediksi dan teori yang belum terlalu matang, serta untuk data yang tidak harus memenuhi banyak asumsi statistik (Hair et al., 2021).

Proses pengukuran dalam PLS-SEM mencakup penilaian reliabilitas dan validitas dari indikator serta mempertimbangkan adanya *error* pengukuran agar hasil penelitian bisa dipercaya dan akurat. Dalam pengujian model ini terdapat dua elemen utama, yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*). Model pengukuran menjelaskan hubungan antara indikator dengan konstruk yang diwakilinya, baik reflektif maupun formatif. Sementara model struktural menjelaskan hubungan antar konstruk, yaitu bagaimana satu konstruk dapat memengaruhi konstruk lainnya.

Dalam penelitian ini, variabel laten atau konstruk merupakan konsep yang tidak dapat diamati maupun diukur secara langsung. Variabel laten terdiri dari variabel eksogen dan endogen. Pada penelitian ini, variabel eksogen meliputi kualitas informasi, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas. Selanjutnya, variabel endogen adalah kepuasan pengguna dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Sementara itu, indikator atau variabel manifes adalah item-item pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan untuk mewakili setiap konstruk. Pengujian teori dalam PLS-SEM dilakukan melalui dua tahapan utama yang akan dijelaskan pada *point* berikutnya.

### 3.5.3 Model pengukuran atau *Outer Model*

*Outer model* atau model pengukuran adalah bagian dari PLS-SEM yang berfungsi untuk menjelaskan keterkaitan antara indikator dengan konstruk yang akan diukurnya. Dalam konteks penelitian, indikator adalah item-item pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan untuk merepresentasikan konsep penelitian yang sifatnya abstrak. Outer model membantu memastikan bahwa setiap indikator yang ada benar-benar dapat menggambarkan konstruk yang dimaksud, baik melalui hubungan reflektif (indikator sebagai cerminan konstruk) maupun formatif (indikator sebagai pembentuk konstruk) (Hair et al., 2021). Pengujian model pengukuran meliputi uji validitas dan uji reliabilitas, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat apakah instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Dalam PLS-SEM, validitas memastikan bahwa indikator yang dipakai memang relevan dan tepat dalam mewakili konstruk, sehingga hasil analisis bisa dipercaya. Pada PLS-SEM, terdapat dua jenis uji validitas yang umum digunakan, yaitu validitas konvergen

dan validitas diskriminan (Hair et al., 2021). Adapun penjelasan dua jenis uji validitas adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Uji Validitas konvergen (*Convergent Validity*) digunakan untuk melihat sejauh mana indikator-indikator dalam satu konstruk saling berkaitan dan secara konsisten benar-benar menggambarkan konstruk tersebut. Dengan kata lain, indikator yang mengukur aspek yang sama seharusnya memberikan hasil yang serupa sehingga dapat mewakili konstruk dengan baik (Hair et al., 2021). Adapun hasil uji validitas konvergen dapat dinilai dengan beberapa cara, yakni:

- Dilihat dari nilai *Average Variance Extracted* (AVE), dengan syarat  $\geq 0,50$ . Jika nilainya memenuhi, berarti indikator dalam konstruk tersebut mampu menjelaskan lebih dari 50% variasi datanya, sehingga validitas konvergen dinilai baik.
- Dilihat dari nilai *loading faktor* tiap indikator terhadap konstruk, dengan syarat  $\geq 0,70$ . Nilai ini menunjukkan kekuatan hubungan indikator dengan konstruk. Jika nilainya kurang dari 0,70, indikator dianggap kurang mewakili konstruk dan bisa dipertimbangkan untuk diperbaiki atau dihapus. Pada beberapa kasus, nilai outer loading 0,60 masih dapat diterima sebagai indikator yang valid, asalkan dipertahankan dengan pertimbangan teoretis dan tidak menurunkan reliabilitas atau validitas konstruk secara keseluruhan (Hair et al., 2021).

b. Uji Validitas Diskriminan (*Discriminat Validity*)

Uji validitas diskriminan (*Discriminat Validity*) digunakan untuk memastikan bahwa setiap konstruk dalam model benar-benar berbeda dengan konstruk lainnya (Hair et al., 2021).

Artinya, indikator harus lebih kuat dalam merepresentasikan konstruk yang diukurnya sendiri dibandingkan dengan konstruk lain, sehingga setiap konstruk memiliki perbedaan konsep yang jelas dan tidak saling tumpang tindih. Adapun hasil uji validitas diskriminan dapat dinilai dengan beberapa cara sebagai berikut:

- Dilihat dengan membandingkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dari setiap konstruk dengan kuadrat korelasi antar konstruk. Jika nilai AVE lebih besar, maka validitas diskriminan dinyatakan baik.
- Melalui kriteria *Fornell-Larcker*, yaitu nilai AVE dari suatu konstruk harus lebih besar dibandingkan dengan korelasi antar konstruk.
- Dengan memeriksa *cross-loadings*, di mana indikator harus memiliki *nilai loading* tertinggi pada konstruk yang sesuai. Jika ada indikator yang justru memiliki *loading* lebih tinggi pada konstruk lain, maka validitas diskriminan dinilai kurang baik.

## 2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan proses untuk menilai konsistensi dan kestabilan pengukuran suatu instrumen atau indikator dalam mengukur konstruk tertentu. Adapun tujuan utama dari uji reliabilitas adalah untuk memastikan bahwa indikator-indikator yang digunakan secara konsisten dapat merepresentasikan konstruk yang sama dari waktu ke waktu atau antar pengamat, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya dan tidak acak (Hair et al., 2021).

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dengan beberapa cara, yakni dari nilai reliabilitas seperti *Cronbach's alpha* atau nilai *composite reliability* (CR). Nilai *Cronbach's alpha* dan CR yang baik

menunjukkan bahwa indikator-indikator dalam suatu konstruk memiliki konsistensi internal yang tinggi. Secara umum:

- Nilai *Cronbach's alpha* dan CR di atas 0,60–0,70 dianggap menunjukkan reliabilitas yang baik.
- Jika nilai di bawah 0,6 berarti ada masalah dalam konsistensi indikator atau pengukuran, dan indikator tersebut perlu diperiksa ulang atau dihapus.

Secara garis besar, uji reliabilitas memastikan bahwa alat pengukur yang digunakan dapat menghasilkan data yang stabil dan konsisten, sehingga hasil analisis dapat diandalkan (Hair et al., 2021).

### 3) Uji Model Fit

Uji model fit dilakukan untuk melihat sejauh mana model yang dibangun sesuai dengan data yang ada. Pada penelitian yang menggunakan PLS-SEM, pengujian model fit tidak hanya dilakukan dan difokuskan pada kesesuaian model secara sempurna seperti CB-SEM, melainkan lebih pada melihat kemampuan model untuk menjelaskan dan memprediksi variabel endogen. Beberapa indikator yang digunakan dalam menilai uji model fit adalah sebagai berikut:

- SRMR (*Standardized Root Mean Square Residual*): Digunakan untuk mengukur rata-rata perbedaan antara matriks korelasi yang diobservasi dengan yang diprediksi. Model dinyatakan fit apabila nilai  $SRMR \leq 0,08$  (Hair et al., 2021).
- d\_ULS dan d\_G: Masing-masing mengukur *squared Euclidean distance* dan *geodesic distance* antara matriks kovarians empiris dan yang direproduksi model. Model dinyatakan fit jika nilai d\_ULS dan d\_G tidak signifikan pada hasil *bootstrapping* (Henseler et al., 2015).

- NFI (*Normed Fit Index*): Mengukur kecocokan model dengan membandingkan nilai Chi-square model dengan model dasar (*null model*). Nilai NFI yang mendekati 1 menunjukkan model yang baik, dengan nilai  $\geq 0,90$  biasanya dianggap memenuhi kriteria fit.
- GoF (*Goodness of Fit*): Merupakan ukuran kesesuaian global model yang dihitung dari akar kuadrat hasil perkalian rata-rata communality dan  $R^2$ . Nilai GoF  $\geq 0,36$  dianggap menunjukkan model yang baik.
- $Q^2$  (*Predictive Relevance*): Digunakan untuk menilai kemampuan prediktif model terhadap variabel endogen. Nilai  $Q^2 > 0$  mengindikasikan model memiliki relevansi prediktif yang baik (Hair et al., 2021).

Dengan demikian, model penelitian akan dinyatakan fit dan layak digunakan jika sebagian besar indikator di atas memenuhi kriteria yang direkomendasikan.

#### 4) Uji Kolinearitas (*Collinearity Check*)

Uji Kolinearitas (*Collinearity Check*) dilakukan untuk memastikan tidak ada hubungan yang terlalu tinggi antar indikator dalam model pengukuran formatif maupun antar konstruk prediktor dalam model struktural (Hair et al., 2021). Kolinearitas terjadi ketika dua atau lebih indikator memiliki korelasi yang sangat kuat, sehingga bisa mengganggu hasil analisis. Nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) digunakan untuk mendeteksi masalah ini. Jika nilai VIF terlalu tinggi, berarti ada masalah kolinearitas yang serius. Adapun kriteria nilai VIF adalah sebagai berikut:

#### **Tabel 3. 10Kriteria Uji Kolinearitas**

Nilai VIF	Keterangan
$VIF \geq 5$	Adanya masalah kolinearitas yang cukup serius dan bisa mengganggu hasil analisis.
VIF antara 3–5	Adanya kolinearitas, tetapi biasanya tidak terlalu berbahaya.
$VIF < 3$	Tidak ada masalah kolinearitas yang berarti, sehingga model bisa dianggap aman.

Sumber: (Hair et al., 2021)

#### 3.5.4 Model Struktural atau *Inner Model*

Setelah konstruk dinyatakan valid dan reliabel, tahap berikutnya adalah menguji model struktural. Pengujian model struktural dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

##### 1) Uji Koefisien Determinasi (*Coefficient Determination/R-Square*)

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk menilai seberapa besar variabel endogen dapat dijelaskan oleh variabel eksogen dalam model. Nilai  $R^2$  menunjukkan kemampuan prediksi model, di mana semakin tinggi nilainya maka semakin baik konstruk eksogen menjelaskan konstruk endogen (Hair et al., 2021). Kriteria umum interpretasi nilai  $R^2$  adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 11 Kriteria Uji R-Square**

Nilai Koefisien Determinasi ( $R^2$ )	Keterangan
$0,19 < R^2 < 0,33$	Lemah
$0,33 < R^2 < 0,67$	Sedang
$R^2 > 0,67$	Kuat

##### 2) Uji $F^2$ (*Effect Size*)

Uji  $F^2$  (*Effect Size*) digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen dengan cara membandingkan nilai  $R^2$  ketika suatu konstruk dimasukkan atau dikeluarkan dari model. Nilai  $F^2$  membantu menunjukkan kontribusi masing-masing konstruk dalam model penelitian (Hair et al., 2021). Interpretasi nilai  $F^2$  adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 12 Kriteria Uji Effect Size**

Nilai Koefisien Determinasi ( $R^2$ )	Keterangan
<0,02	Kecil
0.02-0,15	Sedang
>0,35	Besar

Sumber: (Hair et al., 2021)

### 3) Uji $Q^2$ (*Predictive Relevance*)

Uji  $Q^2$  (*Predictive Relevance*) dilakukan untuk menilai kemampuan prediktif model terhadap variabel endogen dengan menggunakan prosedur blindfolding. Jika nilai  $Q^2$  lebih besar dari nol, berarti model memiliki relevansi prediktif. Sebaliknya, jika nilai  $Q^2$  sama dengan atau lebih kecil dari nol, maka model dianggap tidak memiliki kemampuan prediktif ((Hair et al., 2021; Henseler et al., 2015)). Untuk lebih mudah, kriteria penilaian  $Q^2$  dapat disimpulkan sebagai berikut:

- $Q^2 > 0$  : model memiliki relevansi prediktif.
- $Q^2 \leq 0$  : model tidak memiliki relevansi prediktif.
- 0,02 (lemah), 0,15 (moderate/ sedang), dan 0,35 (kuat).

#### 3.5.5 Uji Koefisien Jalur (*Path Coefficient*)

Uji koefisien jalur digunakan untuk melihat kekuatan dan arah hubungan antar konstruk dalam model struktural. Nilai koefisien jalur ( $\beta$ ) menunjukkan seberapa besar pengaruh konstruk eksogen terhadap

konstruk endogen. Jika nilai  $\beta$  berada pada rentang -1 hingga +1, di mana semakin mendekati +1 berarti hubungan positif semakin kuat, sedangkan semakin mendekati -1 berarti hubungan negatif semakin kuat (Hair et al., 2021). Dengan demikian, koefisien jalur dapat membantu peneliti memahami arah hubungan serta besar kontribusi antarvariabel dalam model.

### 3.5.6 Uji Hipotesis (*Boostrapping*)

Pengujian hipotesis dalam PLS-SEM dilakukan dengan metode *bootstrapping* untuk menilai signifikansi parameter. Teknik ini menggunakan proses *resampling* berulang untuk menghasilkan estimasi nilai *t-statistics* dan *p-value*.

- Nilai *p-value* dianggap signifikan apabila lebih kecil dari 0,05 atau 5% (Hair et al., 2021).
- Analisis *t-statistics* dilakukan dengan membandingkan nilai *t*-hitung dengan nilai kritis 1,96 (tingkat signifikansi 5%).

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika *t-statistics* > 1,96, maka pengaruh konstruk signifikan dan hipotesis diterima ( $H_a$ ).
- b. Jika *t-statistics* < 1,96, maka pengaruh konstruk tidak signifikan dan hipotesis ditolak ( $H_0$ ).

Melalui analisis ini, dapat ditentukan apakah hubungan antar konstruk dalam model terbukti secara statistik atau tidak (Hair et al., 2021; Henseler et al., 2015).

### 3.5.7 Uji Mediasi

Uji mediasi digunakan untuk mengetahui apakah sebuah variabel dapat berperan sebagai perantara (mediator) dalam hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam PLS-SEM, pengujian mediasi dilakukan dengan metode *bootstrapping* untuk menilai signifikansi pengaruh tidak langsung (*indirect effect*) dari

variabel eksogen terhadap variabel endogen melalui mediator. Jika pengaruh tidak langsung signifikan, maka variabel mediator terbukti berperan dalam menjembatani hubungan. Interpretasi hasil mediasi dapat dilihat dari:

- *Full Mediation*: apabila pengaruh langsung tidak signifikan tetapi pengaruh tidak langsung signifikan.
- *Partial Mediation*: apabila pengaruh langsung dan tidak langsung keduanya signifikan.
- *No Mediation*: apabila pengaruh tidak langsung tidak signifikan.

Dengan demikian, pengujian mediasi membantu menjelaskan apakah hubungan antar konstruk dalam model terjadi secara langsung atau melalui variabel perantara (Hair et al., 2021; Henseler et al., 2015).

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menyajikan hasil penelitian terkait faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adopsi masyarakat dalam memanfaatkan *Generative AI* (GenAI) untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Penyajian hasil mencakup analisis deskriptif terhadap data responden serta analisis statistik dengan menggunakan metode PLS-SEM. Adapun unit analisis dalam penelitian ini adalah masyarakat Indonesia yang pernah menggunakan aplikasi berbasis GenAI, baik dalam bentuk *chatbot*, *generator teks*, maupun aplikasi kreatif lainnya. Dari total responden yang berhasil dikumpulkan, sebanyak 333 partisipan dan dilakukan penyaringan berdasarkan kesesuaian karakteristik sampel serta penghapusan data yang redundan atau tidak valid, diperoleh 250 responden yang dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

#### 4.1 Analisis Deskriptif Profil Responden

Berikut disajikan hasil analisis deskriptif yang menggambarkan profil responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan beberapa karakteristik utama, yakni jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, kisaran pendapatan per bulan, serta frekuensi penggunaan aplikasi atau *platform* berbasis GenAI.

##### 4.1.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan jenis kelamin akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Pria	112	45%
Wanita	138	55%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh wanita, yaitu sebanyak 138 orang atau 55% dari total keseluruhan responden. Sementara itu, responden pria berjumlah 112 orang atau 45%. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi perempuan dalam memanfaatkan teknologi GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif cenderung lebih tinggi dibandingkan laki-laki, yang dapat mengindikasikan minat dan keterlibatan yang lebih besar dari kalangan wanita dalam eksplorasi teknologi berbasis AI. Namun, perbedaan yang tidak jauh ini juga mengartikan bahwa penggunaan GeanAI cukup setara baik perempuan maupun laki-laki.

#### 4.1.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan usia akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah	Presentase
> 19 Tahun	50	20%
> 40 Tahun	39	16%
20 - 29 Tahun	100	40%
30 - 39 Tahun	60	24%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 20–29 tahun, yaitu sebanyak 100 orang atau 40% dari total keseluruhan responden. Kelompok usia ini tergolong dalam kategori dewasa muda yang umumnya aktif dalam mengeksplorasi teknologi baru seperti *Generative AI* (GenAI) untuk mendukung proses berpikir dan kreativitas (Anderson et al., 2023). Selanjutnya, responden berusia 30–39 tahun berjumlah 60 orang atau 24%, diikuti oleh responden berusia di atas 19 tahun sebanyak 50 orang (20%), dan kelompok usia 40 tahun ke atas sebanyak 39 orang (16%).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan GenAI paling banyak diminati oleh generasi muda yang adaptif terhadap inovasi digital dan terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas kreatifnya.

#### 4.1.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan jenis pekerjaan akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan**

Jenis Pekerjaan	Jumlah	Presentase
Lainnya	33	13%
Pegawai Pemerintah	37	15%
Pegawai Swasta	67	27%
Pelajar	83	33%
Wirausaha	30	12%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Datar Primer (2025)

Pada data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berasal dari kalangan pekerjaan dengan jumlah responden terbanyak adalah pelajar, yaitu sebanyak 83 orang atau 33% dari total responden. Di posisi berikutnya terdapat responden yang bekerja sebagai pegawai swasta berjumlah 67 orang (27%). Selanjutnya, pegawai pemerintah tercatat sebanyak 37 orang (15%), disusul oleh wirausaha sebanyak 30 orang (12%). Adapun 33 responden lainnya (13%) termasuk dalam kategori pekerjaan lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan GenAI cukup tersebar di berbagai kalangan, dengan tingkat penggunaan tertinggi pada pelajar yang banyak memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan belajar dan eksplorasi ide, serta pegawai swasta yang menggunakannya untuk mendukung pekerjaan yang menuntut efisiensi dan kreativitas.

#### 4.1.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Kisaran Pendapatan per Bulan

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan kisaran pendapatan perbulan yang merujuk pada pendapatan hasil kerja maupun pemberian orang tua akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan Bulanan**

<b>Pendapatan Per Bulan</b>	<b>Total</b>	<b>Presentase</b>
< Rp. 3.000.000	110	44%
> Rp. 6.000.000	64	26%
Rp. 3.000.000 - Rp. 6.000.000	76	30%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengeluaran per bulan kurang dari Rp3.000.000, yaitu sebanyak 110 orang atau 44% dari total keseluruhan responden. Selanjutnya, sebanyak 76 responden (30%) memiliki pengeluaran antara Rp3.000.000 hingga Rp6.000.000, dan sisanya 64 responden (26%) memiliki pengeluaran lebih dari Rp6.000.000 per bulan. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *Generative AI* (GenAI) dalam penelitian ini berasal dari kelompok dengan tingkat pengeluaran menengah ke bawah, yang mungkin mencerminkan karakteristik pengguna yang memanfaatkan GenAI sebagai solusi efisien dan terjangkau untuk mendukung proses berpikir serta pengembangan ide kreatif.

#### 4.1.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan pendidikan akan dijabarkan dalam tabel berikut:

<b>Pendidikan Terakhir</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
D3/Sarjana atau sederajat	120	48%
Lainnya	7	3%

Master/ Paska Sarjana /Profesional atau sederajat	28	11%
SMA atau sederajat	95	38%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan**

**Sumber:** Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pendidikan D3/Sarjana atau sederajat, yaitu sebanyak 120 orang atau 48% dari total keseluruhan responden. Selanjutnya, responden dengan pendidikan terakhir SMA atau sederajat berjumlah 95 orang (38%), diikuti oleh responden dengan pendidikan Magister/Pasca Sarjana atau sederajat sebanyak 28 orang (11%), dan sisanya 7 orang (3%) termasuk dalam kategori lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *Generative AI* (GenAI) dalam penelitian ini berasal dari kalangan dengan tingkat pendidikan tinggi, yang cenderung lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi baru untuk mendukung proses berpikir, pengambilan ide, dan pengembangan kreativitas.

#### 4.1.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan lokasi tempat tinggal akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal**

<b>Domisili</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Bali	12	5%
Bandung	43	17%
Jakarta	46	18%
Kalimantan	8	3%
Lainnya	15	6%
Semarang	34	14%
Sulawesi	11	4%
Sumatra	15	6%
Surabaya	37	15%

Yogyakarta	29	12%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa responden menunjukkan persebaran yang cukup luas di berbagai wilayah Indonesia. Responden terbanyak berasal dari Jakarta sebanyak 46 orang atau 18% dari total responden, diikuti oleh Bandung dengan 43 orang (17%) dan Surabaya dengan 37 orang (15%). Selanjutnya, terdapat 34 responden dari Semarang (14%) serta 29 responden atau 12% yang berdomisili di Yogyakarta. Adapun responden dari Bali berjumlah 12 orang (5%), Sulawesi 11 orang (4%), Kalimantan 8 orang (3%), serta Sumatra dan kategori lainnya masing-masing 15 orang (6%). Distribusi domisili ini menunjukkan bahwa pemanfaatan GenAI tidak hanya terpusat pada kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, tetapi juga mulai digunakan oleh masyarakat dari berbagai wilayah lain di Indonesia. Hal ini mengindikasikan adanya perluasan adopsi GenAI di berbagai daerah, termasuk kota menengah dan wilayah luar Jawa.

#### 4.1.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis GenAI yang Digunakan

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan jenis GenAI yang sering digunakan akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 7 Klasifikasi Responden Berdasarkan GenAI Yang Sering Digunakan**

Jenis GenAI	Jumlah	Presentase
Blackbox AI	13	5%
Blackbox AI, Chat GPT	3	1%
Blackbox AI, Deepseek	3	1%
Blackbox AI, Gemini.ai	3	1%
Chat GPT	76	30%
Chat GPT, Blackbox AI	7	3%
Chat GPT, Deepseek	6	2%

Chat GPT, Deepseek, Blackbox AI	4	2%
Chat GPT, Deepseek, perplexity	1	0%
Chat GPT, Gemini.ai	11	4%
Chat GPT, Gemini.ai, Blackbox AI	5	2%
Chat GPT, Gemini.ai, Claude	1	0%
Chat GPT, Gemini.ai, Deepseek	4	2%
Chat GPT, Gemini.ai, Deepseek, Blackbox AI	3	1%
Chat GPT, Gemini.ai, Perplexity ai	1	0%
Chat GPT, Perplexity	1	0%
Deepseek	38	15%
Deepseek, Blackbox AI	2	1%
Deepseek, Chat GPT	4	2%
Deepseek, Gemini.ai	3	1%
Gemini.ai	50	20%
Gemini.ai, Blackbox AI	4	2%
Gemini.ai, Chat GPT	3	1%
Gemini.ai, Deepseek	4	2%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa penggunaan GenAI oleh responden sangat beragam, dengan beberapa platform digunakan secara tunggal maupun digabungkan. Jenis GenAI yang paling dominan digunakan adalah ChatGPT, yang digunakan secara tunggal oleh 76 responden atau 30% dari total responden. Selanjutnya, Gemini.ai menempati posisi kedua dengan 50 responden (20%), disusul oleh Deepseek yang digunakan oleh 38 responden (15%). Sementara itu, Blackbox AI digunakan secara tunggal oleh 13 responden (5%).

Selain penggunaan tunggal, terdapat pula responden yang memanfaatkan kombinasi beberapa platform GenAI. Misalnya, kombinasi ChatGPT dengan Blackbox AI digunakan oleh 7 responden (3%), ChatGPT dengan Deepseek oleh 6 responden (2%), serta ChatGPT dengan Gemini.ai oleh 11 responden (4%). Beberapa kombinasi lain seperti ChatGPT–Gemini.ai–Deepseek, ChatGPT–

Deepseek–Blackbox AI, maupun pemanfaatan platform tambahan seperti Perplexity.ai juga muncul meski dengan persentase kecil, masing-masing hanya 0–2%.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat variasi penggunaan GenAI, sebagian besar responden lebih memilih menggunakan platform yang sudah populer dan mudah diakses seperti ChatGPT, Gemini.ai, dan Deepseek. Sementara itu, penggunaan kombinasi platform mengindikasikan upaya sebagian responden untuk memperoleh hasil yang lebih optimal dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing layanan GenAI.

#### 4.1.8 Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan GenAI

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan frekuensi penggunaan GenAI akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 8 Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan GenAI**

<b>Frekuensi Penggunaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Hanya kalau membutuhkan	74	30%
Seminggu hanya beberapa kali	63	25%
Setiap hari pasti menggunakan	113	45%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki frekuensi penggunaan GenAI yang cukup tinggi. Sebanyak 113 responden atau 45% menyatakan bahwa mereka menggunakan GenAI setiap hari, yang mengindikasikan bahwa teknologi ini sudah menjadi bagian dari rutinitas dan kebutuhan harian mereka, terutama dalam mencari ide, menyelesaikan tugas, atau mendukung proses kreatif. Selanjutnya, terdapat 63 responden (25%) yang menggunakan GenAI beberapa kali dalam seminggu, menunjukkan bahwa meskipun tidak digunakan setiap hari, teknologi ini tetap

menjadi alat yang sering diakses ketika diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu. Sementara itu, 74 responden lainnya (30%) hanya menggunakan GenAI ketika membutuhkan, menandakan bahwa kelompok ini memandang GenAI sebagai alat bantu situasional yang digunakan sesuai kebutuhan spesifik. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden telah memiliki tingkat adopsi yang cukup tinggi terhadap GenAI, dengan intensitas penggunaan yang bervariasi sesuai kebutuhan masing-masing.

#### 4.1.9 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tujuan Penggunaan GenAI

Berdasarkan sampel yang diperoleh dari penelitian ini, klasifikasi data responden berdasarkan tujuan penggunaan GenAI akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 9 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tujuan Penggunaan GenAI**

Tujuan Penggunaan	Jumlah	Presentase
Pegawai Swasta	1	0%
Untuk darurat bila dibutuhkan	40	16%
Untuk Hiburan dan kesenangan	53	21%
Untuk membantu mengerjakan tugas	92	37%
Untuk membantu pekerjaan	64	26%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer (2025)

Pada data hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa mayoritas responden menggunakan GenAI untuk membantu mengerjakan tugas, yakni sebanyak 92 orang atau 37% dari total responden. Temuan ini selaras dengan fungsi GenAI sebagai alat bantu dalam pencarian ide dan penyusunan gagasan yang mendukung proses kreatif, terutama di kalangan pelajar maupun individu yang membutuhkan inspirasi cepat dan relevan. Selanjutnya, sebanyak 64 responden (26%) menggunakan GenAI untuk membantu pekerjaan, yang menunjukkan bahwa teknologi ini berperan penting dalam meningkatkan efisiensi, mempercepat brainstorming, serta memperkaya alternatif ide dalam konteks

profesional. Selain itu, 53 responden (21%) memanfaatkan GenAI untuk hiburan dan kesenangan, mencerminkan bahwa proses kreatif tidak hanya berorientasi pada kebutuhan akademik atau pekerjaan, tetapi juga digunakan untuk eksplorasi ide secara santai. Terdapat pula 40 responden (16%) yang menggunakan GenAI hanya saat keadaan darurat, menandakan bahwa bagi sebagian individu, GenAI merupakan alat pendukung yang diakses ketika mereka benar-benar membutuhkan bantuan ide atau solusi yang cepat. Sementara itu, kategori penggunaan oleh pegawai swasta secara terpisah hanya tercatat sebesar 1 responden (0%). Hasil temuan ini menunjukkan bahwa secara umum GenAI berperan penting dalam mendukung proses kreatif, pencarian ide, serta penyelesaian tugas dan pekerjaan bagi berbagai kalangan responden.

#### 4.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif terhadap variabel penelitian ini dilakukan berdasarkan rata-rata penilaian responden terhadap setiap pernyataan pada masing-masing variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, variabel yang dianalisis meliputi kualitas informasi (*Information Quality*), ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*), pengaruh sosial (*Social Influence*), kondisi fasilitas (*Facilitating Conditions*), kepuasan pengguna (*User Satisfaction*), dan niat penggunaan berkelanjutan (*Intention to Continue*) terhadap teknologi Generative AI (GenAI). Analisis ini bertujuan untuk melihat bagaimana persepsi pengguna terhadap setiap aspek yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan GenAI dalam mendukung pengambilan ide serta proses kreatif. Klasifikasi penilaian responden dikategorikan dengan tolak ukur berikut:

Skor paling rendah = 1

Skor paling tinggi = 6

$$\text{Interval} = \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})}{\text{jumlah kelas}}$$

$$= \frac{(6-1)}{6}$$

$$= 0,833$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh skala deskriptif yang menggambarkan rentang penilaian responden terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 10 Rentang Penilaian Skala Deskriptif Variabel**

Rentang Penilaian	Keterangan
1,00 – 1,83	Sangat Tidak Setuju
1,84 – 2,66	Tidak Setuju
2,67 – 3,49	Agak Tidak Setuju
3,50 – 4,32	Agak Setuju
4,33 – 5,15	Setuju
5,16 – 6,00	Sangat Setuju

#### 4.2.1 Variabel Kualitas Informasi

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel kualitas informasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 11 Analisis Deskriptif pada Variabel Kualitas Informasi**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
IQ1	GenAI dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.	4,85	Setuju
IQ2	GenAI memberikan informasi terkini yang berkualitas.	4,72	Setuju
IQ3	Informasi yang disediakan oleh GenAI relevan.	4,69	Setuju
IQ4	Informasi yang disediakan oleh GenAI dapat diandalkan.	4,72	Setuju

IQ5	Format Informasi yang disediakan GenAI baik.	4,81	Setuju
<b>Rata- rata total</b>		<b>4,76</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Kualitas Informasi (*Information Quality*). Nilai rata-rata total sebesar 4,76 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15). Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna menilai GenAI mampu menyediakan informasi yang akurat, relevan, dan tersusun dengan baik sehingga mendukung proses berpikir kreatif dan pengambilan ide. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah IQ1 “GenAI dapat memberikan informasi yang dibutuhkan” sebesar 4,85. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada indikator IQ3 “Informasi yang disediakan oleh GenAI relevan” yaitu 4,69, meskipun tetap berada pada kategori setuju. Hasil ini menegaskan bahwa kualitas informasi dari GenAI telah mampu memenuhi ekspektasi pengguna dalam aktivitas pencarian dan pengembangan ide.

#### 4.2.2 Variabel Ekspektasi Kinerja

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel ekspektasi kinerja adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 12 Analisis Deskriptif pada Variabel Ekspektasi Kinerja**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
PE1	Menggunakan GenAI memungkinkan penyelesaian pekerjaan/tugas lebih cepat.	4,83	Setuju
PE2	Menggunakan GenAI ini dapat meningkatkan produktivitas.	4,54	Setuju
PE3	Menggunakan GenAI dapat menghemat waktu.	5,13	Setuju
<b>Rata- rata total</b>		<b>4,83</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Kinerja yang Dirasakan (*Performance Expectancy*). Nilai rata-rata total sebesar 4,83 termasuk kategori setuju (interval 4,33–5,15). Hal ini menunjukkan bahwa responden merasakan manfaat nyata dari penggunaan GenAI dalam membantu penyelesaian tugas dan proses kreatif secara lebih cepat dan efisien. Indikator dengan nilai tertinggi adalah PE3 “Menggunakan GenAI dapat menghemat waktu” dengan nilai 5,13. Sedangkan indikator dengan nilai terendah adalah PE2 “Menggunakan GenAI dapat meningkatkan produktivitas” dengan nilai 4,54. Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa GenAI memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kinerja pengguna dalam berbagai kegiatan.

#### 4.2.3 Variabel Ekspektasi Usaha

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel ekspektasi usaha adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 13 Analisis Deskriptif pada Variabel Ekspektasi Usaha**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
EE1	Pengoperasian GenAI cukup jelas dan mudah.	5,23	Sangat Setuju
EE2	Penggunaan GenAI dapat dengan cepat dikuasai.	4,87	Setuju
EE3	Belajar mengoperasikan GenAI bukan hal yang sulit.	4,70	Setuju
<b>Rata- rata total</b>		<b>4,93</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*). Nilai rata-rata total sebesar 4,93 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15). Temuan ini menunjukkan bahwa GenAI dinilai mudah dioperasikan serta tidak menuntut banyak usaha untuk dipelajari, sehingga memudahkan pengguna dalam proses pencarian ide dan pengembangan

keaktivitas. Indikator dengan rata-rata tertinggi adalah EE1 “Pengoperasian GenAI cukup jelas dan mudah” dengan nilai 5,23, yang masuk pada kategori sangat setuju. Sementara itu, indikator dengan rata-rata terendah adalah EE3 “Belajar mengoperasikan GenAI bukan hal yang sulit” dengan nilai 4,70, namun tetap berada dalam kategori setuju. Hasil ini menggambarkan bahwa kesederhanaan penggunaan GenAI menjadi faktor penting yang mendorong pemanfaatannya dalam aktivitas kreatif.

#### 4.2.4 Variabel Pengaruh Sosial

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel pengaruh sosial adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 14 Analisis Deskriptif pada Variabel Pengaruh Sosial**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
SI1	Orang-orang yang saya rasa memiliki pengaruh berpendapat bahwa saya seharusnya mulai memanfaatkan GenAI.	4,91	Setuju
SI2	Orang-orang yang saya anggap penting berpikir bahwa saya seharusnya menjadikan GenAI sebagai alat bantu bekerja.	5,08	Setuju
SI3	Institusi tempat saya bekerja/belajar mendukung penggunaan GenAI.	4,63	Setuju
<b>Rata-rata total</b>		<b>4,87</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Pengaruh Sosial (*Social Influence*). Nilai rata-rata total sebesar 4,87 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15). Hal ini menunjukkan bahwa dukungan dari lingkungan sosial, baik dari orang penting maupun institusi, turut memengaruhi keputusan

responden dalam menggunakan GenAI untuk kegiatan ideasi. Indikator dengan nilai tertinggi adalah SI2 “Orang-orang yang saya anggap penting berpikir bahwa saya seharusnya menjadikan GenAI sebagai alat bantu bekerja” dengan nilai 5,08. Sementara itu, indikator dengan nilai terendah adalah SI3 “Institusi tempat saya bekerja/belajar mendukung penggunaan GenAI” dengan nilai 4,63, walaupun tetap berada pada kategori setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi sosial memiliki peranan dalam mendorong penggunaan GenAI sebagai alat pendukung kreativitas.

#### 4.2.5 Variabel Kondisi Fasilitas

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel kondisi fasilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 15 Analisis Deskriptif pada Variabel Kondisi Fasilitas**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
FC1	Tersedianya sumber daya atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan GenAI.	4,56	Setuju
FC2	Pengetahuan yang dimiliki untuk menggunakan GenAI.	4,72	Setuju
FC3	Tersedianya perangkat dan jaringan yang mendukung untuk pengoperasian GenAI.	5,18	Sangat Setuju
FC4	Dukungan dari sekitar ketika mengalami kesulitan dalam mengoperasikan GenAI.	4,99	Setuju
<b>Rata-rata total</b>		<b>4,86</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*). Nilai rata-rata total sebesar 4,86 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa memiliki sumber daya, kemampuan teknis, dan dukungan lingkungan yang cukup untuk

mengoperasikan GenAI dalam aktivitas pencarian ide. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah FC3 “Tersedianya perangkat dan jaringan yang mendukung untuk pengoperasian GenAI” dengan nilai 5,18, masuk dalam kategori sangat setuju. Indikator dengan rata-rata terendah adalah FC1 “Tersedianya sumber daya atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan GenAI” dengan nilai 4,56, meskipun tetap berada pada kategori setuju. Hasil ini menegaskan bahwa kesiapan fasilitas dan dukungan teknis menjadi faktor penting dalam mendorong pemanfaatan GenAI.

#### 4.2.6 Variabel Kepuasan

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel kepuasan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 16 Analisis Deskriptif pada Variabel Kepuasan**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
S1	Kepuasan atas keputusan menggunakan GenAI ini.	4,71	Setuju
S2	Kepuasan atas pengalaman menggunakan GenAI ini.	5,22	Sangat Setuju
S3	Pilihan untuk menggunakan GenAI merupakan pilihan yang baik.	4,98	Setuju
S4	Memanfaatkan GenAI membuat kinerja mendekati standar yang memuaskan.	4,74	Setuju
<b>Rata-rata total</b>		<b>4,91</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*). Nilai rata-rata total sebesar 4,91 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa puas terhadap pengalaman dan hasil yang diberikan oleh GenAI dalam membantu proses berpikir kreatif. Indikator dengan nilai tertinggi adalah S2 “Kepuasan atas

pengalaman menggunakan GenAI ini” dengan nilai 5,22, masuk dalam kategori sangat setuju. Sementara indikator dengan nilai terendah adalah S1 “Kepuasan atas keputusan menggunakan GenAI ini” dengan nilai 4,71, namun tetap berada pada kategori setuju. Hasil ini memperlihatkan bahwa kepuasan pengguna terutama berasal dari kualitas pengalaman penggunaan dan manfaat langsung yang dirasakan.

#### 4.2.7 Variabel Niat Melanjutkan Penggunaan

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap variabel niat melanjutkan penggunaan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 17 Analisis Deskriptif pada Variabel  
Niat Melanjutkan Penggunaan**

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
IC1	Rencana untuk tetap menggunakan GenAI di masa mendatang.	4,99	Setuju
IC2	Konsistensi penggunaan GenAI secara teratur.	5,10	Setuju
IC3	Rencana untuk meningkatkan frekuensi penggunaan GenAI di masa mendatang.	5,25	Sangat Setuju
IC4	Kesediaan untuk menyampaikan hal-hal positif tentang penggunaan GenAI kepada orang lain.	4,72	Setuju
IC5	Kesediaan untuk merekomendasikan penggunaan GenAI kepada orang lain.	4,62	Setuju
<b>Rata-rata total</b>		<b>4,93</b>	<b>Setuju</b>

**Sumber:** Data Primer 2025

Pada data hasil tabel di atas terlihat bahwa responden secara umum setuju terhadap seluruh item pertanyaan dalam variabel *Intention to Continue*. Nilai rata-rata total sebesar 4,93 termasuk dalam kategori setuju (interval 4,33–5,15).

Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki kecenderungan yang kuat untuk terus menggunakan GenAI secara berkelanjutan dalam mendukung proses pencarian ide dan aktivitas kreatif mereka di masa mendatang. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah IC3 “Rencana untuk meningkatkan frekuensi penggunaan GenAI di masa mendatang” dengan nilai sebesar 5,25, yang masuk dalam kategori sangat setuju. Sementara itu, indikator dengan nilai terendah adalah IC5 “Ketersediaan untuk merekomendasikan penggunaan GenAI kepada orang lain” dengan nilai sebesar 4,62, meskipun tetap berada dalam kategori setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat dan pengalaman positif yang diperoleh dari penggunaan GenAI mendorong pengguna untuk mempertahankan serta meningkatkan intensitas pemanfaatannya dalam proses berpikir kreatif dan pengambilan ide.

### **4.3 Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)**

Pengujian model pengukuran dilakukan dengan dua uji yakni uji validitas dan reliabilitas. Adapun hasil pengujian data pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

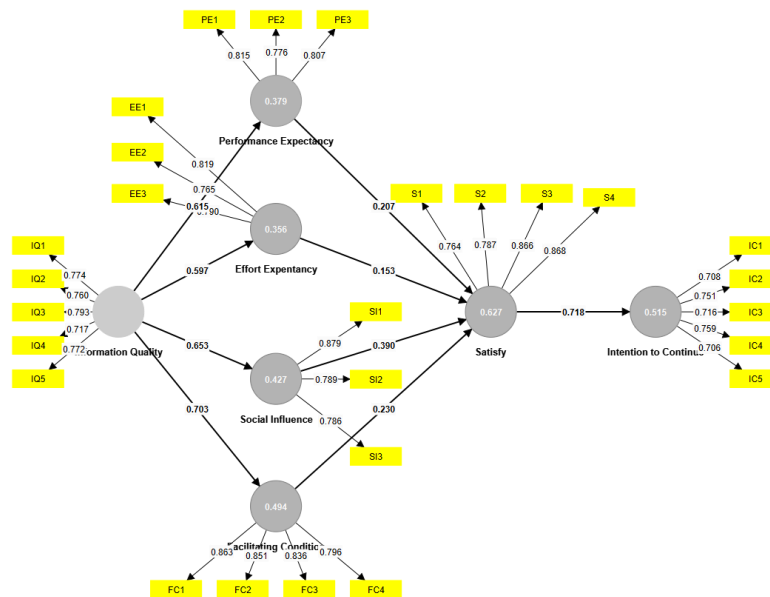
#### **4.3.1 Hasil Uji validitas**

Uji validitas pada model pengukuran dilakukan dengan menguji validitas konvergen dan validitas diskriminan item pengukuran konstruk. Adapun hasil dan penjelasan hasil uji validitas penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

##### **4.3.1.1 Hasil Uji Validitas Konvergen**

Hasil uji validitas konvergen ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 4. 1 Model Pengukuran Outer



**Sumber:** Data Primer 2025

Selanjutnya, hasil pengujian validitas konvergen yang dianalisis melalui nilai *outer loading* disajikan pada Tabel 4.18 berikut:

Tabel 4. 18 Outer Loading untuk Uji Validitas Konvergen.

	VARIABEL PENELITIAN						
	EE	FC	IC	IQ	PE	S	SI
EE1	0.819						
EE2	0.765						
EE3	0.790						
FC1		0.863					
FC2		0.851					
FC3		0.836					
FC4		0.796					
IC1			0.708				
IC2			0.751				
IC3			0.716				
IC4			0.759				
IC5			0.706				
IQ1				0.774			
IQ2				0.760			

IQ3				0.793			
IQ4				0.717			
IQ5				0.772			
PE1					0.815		
PE2					0.776		
PE3					0.807		
S1						0.764	
S2						0.787	
S3						0.866	
S4						0.868	
SI1							0.879
SI2							0.789
SI3							0.786

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

**Catatan:** IQ = Kualitas Informasi; PE = Ekspektasi Kinerja; EE = Ekspektasi Usaha; SI = Pengaruh Sosial; FC = Kondisi Fasilitas; S = Kepuasan; IC = Niat Melanjutkan Penggunaan.

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh indikator pada masing-masing variabel penelitian memiliki nilai *outer loading* yang memenuhi kriteria validitas konvergen, yaitu di atas 0,50 sebagaimana disarankan oleh (Hair et al., 2021). Dengan demikian, setiap item pertanyaan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid dan mampu merepresentasikan konstruk yang diukurnya. Sebagai contoh, indikator pada variabel Ekspektasi Usaha (EE) memiliki nilai *outer loading* berkisar antara 0,765 hingga 0,819, yang menunjukkan tingkat keterkaitan yang kuat antara indikator dan konstraknya. Selanjutnya, indikator pada variabel Kondisi Fasilitas (FC) juga menunjukkan nilai *outer loading* yang tinggi, yaitu berada pada rentang 0,796 hingga 0,863. Pada variabel *Intention to Continue* (IC), seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* di atas 0,70, dengan nilai tertinggi sebesar 0,759 dan terendah sebesar 0,706.

Selain itu, indikator pada variabel Kualitas Informasi (IQ) memiliki nilai *outer loading* antara 0,717 hingga 0,793, sedangkan variabel *Performance Expectancy* (PE) menunjukkan nilai *outer loading* yang berada di atas 0,77. Variabel

Kepuasan Pengguna (S) dan Pengaruh Sosial (SI) juga memperlihatkan nilai *outer loading* yang kuat, seluruhnya berada di atas batas minimum yang ditetapkan. Berdasarkan nilai *outer loading* yang tercantum pada **Tabel 4.18** tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator dan variabel dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas konvergen dan layak digunakan untuk analisis lanjutan pada model struktural.

Selanjutnya, nilai *Average Variance Extracted* (AVE) hasil pengolahan data penelitian disajikan pada **Tabel 4.19** sebagai berikut:

**Tabel 4. 19 Hasil Pengukuran Nilai AVE**

Variabel Penelitian	AVE
Information Quality	0.583
Performance Expectancy	0.639
Effort Expentancy	0.627
Social Influence	0.671
Facilitating Condition	0.701
Satisfy	0.676
Intention to Continue	0.531

**Sumber:** Data Primer Diolah (2025)

Hasil pengukuran nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas konvergen dengan nilai AVE di atas 0,50 (Hair et al., 2021). Hal ini menandakan bahwa setiap konstruk mampu menjelaskan varians indikator-indikator penyusunnya secara memadai. Sebagai contoh, variabel *Facilitating Condition* memiliki nilai AVE sebesar 0,701, yang menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam merepresentasikan indikator-indikatornya. Selain itu, variabel *Performance Expectancy* juga menunjukkan nilai AVE yang tinggi, yaitu sebesar 0,639, yang mengindikasikan bahwa konstruk ini mampu menjelaskan varians indikator dengan baik. Dengan demikian, berdasarkan nilai AVE yang diperoleh, seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan valid secara konvergen dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya.

#### 4.3.1.2 Hasil Uji Validitas Diskriminan

Pengujian validitas diskriminan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada nilai *square root AVE* serta nilai *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT). Adapun hasil pengukuran validitas diskriminan berdasarkan kriteria Fornell–Larcker disajikan pada **Tabel 4.20** berikut:

**Tabel 4. 20 Fornell-Larcker Criterion untuk Uji Validitas Diskriminan.**

	EE	FC	IQ	IC	PE	S	SI
EE	<b>0.792</b>						
FC	0.511	<b>0.837</b>					
IQ	0.597	0.703	<b>0.764</b>				
IC	0.444	0.595	0.572	<b>0.728</b>			
PE	0.443	0.541	0.615	0.524	<b>0.800</b>		
S	0.518	0.649	0.717	0.718	0.610	<b>0.822</b>	
SI	0.398	0.584	0.653	0.567	0.538	0.697	<b>0.819</b>

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

**Catatan:** IQ = Kualitas Informasi; PE = Ekspektasi Kinerja; EE = Ekspektasi Usaha; SI = Pengaruh Sosial; FC = Kondisi Fasilitas; S = Kepuasan; IC = Niat Melanjutkan Penggunaan.

Pada **Tabel 4.20** di atas menunjukkan nilai *square root AVE* berdasarkan *Fornell–Larcker Criterion*. Nilai *square root AVE* pada setiap variabel terlihat lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antarvariabel yang berada di bawahnya. Hal ini menunjukkan bahwa setiap konstruk memiliki tingkat diskriminasi yang baik sesuai dengan kriteria Fornell dan Larcker. Sebagai contoh, variabel *Effort Expectancy* memiliki nilai *square root AVE* sebesar 0,792 yang lebih tinggi dibandingkan korelasinya dengan variabel *Facilitating Condition* sebesar 0,511 dan *Information Quality* sebesar 0,597. Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan valid secara diskriminan.

Selanjutnya, pengujian validitas diskriminan dengan menggunakan parameter *Heterotrait–Monotrait Ratio* (HTMT) disajikan pada **Tabel 4.21** berikut:

**Tabel 4. 21 Hasil Uji Heterotrait-monotrait**

	EE	FC	IQ	IC	PE	S	SI
EE							
FC	0.659						
IQ	0.783	0.837					
IC	0.600	0.726	0.707				
PE	0.622	0.690	0.789	0.698			
S	0.670	0.765	0.864	0.885	0.784		
SI	0.539	0.727	0.826	0.735	0.729	0.875	

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

**Catatan:** IQ = Kualitas Informasi; PE = Ekspektasi Kinerja; EE = Ekspektasi Usaha; SI = Pengaruh Sosial; FC = Kondisi Fasilitas; S = Kepuasan; IC = Niat Melanjutkan Penggunaan.

**Tabel 4.21** menunjukkan hasil pengujian validitas diskriminan berdasarkan nilai *Heterotrait–Monotrait Ratio* (HTMT). Hasil pengukuran memperlihatkan bahwa seluruh nilai HTMT antarvariabel berada di bawah batas yang direkomendasikan, yaitu kurang dari 0,90. Kondisi ini menunjukkan bahwa setiap konstruk dalam penelitian ini memiliki perbedaan yang memadai satu sama lain. Dengan demikian, berdasarkan pengujian HTMT, seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi kriteria validitas diskriminan. Adapun penelitian ini menggunakan metode *Heterotrait–Monotrait Ratio* (HTMT) karena model penelitian ini memiliki konstruk-konstruk yang secara konseptual berdekatan dan berpotensi memiliki pola beririsan (Hair et al., 2021), khususnya antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan Kepuasan Pengguna. Kondisi ini umum terjadi pada pengembangan model UTAUT yang diperluas, sehingga penggunaan HTMT dinilai lebih tepat karena memiliki sensitivitas yang lebih tinggi dalam mendeteksi validitas diskriminan dibandingkan kriteria *Fornell–Larcker*.

#### 4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini mengacu pada nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR), dengan kriteria nilai lebih besar dari 0,60 agar suatu variabel dapat dinyatakan reliabel (Hair et al., 2021). Adapun hasil uji reliabilitas variabel pada model pengukuran (*outer model*) disajikan pada berikut:

**Tabel 4. 22 Hasil Uji Reliabilitas Variabel**

Variabel Penelitian	Cronbach's alpha	Composite reliability
Information Quality	0.822	0.825
Performance Expectancy	0.718	0.719
Effort Expentancy	0.702	0.706
Social Influence	0.753	0.762
Facilitating Condition	0.857	0.859
Satisfy	0.839	0.840
Intention to Continue	0.779	0.781

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

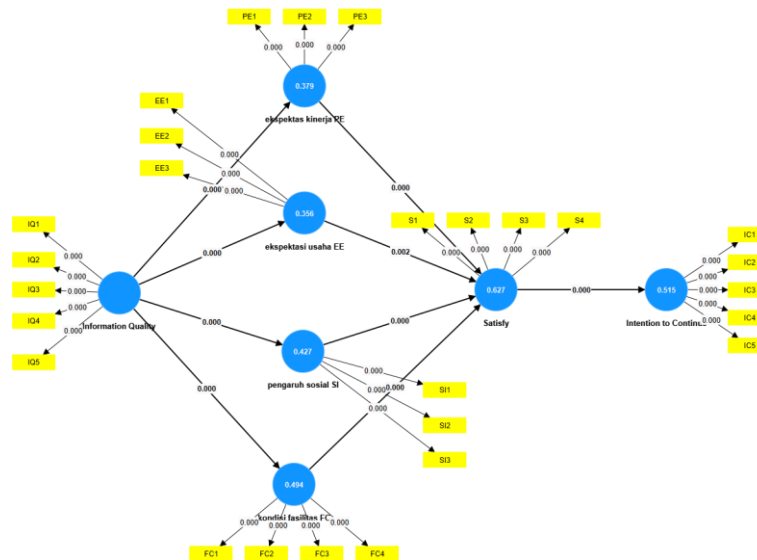
**Tabel 4.22** menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR) lebih besar dari 0,60, sehingga memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan. Hal ini menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan hasil pengujian dapat diterima. Sebagai contoh, variabel *Facilitating Condition* memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,857 dan *Composite Reliability* sebesar 0,859, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi. Selain itu, variabel *Information Quality* dan *Satisfy* juga menunjukkan nilai reliabilitas yang baik dengan nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing sebesar 0,822 dan 0,839. Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya.

#### 4.4 Pengujian Model Struktural (Inner Model)

Pengujian model struktural dalam penelitian ini meliputi uji kolinearitas, uji koefisien jalur, uji koefisien determinasi, serta uji Q-square. Adapun hasil

*bootstrapping* pada pengujian model struktural disajikan pada **Gambar 4.2** berikut:

**Gambar 4. 2 Bootstrapping Uji Model Struktural.**



**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

#### 4.4.1 Hasil Uji Kolinearitas

Pengujian kolinearitas dalam penelitian ini mengacu pada nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagaimana dikemukakan oleh (Hair et al., 2021). Adapun hasil uji kolinearitas disajikan pada **Tabel 4.23** berikut.

**Tabel 4. 23 Hasil Uji Kolinearitas.**

	IQ	IC	S	PE	EE	FC	SI
IQ				1.000	1.000	1.000	1.000
IC							
S		1.000					
PE			1.645				
EE			1.437				
FC			1.882				
SI			1.707				

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

Berdasarkan **Tabel 4.23**, hasil uji kolinearitas pada penelitian ini tidak menunjukkan adanya permasalahan kolinearitas yang berarti. Hal ini ditunjukkan oleh seluruh nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) yang berada di bawah angka 3 ( $VIF < 3$ ), sehingga model dapat dikatakan aman dari masalah kolinearitas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hubungan antarvariabel independen dalam model tidak saling mengganggu dalam menjelaskan variabel dependen.

Sebagai contoh, nilai VIF pada variabel *Facilitating Condition* sebesar 1,882, variabel *Social Influence* sebesar 1,707, serta variabel *Performance Expectancy* sebesar 1,645. Nilai-nilai tersebut berada jauh di bawah batas yang menunjukkan adanya kolinearitas yang berpotensi mengganggu hasil analisis. Dengan demikian, hasil pengujian ini menyatakan bahwa model struktural dalam penelitian ini bebas dari masalah kolinearitas yang signifikan.

#### 4.4.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi (Coefficient Determination/R-Square)

Uji koefisien determinasi dalam penelitian ini menggunakan nilai *R-square* ( $R^2$ ) untuk menunjukkan sejauh mana variabel bebas mampu menjelaskan variabel terikat. Adapun hasil pengujian koefisien determinasi disajikan pada **Tabel 4.24** berikut:

**Tabel 4. 24 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R-Square)**

	<b>R-square</b>	<b>R-square adjusted</b>
Effort Expentancy	0.356	0.354
Facilitating Condition	0.494	0.492
Intention to Continue	0.515	0.513
Performance Expectancy	0.379	0.376
Satisfy	0.627	0.621
Social Influence	0.427	0.425

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

Berdasarkan **Tabel 4.24**, hasil uji koefisien determinasi menggunakan nilai *R-square* menunjukkan bahwa variabel endogen dalam penelitian ini dapat dijelaskan dengan cukup baik oleh variabel eksogennya. Nilai *R-square* yang

diperoleh berada pada kategori moderat, yaitu berada pada rentang 0,33 hingga 0,67 ( $0,33 < R^2 < 0,67$ ), yang menunjukkan bahwa model struktural memiliki kemampuan penjelasan yang memadai. Dalam penelitian ini, Information Quality berperan sebagai konstruk hulu yang memengaruhi konstruk-konstruk UTAUT, sehingga *Effort Expectancy*, *Performance Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition* juga diperlakukan sebagai konstruk endogen parsial dan memiliki nilai *R-square*.

Variabel Kepuasan Pengguna atau *Satisfy* memiliki nilai *R-square* sebesar 0,627, yang berarti bahwa sebesar 62,7% variasi kepuasan pengguna dalam pemanfaatan GenAI untuk pengambilan ide dan proses kreatif dapat dijelaskan oleh variabel-variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan sisanya sebesar 37,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Selanjutnya, variabel *Intention to Continue* menunjukkan nilai *R-square* sebesar 0,515, yang mengindikasikan bahwa niat pengguna untuk melanjutkan penggunaan GenAI dapat dijelaskan oleh variabel bebas sebesar 51,5%, sementara 48,5% lainnya dijelaskan oleh faktor di luar penelitian. Variabel lain, yaitu *Facilitating Condition* (0,494), *Social Influence* (0,427), *Performance Expectancy* (0,379), dan *Effort Expectancy* (0,356), juga menunjukkan nilai *R-square* dalam kategori moderat, yang menandakan bahwa kualitas informasi GenAI memiliki peran penting dalam membentuk persepsi pengguna terhadap kemudahan, manfaat, dukungan sosial, dan kondisi pendukung penggunaan teknologi. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menjelaskan perilaku pemanfaatan GenAI secara berkelanjutan dalam mendukung pengambilan ide dan proses kreatif.

#### 4.4.3 Hasil Uji Q-Square

Pengujian *Q-Square* ( $Q^2$ ) dilakukan untuk menilai relevansi prediktif konstruk endogen yang dipengaruhi oleh konstruk lain dalam model penelitian. Adapun hasil pengujian *Q-Square* disajikan pada **Tabel 4.25** berikut:

**Tabel 4. 25 Hasil Uji Q-Square**

Variabel Penelitian	Q <sup>2</sup> (=1-SSE/SSO)
Effort Expentancy	0.220
Facilitating Condition	0.343
Information Quality	0.000
Intention to Continue	0.267
Performance Expectancy	0.239
Satisfy	0.415
Social Influence	0.282

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

Berdasarkan hasil pengujian *Q-Square* yang ditunjukkan pada **Tabel 4.25**, terlihat bahwa sebagian besar variabel endogen dalam penelitian ini memiliki nilai Q<sup>2</sup> lebih besar dari nol ( $Q^2 \geq 0$ ). Hal ini menunjukkan bahwa konstruk-konstruk dalam model penelitian memiliki relevansi prediktif yang baik, sehingga nilai konstruk endogen dapat diprediksi secara memadai oleh variabel-variabel yang memengaruhinya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa model penelitian tidak hanya mampu menjelaskan hubungan antar variabel, tetapi juga memiliki kemampuan dalam memprediksi perilaku penggunaan GenAI di masa mendatang.

Variabel Kepuasan Pengguna atau *Satisfy* memiliki nilai Q<sup>2</sup> sebesar 0,415, yang menunjukkan tingkat relevansi prediktif yang kuat. Hal ini menandakan bahwa kepuasan pengguna terhadap pemanfaatan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif dapat diprediksi secara akurat berdasarkan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dukungan sosial, kondisi pendukung, serta kualitas informasi yang dihasilkan oleh GenAI. Selain itu, variabel *Facilitating Condition* dan *Social Influence* masing-masing memiliki nilai Q<sup>2</sup> sebesar 0,343 dan 0,282, yang mengindikasikan bahwa faktor lingkungan dan sosial memiliki peran penting dalam memprediksi pengalaman dan perilaku penggunaan GenAI. Variabel *Intention to Continue* juga menunjukkan nilai Q<sup>2</sup> positif sebesar 0,267, yang berarti bahwa niat pengguna untuk melanjutkan penggunaan GenAI dapat

diprediksi dengan cukup baik oleh variabel-variabel dalam model penelitian. Dengan demikian, hasil uji Q-Square menunjukkan bahwa model penelitian ini memiliki kemampuan prediktif yang memadai dan relevan untuk digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan penerapan GenAI secara berkelanjutan, khususnya dalam mendukung aktivitas pengambilan ide dan proses kreatif.

#### 4.4.4 Hasil Uji Model Fit

Pengujian model fit dilakukan untuk menilai kesesuaian model struktural yang dibangun dengan data penelitian. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa model penelitian yang mengintegrasikan konstruk *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan kualitas informasi mampu merepresentasikan hubungan antar variabel secara memadai. Hasil pengujian model fit dalam penelitian ini disajikan pada **Tabel 4.26** berikut:

**Tabel 4. 26 Hasil Uji Fit**

	Saturated Model	Estimated Model
<b>SRMR</b>	0.099	0.113

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

Berdasarkan hasil pengujian model fit menggunakan indikator *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR), diperoleh nilai SRMR sebesar 0,099 pada *saturated model* dan 0,113 pada *estimated model*. Nilai SRMR pada *saturated model* berada di bawah batas toleransi 0,10, yang menunjukkan bahwa model pengukuran memiliki tingkat kesesuaian yang baik dengan data penelitian. Sementara itu, nilai SRMR pada *estimated model* sedikit berada di atas batas ideal, namun masih dapat diterima dalam konteks penelitian eksploratif dan pengembangan model perilaku pengguna berbasis PLS-SEM.

Hasil ini mengindikasikan bahwa model penelitian yang mengkaji perilaku adopsi dan penggunaan berkelanjutan GenAI dalam mendukung

pengambilan ide dan proses kreatif secara umum telah mampu merepresentasikan hubungan antar konstruk dengan cukup baik. Perbedaan nilai SRMR antara *saturated model* dan *estimated model* menunjukkan adanya kompleksitas hubungan struktural antar konstruk UTAUT, kualitas informasi, kepuasan pengguna, dan niat melanjutkan penggunaan, yang wajar mengingat penelitian ini melibatkan faktor-faktor persepsi dan pengalaman pengguna yang bersifat subjektif.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa model penelitian dapat digunakan sebagai dasar yang cukup andal untuk memahami dan merancang penerapan GenAI dalam konteks nyata, seperti pengembangan sistem pendukung kreativitas, perancangan fitur GenAI yang berfokus pada pengalaman pengguna, serta penyusunan kebijakan pemanfaatan GenAI di bidang pendidikan, bisnis kreatif, dan pekerjaan berbasis ide. Dengan demikian, meskipun model masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, tingkat kesesuaian yang diperoleh sudah memadai untuk mendukung tujuan penelitian ini.

#### 4.4.5 Hasil Uji Koefisien Jalur (Path Coefficient)

Hasil pengujian koefisien jalur menunjukkan arah hubungan antarvariabel yang ditunjukkan melalui nilai koefisien jalur ( $\beta$ ) serta hasil pengujian hipotesis. Arah hubungan antarvariabel dinyatakan positif atau negatif berdasarkan arah hubungan yang dihipotesiskan dan ditinjau dari nilai koefisien jalur yang berada pada rentang  $-1$  hingga  $+1$ . Sementara itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan memperhatikan nilai *T-statistic* dan *P-value*. Suatu hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai *T-statistic* lebih besar dari 1,96 ( $T\text{-statistic} > 1,96$ ) dan dinyatakan signifikan jika nilai *P-value* kurang dari 0,05 ( $P\text{-value} < 0,05$ ). Adapun hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini disajikan pada **Tabel 4.27** berikut:

**Tabel 4. 27 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian**

<b>Hipotesis</b>	<b>B</b>	<b>T statistics</b>	<b>P values</b>	<b>Kesimpulan</b>
IQ -> PE	0.615	15.048	0.000	H1 diterima dan signifikan.
IQ -> EE	0.597	12.333	0.000	H2 diterima dan signifikan.
IQ -> SI	0.653	13.644	0.000	H3 diterima dan signifikan.
IQ -> FC	0.703	21.464	0.000	H4 diterima dan signifikan.
PE -> S	0.207	4.125	0.000	H5 diterima dan signifikan.
EE -> S	0.153	3.146	0.002	H6 diterima dan signifikan.
SI -> S	0.390	7.559	0.000	H7 diterima dan signifikan.
FC -> S	0.230	4.288	0.000	H8 diterima dan signifikan.
S -> IC	0.718	20.156	0.000	H13 diterima dan signifikan.

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis pada **Tabel 4.27** menunjukkan bahwa seluruh hipotesis yang menguji hubungan langsung antar konstruk dinyatakan diterima dan signifikan secara statistik. Hal ini dibuktikan dengan nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1,96 serta *p-value* yang lebih kecil dari 0,05 pada setiap jalur hubungan yang diuji. Selain itu, seluruh hubungan antar variabel memiliki arah pengaruh positif, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien jalur ( $\beta$ ) yang bernilai positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap konstruk

dalam model penelitian memberikan kontribusi positif terhadap konstruk endogen yang dipengaruhi. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil pengujian hipotesis untuk hubungan antar variabel tanpa melibatkan variabel mediator diuraikan sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama (H1) yang menguji pengaruh *Information Quality* terhadap *Performance Expectancy* terbukti diterima. Hasil analisis menunjukkan nilai *T-statistic* sebesar 15,048 yang melebihi batas kritis 1,96 serta *P-value* sebesar 0,000. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas informasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi kinerja pengguna.
2. Pengujian hipotesis kedua (H2) menunjukkan bahwa hubungan antara *Information Quality* dan *Effort Expectancy* bersifat signifikan secara statistik. Nilai *T-statistic* sebesar 12,333 ( $> 1,96$ ) dan *P-value* sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) menegaskan bahwa kualitas informasi yang baik dapat meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan secara positif.
3. Hipotesis ketiga (H3) mengenai pengaruh *Information Quality* terhadap *Social Influence* didukung oleh hasil pengujian data. Dengan *T-statistic* sebesar 13,644 dan *P-value* sebesar 0,000, dapat disimpulkan bahwa kualitas informasi berkontribusi positif dan signifikan dalam membentuk pengaruh sosial pengguna.
4. Hasil pengujian hipotesis keempat (H4) mengonfirmasi bahwa *Information Quality* berpengaruh secara signifikan terhadap *Facilitating Condition*. Hal ini dibuktikan melalui nilai *T-statistic* sebesar 21,464 ( $> 1,96$ ) serta *P-value* sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antar kedua konstruk tersebut.
5. Hipotesis kelima (H5) yang menguji pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Satisfaction* dinyatakan diterima. Hasil *bootstrapping* memperlihatkan *T-statistic* sebesar 4,125 dan *P-value* sebesar 0,000,

sehingga dapat diartikan bahwa persepsi manfaat penggunaan sistem secara signifikan meningkatkan kepuasan pengguna.

6. Temuan selanjutnya pada hipotesis keenam (H6) menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Satisfaction*. Nilai *T-statistic* sebesar 3,146 ( $> 1,96$ ) serta *P-value* sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ) menegaskan bahwa semakin mudah sistem digunakan, semakin tinggi tingkat kepuasan yang dirasakan pengguna.
7. Hasil analisis terhadap hipotesis ketujuh (H7) menunjukkan bahwa *Social Influence* berperan signifikan dalam membentuk *Satisfaction*. Hal ini ditunjukkan oleh *T-statistic* sebesar 7,559 dan *P-value* sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang bermakna dari lingkungan sosial terhadap kepuasan pengguna.
8. Hipotesis kedelapan (H8) juga memperoleh dukungan empiris. Hubungan antara *Facilitating Condition* dan *Satisfaction* terbukti signifikan dan positif, dengan *T-statistic* sebesar 4,288 ( $> 1,96$ ) serta *P-value* sebesar 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas dan dukungan teknis mampu meningkatkan kepuasan pengguna.
9. Pengujian hipotesis terakhir (H13) menunjukkan bahwa *Satisfaction* memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap *Intention to Continue*. Nilai *T-statistic* sebesar 20,156 dan *P-value* sebesar 0,000 mengonfirmasi bahwa kepuasan pengguna menjadi faktor kunci dalam mendorong niat keberlanjutan penggunaan sistem.

Selanjutnya, pengujian efek mediasi dilakukan untuk mengetahui peran variabel mediator, yaitu kepercayaan konsumen, dalam memengaruhi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang dimediasi. Hasil analisis pengujian mediasi untuk masing-masing hipotesis disajikan pada **Tabel 4.28** berikut:

**Tabel 4. 28 Hasil Pengujian Variabel Mediator**

Hipotesis	$\beta$	T statistics	P values	Kesimpulan
Performance Expectancy -> Satisfy -> Intention to Continue	0.148	3.981	0.000	H9 diterima dan signifikan.
Effort Expentancy -> Satisfy -> Intention to Continue	0.110	3.082	0.002	H10 diterima dan signifikan.
Social Influence -> Satisfy -> Intention to Continue	0.280	7.266	0.000	H11 diterima dan signifikan.
Facilitating Condition -> Satisfy -> Intention to Continue	0.165	4.011	0.000	H12 diterima dan signifikan.

**Sumber:** Data Primer Diolah 2025

**Tabel 4.28** menunjukkan bahwa variabel *Satisfaction* berperan sebagai mediator yang signifikan dalam penelitian ini, sehingga seluruh hipotesis mediasi dinyatakan diterima. *Satisfaction* terbukti memediasi hubungan antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition* terhadap *Intention to Continue* penggunaan GenAI dalam mendukung pencarian ide dan proses kreatif. Hal ini dibuktikan dengan nilai *T-statistic* yang seluruhnya lebih besar dari 1,96 serta *P-value* yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa niat pengguna untuk terus menggunakan GenAI tidak hanya dipengaruhi secara langsung oleh persepsi manfaat, kemudahan, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung, tetapi juga melalui tingkat kepuasan yang dirasakan selama penggunaan GenAI dalam aktivitas kreatif.

#### 4.5 Pembahasan

Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adopsi masyarakat dalam pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) untuk

mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan dengan menambahkan variabel kualitas informasi sebagai faktor eksternal serta kepuasan pengguna sebagai variabel mediasi. Analisis dilakukan berdasarkan data dari 250 responden masyarakat Indonesia yang memiliki pengalaman menggunakan GenAI dalam aktivitas kreatif.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas informasi dan konstruk UTAUT memiliki peran penting dalam membentuk kepuasan pengguna serta niat melanjutkan penggunaan GenAI. Selain pengaruh langsung antar variabel, temuan penelitian ini juga menegaskan peran kepuasan pengguna sebagai mekanisme yang menjembatani hubungan antara ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas terhadap niat penggunaan berkelanjutan. Adapun penjelasan dari masing-masing hubungan variabel adalah sebagai berikut:

#### **4.5.1 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Ekspektasi Kinerja dalam Pemanfaatan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi kinerja dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kualitas informasi yang dihasilkan GenAI yang tercermin dari relevansi, akurasi, kelengkapan, serta ketepatan waktu informasi, maka semakin besar pula persepsi pengguna bahwa GenAI mampu meningkatkan kinerja mereka. Dalam konteks ini, GenAI dipersepsikan tidak hanya sebagai teknologi pendukung, tetapi sebagai alat yang berkontribusi langsung dalam meningkatkan efektivitas proses ideasi dan aktivitas kreatif. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep ekspektasi kinerja dalam kerangka UTAUT yang menyatakan bahwa persepsi terhadap peningkatan kinerja merupakan faktor utama dalam penerimaan dan penggunaan teknologi. Pada sistem berbasis GenAI,

ekspektasi kinerja sangat bergantung pada kualitas informasi yang dihasilkan, karena nilai guna teknologi tersebut diukur dari sejauh mana informasi yang disajikan mampu membantu pengguna mencapai tujuan kerja dan kreatif secara lebih efisien.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Niu & Mvondo, 2024) yang menunjukkan bahwa dimensi kualitas informasi, seperti relevansi, reliabilitas, keringkasan, dan kecepatan, berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi kinerja. Informasi yang terstruktur dengan baik dan akurat membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan persepsi bahwa sistem tersebut mampu meningkatkan kinerja. Temuan serupa juga dikemukakan oleh penelitian dari (Li et al., 2024) dalam konteks penggunaan ChatGPT untuk perencanaan rute wisata sebagai bagian dari proses kreatif, di mana kualitas informasi yang dirasakan seperti akurasi, kelengkapan, dan ketepatan waktu berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Penelitian tersebut menegaskan bahwa GenAI akan dinilai sangat membantu ketika informasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna.

Namun demikian, temuan penelitian ini bertentangan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa kualitas informasi bukanlah faktor dominan dalam membentuk ekspektasi kinerja. Menurut penelitian (Camilleri, 2024) menemukan bahwa kepercayaan terhadap sumber atau penyedia platform (*source trustworthiness*) memiliki pengaruh yang jauh lebih kuat terhadap ekspektasi kinerja dibandingkan kualitas informasi itu sendiri. Dalam penelitiannya, menunjukkan bahwa pengguna sering kali lebih dipengaruhi oleh reputasi dan kredibilitas platform dibandingkan evaluasi kualitas data secara objektif. Selain itu, hasil penelitian dari (Singha, 2025) turut bertentangan dengan hasil penelitian ini karena isu *AI hallucination* dinilai sebagai faktor penting dalam adopsi GenAI, di mana sistem menghasilkan informasi yang tampak meyakinkan tetapi tidak akurat atau fiktif. Jika tingkat halusinasi ini melebihi batas toleransi

pengguna, maka kualitas informasi justru dapat menurunkan nilai guna GenAI dan merusak proses pengambilan keputusan, khususnya dalam konteks profesional.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh positif kualitas informasi terhadap ekspektasi kinerja menunjukkan bahwa responden menilai GenAI berdasarkan kemampuannya menghasilkan informasi yang relevan dan dapat digunakan secara praktis dalam proses kreatif. Pengguna memanfaatkan GenAI untuk memperluas ide, menyusun kerangka pemikiran, serta memperoleh inspirasi awal, sehingga kualitas informasi menjadi faktor utama dalam menilai manfaat teknologi tersebut. Meskipun demikian, temuan ini juga mengindikasikan bahwa pengaruh kualitas informasi dapat dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan pengguna terhadap platform GenAI serta kemampuan sistem dalam meminimalkan kesalahan informasi. Oleh karena itu, keberhasilan GenAI dalam meningkatkan ekspektasi kinerja tidak hanya ditentukan oleh kualitas informasi semata, tetapi juga oleh keandalan sistem dan kepercayaan pengguna terhadap sumber teknologi tersebut.

#### **4.5.2 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Ekspektasi Usaha dalam Pemanfaatan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi usaha dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif (Dwivedi et al., 2021; Navas et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik kualitas informasi yang dihasilkan GenAI, semakin rendah tingkat usaha yang dirasakan pengguna dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan kata lain, informasi yang akurat, relevan, dan tersaji dengan baik membuat GenAI dipersepsikan sebagai alat yang mudah digunakan dan tidak memerlukan upaya berlebih dalam proses interaksi. Secara konsep, temuan ini sejalan dengan konstruk *Effort Expectancy* dalam model UTAUT yang mendefinisikan kemudahan penggunaan sebagai persepsi pengguna terhadap tingkat usaha yang diperlukan dalam menggunakan

suatu teknologi. Dalam konteks GenAI, ekspektasi usaha tidak hanya dipengaruhi oleh antarmuka sistem, tetapi juga oleh kualitas informasi yang dihasilkan. Informasi yang jelas, terstruktur, dan sesuai kebutuhan akan mengurangi beban kognitif pengguna, sehingga interaksi dengan GenAI terasa lebih sederhana dan efisien.

Adapun hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Li et al., 2024) yang menunjukkan bahwa kualitas informasi yang dirasakan seperti akurasi, kelengkapan, dan ketepatan waktu berperan dalam mengurangi kebingungan pengguna pada proses perencanaan kreatif, seperti perencanaan rute wisata. Informasi yang tepat membantu pengguna memahami konteks dan alternatif dengan lebih cepat, sehingga meminimalkan waktu dan usaha yang diperlukan untuk menyaring dan menginterpretasikan data. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Niu & Mvondo, 2024) yang menyatakan bahwa kualitas informasi seperti relevansi, reliabilitas, dan keringkasan mampu meningkatkan efisiensi interaksi pengguna dengan ChatGPT. Informasi yang disajikan secara ringkas dan terorganisir membuat proses penggunaan terasa lebih lancar dan tidak rumit, sehingga menurunkan ekspektasi usaha yang dirasakan.

Namun demikian, temuan ini perlu dicermati dengan mempertimbangkan beberapa catatan kritis dari penelitian sebelumnya. Penelitian (Myin & Watchravesringkan, 2024) menemukan bahwa kompleksitas teknis sistem merupakan penghambat utama dalam menurunkan ekspektasi usaha. Dalam kondisi di mana sistem GenAI dipersepsikan terlalu kompleks, kualitas informasi yang tinggi sekalipun tidak cukup untuk membuat teknologi tersebut dianggap mudah digunakan oleh konsumen. Selain itu, penelitian (Dwivedi et al., 2021) menekankan bahwa karakteristik AI yang bersifat tidak transparan, potensi kesalahan atau *AI hallucination*, serta kebutuhan verifikasi manusia secara berkelanjutan justru dapat meningkatkan usaha yang harus dikeluarkan pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas informasi yang baik belum tentu selalu menurunkan ekspektasi usaha

apabila pengguna harus melakukan pengecekan ulang dan penyesuaian secara terus-menerus.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh kualitas informasi terhadap ekspektasi usaha dapat dijelaskan melalui praktik penggunaan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif. Responden memanfaatkan GenAI untuk menghasilkan gagasan awal, menyusun kerangka ide, serta mengeksplorasi alternatif konsep. Ketika GenAI mampu memberikan informasi yang relevan, jelas, dan langsung dapat digunakan, pengguna tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk memperbaiki prompt, memilah hasil yang tidak sesuai, atau melakukan verifikasi berulang. Hal ini membuat proses ideasi terasa lebih ringan dan efisien. Dengan demikian, kualitas informasi berperan penting dalam menciptakan pengalaman penggunaan GenAI yang mudah, efisien, dan mendukung kelancaran proses kreatif secara nyata.

#### **4.5.3 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Pengaruh Sosial dalam Penggunaan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengaruh sosial dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas informasi yang dihasilkan GenAI berperan dalam membentuk persepsi sosial, rekomendasi, serta dorongan dari lingkungan sekitar yang mendorong individu untuk menggunakan teknologi tersebut. Semakin baik kualitas informasi yang dirasakan pengguna, semakin besar kecenderungan mereka untuk membagikan pengalaman positif dan merekomendasikan penggunaan GenAI kepada orang lain. Secara teoritis, temuan ini selaras dengan konstruk Social Influence dalam kerangka UTAUT, yang menjelaskan bahwa keputusan seseorang dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh pandangan, rekomendasi, dan ekspektasi dari individu atau kelompok yang dianggap penting.

Hasil penelitian ini mendukung temuan (Dwivedi et al., 2021) yang menunjukkan bahwa kualitas informasi mampu memperkuat pengaruh sosial melalui rekomendasi rekan sejawat (*peer recommendation*), sehingga meningkatkan tingkat adopsi teknologi. Ketika pengguna memperoleh manfaat nyata dari informasi yang dihasilkan GenAI, mereka cenderung berbagi pengalaman tersebut dalam lingkungan sosialnya. Temuan ini juga sejalan dengan (Sarker et al., 2025) yang menegaskan bahwa kualitas informasi memiliki peran penting dalam membentuk arah *word-of-mouth*. Informasi yang berkualitas meningkatkan kepercayaan dan mendorong penyebaran rekomendasi positif, sedangkan informasi yang bersifat menipu atau berkualitas rendah justru memicu *word-of-mouth* negatif yang menghambat adopsi teknologi.

Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan hasil yang berbeda terkait hubungan antara kualitas informasi dan pengaruh sosial. Penelitian (Alzahrani & Alzahrani, 2025) membahas dalam studi berbasis UTAUT2 pada instruktur universitas, menemukan bahwa kualitas informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT. Penelitian tersebut menempatkan pengaruh sosial sebagai konstruk yang berdiri sendiri, di mana keputusan penggunaan lebih dipengaruhi oleh kondisi fasilitas dibandingkan evaluasi kualitas informasi. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Buriro et al., 2024) yang menemukan bahwa pengaruh sosial menjelaskan variansi yang sangat besar terhadap niat penggunaan ChatGPT, sementara kualitas informasi menunjukkan pengaruh yang lemah dan tidak signifikan secara statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam konteks tertentu, tekanan sosial, tren penggunaan, atau rekomendasi lingkungan memiliki kekuatan yang lebih dominan dibandingkan penilaian kritis terhadap kualitas informasi.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh kualitas informasi terhadap pengaruh sosial dapat dijelaskan melalui praktik penggunaan GenAI dalam aktivitas pengambilan ide dan proses kreatif. Pengguna yang memperoleh ide,

kerangka konsep, atau inspirasi kreatif yang relevan dari GenAI cenderung membagikan hasil tersebut kepada rekan kerja, teman, atau komunitasnya, baik secara langsung maupun melalui platform digital. Hasil penggunaan yang dinilai berkualitas menciptakan persepsi positif di lingkungan sosial dan mendorong munculnya rekomendasi penggunaan GenAI sebagai alat bantu kreatif. Dengan demikian, kualitas informasi berperan sebagai fondasi terbentuknya pengaruh sosial yang mendorong adopsi dan penggunaan GenAI secara lebih luas dalam mendukung aktivitas ideasi dan kreativitas.

#### **4.5.4 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Kondisi Fasilitas dalam Penggunaan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kondisi fasilitas dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas informasi yang dihasilkan GenAI turut membentuk persepsi pengguna terhadap kesiapan dan keandalan fasilitas pendukung, seperti infrastruktur teknis, stabilitas platform, serta ketersediaan sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan teknologi tersebut secara efektif. Secara konseptual, temuan ini sejalan dengan konstruk *Facilitating Conditions* dalam kerangka UTAUT, yang merujuk pada sejauh mana individu meyakini bahwa infrastruktur teknis dan sumber daya pendukung tersedia untuk mendukung penggunaan teknologi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Chau et al., 2025) yang menjelaskan bahwa responsivitas atau kecepatan informasi merupakan salah satu fitur desain penting yang menciptakan interaksi yang lancar antara pengguna dan sistem. Kecepatan penyajian informasi bersinergi dengan kondisi fasilitas teknis, seperti koneksi internet dan stabilitas platform, sehingga membuat infrastruktur pendukung terasa lebih andal dan responsif bagi pengguna. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Sarker et al., 2025) yang

menyatakan bahwa kondisi fasilitas mencakup akses terhadap pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan sistem. Kualitas informasi yang akurat dan mudah dipahami secara langsung meningkatkan kapasitas pengetahuan pengguna, sehingga mengurangi hambatan teknis dan memperlancar proses adopsi teknologi.

Namun demikian, hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian (Auyeung et al., 2025) yang menemukan bahwa penyediaan dukungan teknis dan fasilitas pendukung tidak selalu berhasil meningkatkan niat penggunaan apabila informasi yang disampaikan tidak jelas atau kurang persuasif. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun fasilitas teknis telah tersedia dengan baik, kelemahan pada kualitas informasi dapat menghambat persepsi efektivitas fasilitas tersebut. Dengan kata lain, fasilitas yang kuat tidak selalu mampu mengompensasi informasi yang kurang berkualitas, sehingga hubungan antara kualitas informasi dan kondisi fasilitas perlu dipahami secara kontekstual.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh kualitas informasi terhadap kondisi fasilitas dapat dijelaskan melalui praktik penggunaan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif. Responden memanfaatkan GenAI untuk menghasilkan ide, menyusun kerangka konsep, dan mengembangkan gagasan kreatif secara berkelanjutan. Ketika GenAI mampu menyajikan informasi secara cepat, akurat, dan mudah dipahami, pengguna akan merasakan bahwa platform tersebut didukung oleh fasilitas yang memadai dan siap digunakan kapan pun diperlukan. Persepsi ini memperkuat keyakinan bahwa infrastruktur teknis, akses pengetahuan, dan dukungan sistem telah tersedia untuk menunjang proses kreatif secara efektif. Dengan demikian, kualitas informasi berperan penting dalam membentuk persepsi positif terhadap kondisi fasilitas yang mendukung penggunaan GenAI dalam aktivitas ideasi dan kreativitas.

#### **4.5.5 Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Kepuasan Pengguna dalam Pemanfaatan GenAI sebagai Alat Bantu Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi persepsi pengguna terhadap kemampuan GenAI dalam meningkatkan kinerja mereka, semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang dirasakan selama menggunakan teknologi tersebut. Dengan kata lain, kepuasan pengguna terbentuk ketika GenAI dinilai mampu memberikan manfaat nyata dalam membantu menyelesaikan aktivitas kreatif secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian (Almulla, 2024) yang menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* (sama seperti ekspektasi kinerja), berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa dalam penggunaan ChatGPT untuk kegiatan riset. Mahasiswa merasa puas ketika ChatGPT mampu membantu mereka memahami topik, menyusun kerangka penelitian, dan menyelesaikan tugas akademik dengan lebih efisien. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Al Natour et al., 2025) dalam konteks profesional, khususnya pada penggunaan alat bantu audit berbasis teknologi. Studi tersebut menemukan bahwa ekspektasi kinerja merupakan faktor krusial yang memengaruhi kepuasan auditor, karena teknologi dinilai berhasil meningkatkan akurasi dan efisiensi proses kerja.

Namun demikian, hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian (Kurniawan et al., 2025) dalam studi penggunaan Gemini AI di Indonesia, menemukan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku pengguna. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa manfaat fungsional AI mulai dianggap sebagai standar dasar oleh pengguna, sehingga tidak lagi menjadi faktor dominan yang mendorong kepuasan atau niat

penggunaan tambahan. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh ekspektasi kinerja dapat bersifat kontekstual dan bergantung pada cara teknologi digunakan serta tujuan penggunaannya.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh ekspektasi kinerja terhadap kepuasan pengguna tercermin dari pengalaman nyata responden dalam menggunakan GenAI untuk pengambilan ide dan proses kreatif. Pengguna memanfaatkan GenAI untuk menghasilkan inspirasi awal, mengembangkan gagasan, dan menyusun konsep secara lebih terstruktur. Ketika GenAI mampu mempercepat proses ideasi, memperluas sudut pandang, serta membantu menghasilkan output kreatif yang relevan, pengguna akan merasakan peningkatan kinerja secara langsung. Pengalaman inilah yang kemudian membentuk kepuasan pengguna terhadap penggunaan GenAI sebagai alat bantu kreatif. Dengan demikian, ekspektasi kinerja berperan penting dalam menciptakan pengalaman penggunaan GenAI yang memuaskan dan bernilai bagi aktivitas ideasi dan kreativitas.

#### **4.5.6 Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Kepuasan Pengguna dalam Pemanfaatan GenAI sebagai Alat Bantu Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin rendah tingkat usaha yang dirasakan pengguna dalam menggunakan GenAI, semakin tinggi pula kepuasan yang mereka peroleh. Dengan kata lain, kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna GenAI.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian (Kim et al., 2025) yang menunjukkan bahwa persepsi usability berpengaruh signifikan terhadap

kepuasan pengguna ChatGPT. Studi tersebut menjelaskan bahwa kinerja sistem yang konsisten dan efisien mampu meminimalkan disonansi kognitif, sehingga menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih memuaskan. Temuan ini juga sejalan dengan kerangka psikologis yang dikembangkan oleh (Jantzen et al., 2024) yang mengadaptasi TAM dan menempatkan persepsi kemudahan penggunaan sebagai *key belief* dalam membentuk kepuasan pengguna. Kemudahan navigasi, antarmuka yang intuitif, serta alur interaksi yang jelas dianggap sebagai komponen sentral yang menentukan tingkat kepuasan terhadap sistem AI.

Namun, terdapat penelitian yang memiliki perspektif berbeda mengenai peran ekspektasi usaha terhadap kepuasan. Penelitian oleh (Chau et al., 2025) memperkenalkan konsep *hygiene factor*, yang menyatakan bahwa bagi generasi muda yang mahir digital, kemudahan penggunaan telah menjadi standar dasar yang diharapkan. Dalam konteks ini, *usabilitas* yang baik tidak lagi secara aktif meningkatkan kepuasan, tetapi ketiadaannya dapat menimbulkan ketidakpuasan yang signifikan. Pandangan ini menunjukkan bahwa pengaruh ekspektasi usaha terhadap kepuasan dapat bersifat kontekstual dan dipengaruhi oleh tingkat literasi digital pengguna.

Dengan begitu, pada penelitian ini, pengaruh ekspektasi usaha terhadap kepuasan pengguna dapat dijelaskan melalui pengalaman nyata responden dalam menggunakan GenAI untuk pengambilan ide dan proses kreatif. Pengguna memanfaatkan GenAI untuk mengeksplorasi gagasan, menyusun kerangka ide, dan mengembangkan konsep kreatif tanpa harus melalui proses teknis yang rumit. Antarmuka yang mudah dipahami, respons sistem yang cepat, serta kemudahan dalam mengajukan dan memodifikasi *prompt* membuat proses ideasi terasa lebih alami dan tidak membebani. Pengalaman penggunaan yang lancar inilah yang mendorong terbentuknya kepuasan pengguna terhadap GenAI sebagai alat bantu kreatif. Dengan demikian, ekspektasi usaha berperan

penting dalam menciptakan pengalaman penggunaan GenAI yang nyaman dan mendukung kelancaran aktivitas ideasi dan kreativitas.

#### **4.5.7 Pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Kepuasan Pengguna dalam Penggunaan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa dukungan, rekomendasi, dan pandangan positif dari lingkungan sosial berperan dalam membentuk pengalaman penggunaan yang memuaskan. Ketika penggunaan GenAI mendapat legitimasi dari orang-orang yang dianggap penting, pengguna cenderung merasa lebih yakin terhadap keputusannya, yang selaras dengan konsep pengaruh sosial dalam UTAUT yang menekankan peran norma sosial dalam membentuk evaluasi dan sikap pengguna terhadap teknologi.

Hasil penelitian ini mendukung temuan (M et al., 2024) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial yang kuat, khususnya pada generasi Z, mampu meningkatkan kepercayaan awal pengguna terhadap teknologi. Kepercayaan yang dibangun melalui lingkungan sosial membantu pengguna merasa bahwa penggunaan GenAI merupakan keputusan yang tepat, sehingga memicu perasaan puas dan kecenderungan untuk terus menggunakannya. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Sarker et al., 2025) yang menunjukkan bahwa rekomendasi dan ulasan dari rekan sejawat membantu pengguna dalam mengambil keputusan dan berinteraksi dengan sistem, sehingga menciptakan rasa terbantu dan meningkatkan kepuasan penggunaan.

Namun penelitian dari (Chau et al., 2025) menekankan bahwa bagi pengguna yang mahir digital, kepuasan tidak terutama dipengaruhi oleh faktor sosial, melainkan oleh kemampuan sistem dalam memberikan nilai nyata dan memenuhi ekspektasi hasil. Meskipun rekomendasi penggunaan tinggi,

pengguna tidak akan merasa puas apabila teknologi yang digunakan tidak mampu menyelesaikan permasalahan secara cepat dan akurat. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh sosial terhadap kepuasan pengguna tercermin dari pengalaman responden yang menggunakan GenAI berdasarkan rekomendasi teman, kolega, atau komunitas. Dukungan sosial tersebut menciptakan rasa percaya diri dan kenyamanan dalam memanfaatkan GenAI untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan konsep, dan menyusun gagasan kreatif. Pengalaman menggunakan teknologi yang telah direkomendasikan oleh lingkungan sosial membuat pengguna merasa lebih yakin dan terbantu dalam proses kreatifnya, sehingga meningkatkan kepuasan terhadap penggunaan GenAI sebagai alat pendukung ideasi dan kreativitas.

#### **4.5.8 Pengaruh Kondisi Fasilitas terhadap Kepuasan Pengguna dalam Pemanfaatan GenAI untuk Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur teknis, stabilitas sistem, serta dukungan sumber daya yang memadai berperan penting dalam membentuk pengalaman penggunaan yang memuaskan. Ketika pengguna merasa bahwa fasilitas pendukung tersedia dan dapat diandalkan, proses interaksi dengan GenAI menjadi lebih lancar dan nyaman, sehingga meningkatkan kepuasan penggunaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Situmorang et al., 2025) yang menunjukkan bahwa responsivitas sistem, sebagai bagian dari kualitas fasilitas, berpengaruh signifikan terhadap kualitas layanan secara keseluruhan dan pada akhirnya berdampak kuat terhadap kepuasan pengguna. Kecepatan sistem dalam merespons input pengguna membuat pengalaman interaksi terasa lebih efisien dan profesional. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Joshi,

2025) yang menemukan bahwa kondisi fasilitas memiliki pengaruh positif dan sangat signifikan terhadap kepuasan pengguna *chatbot*. Penelitian tersebut menekankan bahwa ketersediaan fasilitas teknis yang memadai menjadi faktor kunci dalam membentuk pengalaman penggunaan yang positif. Selain itu, pentingnya sumber daya teknis juga tercermin dari persepsi pengguna yang merasa lebih puas ketika memiliki akses internet yang stabil, perangkat yang mendukung, serta keterampilan atau bantuan teknis saat menghadapi kendala. Ketersediaan fasilitas tersebut memungkinkan pengguna memanfaatkan GenAI secara optimal tanpa gangguan teknis yang berarti, sehingga pengalaman penggunaan terasa lebih menyenangkan dan bebas hambatan.

Namun demikian, hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan (Buriro et al., 2024) mencatat bahwa dalam konteks universitas di Pakistan, kondisi fasilitas hanya memiliki pengaruh positif yang lemah dan tidak signifikan terhadap penggunaan ChatGPT. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa tertarik untuk mencoba teknologi, ketertarikan tersebut tidak selalu berlanjut pada penggunaan yang intensif, sehingga peran kondisi fasilitas terhadap kepuasan dan penggunaan menjadi kurang menonjol.

Pada Penelitian ini, pengaruh kondisi fasilitas terhadap kepuasan pengguna tercermin dari pengalaman responden dalam menggunakan GenAI untuk aktivitas ideasi dan proses kreatif. Pengguna memanfaatkan GenAI untuk mengeksplorasi gagasan, menyusun kerangka ide, dan mengembangkan konsep secara berkelanjutan. Ketika sistem merespon dengan cepat, didukung oleh koneksi internet yang stabil dan perangkat yang memadai, pengguna dapat fokus pada proses kreatif tanpa terganggu oleh masalah teknis. Kondisi ini menciptakan rasa nyaman dan efisiensi dalam penggunaan, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna terhadap GenAI sebagai alat bantu dalam pengambilan ide dan aktivitas kreatif.

#### **4.5.9 Peran Kepuasan Pengguna dalam Memediasi Hubungan antara Ekspektasi Kinerja dan Niat Melanjutkan Penggunaan GenAI**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara ekspektasi kinerja dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat GenAI yang dirasakan pengguna tidak secara langsung mendorong niat penggunaan berkelanjutan, tetapi terlebih dahulu membentuk kepuasan terhadap pengalaman penggunaan. Kepuasan tersebut kemudian berfungsi sebagai mekanisme evaluatif yang mendorong pengguna untuk memutuskan apakah GenAI akan terus digunakan dalam aktivitas mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Pangestu et al., 2025) yang menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna ChatGPT di Indonesia. Hasil penelitiannya menegaskan bahwa ketika pengguna merasakan peningkatan kinerja yang nyata, pengalaman tersebut membentuk kepuasan yang kemudian mendorong niat penggunaan berkelanjutan dan loyalitas terhadap aplikasi. Selain itu, penelitian dari (Singh & Paiva, 2025) juga menemukan bahwa persepsi kegunaan memengaruhi kepuasan pengguna, meskipun manfaat tersebut tidak selalu berdampak langsung pada niat melanjutkan penggunaan. Dalam studi tersebut, manfaat GenAI bekerja melalui pembentukan kepuasan dan sikap positif terlebih dahulu sebelum pengguna memutuskan untuk terus menggunakan teknologi tersebut.

Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kepuasan tidak selalu berfungsi sebagai mediator dalam hubungan antara ekspektasi kinerja dan niat melanjutkan penggunaan. Penelitian (Baig & Yadegaridehkordi, 2025) menemukan bahwa pada staf akademik, meskipun GenAI dianggap bermanfaat bagi kinerja, ekspektasi kinerja tidak berpengaruh positif terhadap kepuasan emosional pengguna. Hal ini menyebabkan kepuasan tidak mampu menjembatani hubungan antara manfaat dan niat melanjutkan

penggunaan. Sementara itu, penelitian (Jade & Tseng, 2025) menekankan bahwa kegunaan yang dirasakan tidak secara langsung memprediksi kepuasan maupun niat penggunaan berkelanjutan, karena keputusan pengguna lebih dipengaruhi oleh *goal-congruent outcomes*, yaitu sejauh mana GenAI membantu mencapai tujuan pribadi yang spesifik, bukan oleh kepuasan umum semata.

Dalam konteks penelitian ini, peran kepuasan sebagai mediator dapat dijelaskan melalui pengalaman pengguna dalam memanfaatkan GenAI untuk pengambilan ide dan proses kreatif. Pengguna menilai kinerja GenAI dari kemampuannya membantu menghasilkan ide, memperluas sudut pandang, dan mendukung pengembangan konsep kreatif secara lebih efisien. Ketika manfaat tersebut benar-benar dirasakan dalam praktik, pengalaman positif tersebut membentuk kepuasan terhadap penggunaan GenAI. Kepuasan inilah yang kemudian mendorong niat pengguna untuk terus menggunakan GenAI sebagai bagian dari proses ideasi dan kreativitas di masa mendatang.

#### **4.5.10 Peran Kepuasan Pengguna dalam Memediasi Hubungan antara Ekspektasi Usaha dan Niat Melanjutkan Penggunaan GenAI**

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara ekspektasi usaha dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak secara langsung mendorong niat keberlanjutan, melainkan terlebih dahulu membentuk kepuasan pengguna terhadap pengalaman interaksi dengan sistem. Ketika GenAI dipersepsikan mudah dipahami dan dioperasikan, pengguna cenderung merasa nyaman dan puas, yang selanjutnya mendorong keputusan untuk terus menggunakannya.

Hasil ini didukung oleh penelitian (Pangestu et al., 2025) yang menemukan bahwa ekspektasi usaha secara signifikan meningkatkan kepuasan pengguna ChatGPT di Indonesia. Studi tersebut menegaskan bahwa

kemudahan penggunaan membentuk pengalaman positif yang kemudian berfungsi sebagai penghubung utama menuju niat penggunaan berkelanjutan. Selain itu, penelitian oleh (Hsu, 2025) menunjukkan bahwa kejelasan sistem sebagai bagian dari kemudahan penggunaan mampu memenuhi ekspektasi pengguna. Konfirmasi ekspektasi ini menjadi fondasi terbentuknya kepuasan, yang secara teoritis mendorong niat untuk terus menggunakan teknologi.

Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa peran kepuasan dalam memediasi hubungan ini tidak selalu kuat. Penelitian dari (Saif et al., 2024) menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak selalu signifikan dalam memengaruhi niat perilaku mahasiswa, karena kegunaan sering kali menjadi faktor yang lebih menentukan. Sementara itu, penelitian oleh (Singh & Paiva, 2025) menunjukkan bahwa meskipun kemudahan penggunaan memengaruhi sikap, niat melanjutkan penggunaan lebih banyak didorong oleh kebaruan teknologi dan kecerdasan yang dirasakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa dalam penggunaan jangka panjang, kepuasan tidak hanya dibentuk oleh kemudahan, tetapi juga oleh persepsi terhadap kecanggihan dan nilai inovatif GenAI.

Dalam konteks penelitian ini, peran kepuasan sebagai mediator dapat dijelaskan melalui pengalaman pengguna dalam memanfaatkan GenAI untuk mendukung pencarian ide dan proses kreatif. Ketika GenAI dipersepsikan mudah digunakan, jelas dalam penyampaian informasi, dan tidak membutuhkan usaha kognitif yang besar, pengguna dapat lebih fokus pada eksplorasi ide dan pengembangan konsep kreatif tanpa terganggu oleh hambatan teknis. Pengalaman interaksi yang lancar tersebut membentuk kepuasan pengguna, yang pada akhirnya mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat bantu dalam proses ideasi dan aktivitas kreatif secara berkelanjutan.

#### **4.5.11 Peran Kepuasan Pengguna dalam Memediasi Hubungan antara Pengaruh Sosial dan Niat Melanjutkan Penggunaan GenAI**

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara pengaruh sosial dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa dorongan sosial, seperti rekomendasi dari rekan, atasan, atau lingkungan profesional, tidak secara langsung membentuk niat penggunaan berkelanjutan, tetapi terlebih dahulu memengaruhi evaluasi pengalaman penggunaan yang tercermin dalam tingkat kepuasan pengguna. Ketika pengaruh sosial tersebut menghasilkan pengalaman yang positif, kepuasan akan terbentuk dan mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Singh & Paiva, 2025) yang menemukan bahwa pengaruh sosial atau norma subjektif memiliki dampak positif dan signifikan terhadap niat penggunaan alat GenAI. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa lingkungan sosial berperan penting dalam membentuk niat perilaku pengguna, yang secara teoritis berkaitan dengan bagaimana pengguna mengevaluasi kepuasan mereka terhadap teknologi. Selain itu, (Al Natour et al., 2025) juga menunjukkan bahwa dalam konteks alat audit berbasis AI, pengaruh sosial dan kepuasan merupakan dua faktor utama yang secara signifikan meningkatkan niat penggunaan teknologi. Rekomendasi dari rekan kerja atau atasan terbukti mampu memperkuat pengalaman positif dan rasa puas pengguna, sehingga mendorong keberlanjutan penggunaan AI.

Namun demikian, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh (Kong et al., 2024) yang menemukan bahwa norma sosial hanya memiliki pengaruh yang sangat kecil terhadap niat penggunaan teknologi AI pada guru sekolah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kepuasan pengguna lebih banyak dibentuk oleh kemampuan teknis dan kegunaan alat AI itu sendiri dibandingkan tekanan atau dorongan dari lingkungan sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa dalam konteks tertentu, peran kepuasan sebagai mediator dari pengaruh

sosial menjadi kurang dominan ketika pengguna lebih mengandalkan evaluasi fungsional teknologi.

Dalam konteks penelitian ini, peran kepuasan sebagai mediator dapat dijelaskan melalui penggunaan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif. Rekomendasi dari teman, kolega, atau komunitas profesional dapat mendorong pengguna untuk mencoba GenAI dalam aktivitas ideasi. Ketika pengalaman penggunaan tersebut benar-benar membantu memperluas gagasan, mempercepat eksplorasi ide, dan mendukung proses kreatif, pengguna akan membentuk kepuasan terhadap GenAI. Kepuasan inilah yang kemudian mendorong niat pengguna untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat pendukung kreativitas secara berkelanjutan.

#### **4.5.12 Peran Kepuasan Pengguna dalam Memediasi Hubungan antara Kondisi Fasilitas dan Niat Melanjutkan Penggunaan GenAI**

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara kondisi fasilitas dan niat melanjutkan penggunaan GenAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketersediaan sumber daya pendukung, seperti akses internet, perangkat yang memadai, serta stabilitas sistem, tidak secara langsung membentuk niat penggunaan berkelanjutan, tetapi terlebih dahulu memengaruhi kepuasan pengguna melalui pengalaman penggunaan yang lancar dan minim hambatan teknis.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Al Natour et al., 2025) yang menemukan bahwa kondisi fasilitas memiliki dampak positif yang signifikan terhadap niat perilaku dalam penggunaan alat audit berbasis AI. Studi tersebut menegaskan bahwa ketersediaan sumber daya dan sistem pendukung yang memadai menjadi faktor kunci yang memungkinkan adopsi teknologi AI secara efektif. Selain itu, penelitian oleh (Sutomo et al., 2025) juga menunjukkan bahwa kondisi fasilitas merupakan prediktor kuat bagi niat perilaku dalam

konteks aplikasi transportasi online. Penelitian ini menekankan bahwa kesiapan infrastruktur teknis sering kali menjadi pendorong utama penggunaan teknologi, bahkan melebihi faktor psikologis seperti kepuasan semata.

Namun demikian, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh (Putro & Sugiat, 2025) yang menemukan bahwa kondisi fasilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi perbankan digital. Meskipun demikian, kondisi fasilitas tersebut memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku penggunaan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna tidak selalu membentuk niat penggunaan hanya karena fasilitas yang tersedia, tetapi tetap menggunakan teknologi tersebut karena fasilitas tersebut secara praktis memudahkan pekerjaan mereka.

Dalam konteks penelitian ini, peran kepuasan sebagai mediator dapat dijelaskan melalui penggunaan GenAI dalam pengambilan ide dan proses kreatif. Ketersediaan fasilitas yang memadai memungkinkan pengguna mengakses GenAI dengan lancar tanpa gangguan teknis, sehingga proses eksplorasi ide dan pengembangan kreativitas dapat berlangsung secara optimal. Pengalaman penggunaan yang stabil dan efisien ini membentuk kepuasan pengguna, yang pada akhirnya mendorong niat untuk terus menggunakan GenAI sebagai alat pendukung ideasi dan proses kreatif secara berkelanjutan.

#### **4.5.13 Pengaruh Kepuasan Pengguna terhadap Niat Melanjutkan Penggunaan GenAI dalam Pengambilan Ide dan Proses Kreatif**

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI dalam mendukung pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman penggunaan yang memuaskan menjadi faktor kunci yang mendorong keputusan pengguna untuk terus memanfaatkan GenAI secara berkelanjutan. Ketika pengguna merasa bahwa GenAI memberikan pengalaman yang bernilai, relevan, dan membantu, mereka cenderung memiliki

komitmen yang lebih kuat untuk menjadikannya sebagai bagian dari aktivitas kreatif mereka.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Margono et al., 2024) yang menemukan bahwa pengajar dan mahasiswa di Indonesia merasa sangat terbantu oleh ChatGPT dalam mengorganisir ide dan mengevaluasi konsep secara lebih sistematis. Pengalaman penggunaan yang dianggap transformatif tersebut membentuk kepuasan yang tinggi, sehingga mendorong pengguna untuk menjadikan ChatGPT sebagai asisten penelitian dan pengembangan ide secara berkelanjutan. Selain itu, (Pangestu et al., 2025) menunjukkan bahwa ChatGPT mampu meningkatkan produktivitas pengguna, khususnya dalam pengambilan ide dan percepatan penulisan. Studi ini menegaskan bahwa kepuasan pengguna merupakan faktor kunci yang memperkuat niat untuk terus menggunakan GenAI, di mana rasa puas terhadap manfaat yang dirasakan secara langsung mendorong keberlanjutan penggunaan.

Namun demikian, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh (Jade & Tseng, 2025) yang menemukan bahwa persepsi kegunaan tidak secara langsung memprediksi kepuasan maupun niat melanjutkan penggunaan. Penelitian tersebut menekankan bahwa dalam proses kreatif yang kompleks, faktor yang lebih menentukan bukan sekadar kepuasan umum, melainkan *goal-congruent outcomes*, yaitu sejauh mana hasil yang dihasilkan AI benar-benar selaras dengan tujuan dan visi kreatif pengguna. Ketika ide yang dihasilkan GenAI dianggap tidak sesuai dengan arah kreatif pribadi, niat melanjutkan penggunaan dapat menurun meskipun kualitas ide secara objektif dinilai baik.

Dalam konteks penelitian ini, kepuasan pengguna berperan sebagai evaluasi menyeluruh terhadap pengalaman menggunakan GenAI dalam proses ideasi dan kreativitas. Ketika GenAI mampu membantu memperjelas gagasan, memperkaya perspektif, dan mempercepat proses pengembangan ide sesuai dengan kebutuhan pengguna, kepuasan akan terbentuk secara alami. Kepuasan tersebut kemudian menjadi pendorong utama bagi niat pengguna untuk terus

menggunakan GenAI sebagai alat pendukung dalam pengambilan ide dan proses kreatif secara berkelanjutan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi niat masyarakat Indonesia dalam melanjutkan penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) sebagai alat bantu pengambilan ide dan proses kreatif. Sebagaimana telah dijelaskan pada pendahuluan, pengambilan ide dan proses kreatif dalam penelitian ini dimaknai sebagai aktivitas menghasilkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi gagasan baru yang melibatkan proses berpikir dan imajinasi, di mana GenAI berperan sebagai alat bantu kognitif untuk mendukung eksplorasi ide, pemecahan masalah, dan peningkatan kualitas kreativitas.

Penelitian ini mengembangkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan menambahkan kualitas informasi sebagai faktor eksternal serta kepuasan pengguna sebagai variabel mediasi, guna menjelaskan niat melanjutkan penggunaan GenAI (*intention to continue*). Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh temuan utama penelitian sebagai berikut.

Temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penggunaan GenAI oleh masyarakat Indonesia dalam mendukung pengambilan ide dan proses kreatif lebih banyak ditentukan oleh pengalaman penggunaan yang dirasakan dibandingkan oleh faktor eksternal semata. Kualitas informasi terbukti menjadi faktor awal yang penting karena mampu membentuk persepsi pengguna terhadap manfaat GenAI, kemudahan penggunaannya, penerimaan sosial, serta keyakinan akan ketersediaan fasilitas pendukung. Selanjutnya, persepsi terhadap manfaat, kemudahan, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas tersebut berkontribusi dalam membentuk kepuasan pengguna, yang muncul

ketika GenAI benar-benar membantu proses ideasi, menyederhanakan tahapan kreatif, dan memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman. Kepuasan pengguna kemudian berperan sebagai faktor kunci yang menjembatani pengaruh konstruk UTAUT terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI, sehingga menegaskan bahwa keputusan untuk terus menggunakan GenAI dalam aktivitas kreatif didorong terutama oleh rasa puas atas pengalaman penggunaan yang nyata.

Berdasarkan temuan tersebut, maka dapat ditarik simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi kinerja.  
Artinya, ketika GenAI mampu menghasilkan informasi yang akurat, relevan, dan mudah dipahami, pengguna akan semakin yakin bahwa GenAI dapat membantu mereka menghasilkan ide dan mendukung proses kreatif secara lebih efektif.
2. Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap ekspektasi usaha.  
Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas informasi yang baik membuat GenAI terasa lebih mudah digunakan. Informasi yang jelas dan terstruktur mengurangi kebingungan pengguna dalam mengoperasikan GenAI saat mencari dan mengembangkan ide.
3. Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap pengaruh sosial.  
Hal ini berarti bahwa kualitas keluaran GenAI turut membentuk pandangan lingkungan sekitar bahwa penggunaan GenAI adalah sesuatu yang bermanfaat dan layak digunakan, sehingga mendorong penerimaan sosial terhadap teknologi tersebut.
4. Kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kondisi fasilitas.  
Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi terhadap kualitas informasi GenAI juga berkaitan dengan keyakinan pengguna bahwa mereka memiliki dukungan pengetahuan, perangkat, dan infrastruktur yang cukup untuk menggunakan GenAI dengan baik.

5. Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.  
Semakin besar keyakinan pengguna bahwa GenAI mampu meningkatkan kualitas ide dan produktivitas kreatif, semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang mereka rasakan dalam penggunaannya.
6. Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.  
Kemudahan penggunaan GenAI membuat pengguna merasa lebih nyaman dan tidak terbebani, sehingga pengalaman menggunakan GenAI dalam proses kreatif menjadi lebih menyenangkan dan memuaskan.
7. Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.  
Dukungan dari lingkungan sekitar, seperti teman, rekan kerja, komunitas, atau institusi, membuat pengguna merasa lebih yakin dan positif dalam menggunakan GenAI, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan mereka.
8. Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.  
Ketersediaan perangkat, jaringan, serta dukungan teknis yang memadai membantu pengguna menggunakan GenAI dengan lancar, sehingga berkontribusi pada meningkatnya kepuasan dalam proses ideasi dan kreativitas.
9. Kepuasan pengguna memediasi pengaruh ekspektasi kinerja terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI.  
Ini menunjukkan bahwa manfaat GenAI dalam membantu pengambilan ide akan mendorong niat penggunaan berkelanjutan apabila pengguna merasa puas dengan pengalaman penggunaannya.
10. Kepuasan pengguna memediasi pengaruh ekspektasi usaha terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI.  
Kemudahan penggunaan GenAI akan lebih efektif mendorong niat penggunaan jangka panjang ketika pengguna merasakan kepuasan selama proses kreatif berlangsung.
11. Kepuasan pengguna memediasi pengaruh sosial terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI.

Dukungan sosial tidak langsung mendorong niat melanjutkan penggunaan, tetapi bekerja melalui terbentuknya rasa puas terhadap pengalaman menggunakan GenAI.

12. Kepuasan pengguna memediasi pengaruh kondisi fasilitas terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI.

Dukungan fasilitas yang memadai meningkatkan kepuasan pengguna, yang selanjutnya mendorong mereka untuk terus menggunakan GenAI dalam aktivitas kreatif.

13. Kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI.

Temuan ini menegaskan bahwa kepuasan merupakan faktor kunci yang menentukan apakah masyarakat akan terus memanfaatkan GenAI sebagai alat bantu pengambilan ide dan proses kreatif secara berkelanjutan.

## 5.2 Manfaat dan Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan manfaat dan implikasi baik secara teoritis maupun praktis dalam memahami perilaku penggunaan berkelanjutan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) sebagai alat bantu pengambilan ide dan proses kreatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penggunaan GenAI tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi semata, tetapi lebih ditentukan oleh kualitas informasi yang dihasilkan, persepsi kemudahan dan manfaat penggunaan, serta kepuasan pengguna yang terbentuk dari pengalaman nyata dalam aktivitas kreatif. Oleh karena itu, implikasi penelitian ini disusun dengan mengacu pada jalur pengaruh terkuat dalam model penelitian, yaitu pengaruh kualitas informasi terhadap persepsi penggunaan, kepuasan pengguna, dan niat melanjutkan penggunaan GenAI.

### 5.2.1 Implikasi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT)

dalam konteks teknologi GenAI yang bersifat dinamis dan berbasis keluaran informasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas informasi memiliki peran sebagai faktor hulu yang membentuk persepsi pengguna terhadap ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas. Temuan ini memperluas pemahaman UTAUT dengan menegaskan bahwa dalam konteks GenAI, kualitas keluaran informasi bukan hanya hasil teknologi, tetapi juga elemen kognitif yang memengaruhi penilaian pengguna terhadap teknologi secara keseluruhan.

Selain itu, penelitian ini menegaskan peran kepuasan pengguna sebagai mekanisme utama yang menjembatani pengaruh konstruk UTAUT terhadap niat melanjutkan penggunaan GenAI. Hal ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penggunaan GenAI dalam aktivitas pengambilan ide dan proses kreatif tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui pengalaman penggunaan yang memuaskan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat integrasi UTAUT dengan perspektif berbasis pengalaman pengguna dalam menjelaskan perilaku penggunaan berkelanjutan teknologi, khususnya pada aktivitas kreatif yang bersifat eksploratif dan tidak terstruktur.

### 5.2.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, implikasi penelitian ini disusun dengan mengacu pada jalur pengaruh terkuat dalam model penelitian, yaitu kualitas informasi → persepsi penggunaan → kepuasan pengguna → niat melanjutkan penggunaan. Jalur ini dipilih karena didukung oleh hasil analisis struktural yang menunjukkan bahwa kepuasan pengguna memiliki nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) dan relevansi prediktif ( $Q^2$ ) tertinggi dibandingkan konstruk lainnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa kepuasan pengguna merupakan pusat mekanisme dalam model

penelitian yang menjelaskan keberlanjutan penggunaan GenAI. Selain itu, kualitas informasi berperan sebagai faktor awal yang secara konsisten memengaruhi persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan, yang selanjutnya membentuk pengalaman penggunaan yang dirasakan secara langsung oleh pengguna dalam aktivitas pengambilan ide dan proses kreatif. Oleh karena itu, jalur ini dinilai paling representatif untuk dijadikan dasar dalam perumusan kebijakan dan strategi penerapan GenAI secara nyata.

Bagi institusi pendidikan, seperti perguruan tinggi, GenAI dapat diarahkan sebagai alat bantu pengambilan ide dalam bentuk tugas dan aktivitas kreatif terstruktur. Contohnya, GenAI dapat digunakan untuk membantu mahasiswa melakukan *brainstorming* topik tugas akhir, menyusun kerangka tulisan, mengeksplorasi gagasan penelitian, atau mengembangkan konsep proyek kreatif. Dalam konteks ini, institusi perlu menyediakan panduan penggunaan GenAI yang menekankan kualitas informasi, seperti kejelasan prompt, relevansi ide, dan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kembali ide yang dihasilkan GenAI secara mandiri.

Bagi organisasi dan lingkungan kerja kreatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan GenAI akan berkelanjutan apabila teknologi tersebut benar-benar membantu proses berpikir dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, GenAI dapat diterapkan sebagai alat pendukung dalam pengembangan konsep bisnis, perancangan kampanye, atau eksplorasi solusi kreatif, dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan kualitas informasi yang dihasilkan. Dukungan fasilitas dan lingkungan kerja yang kondusif juga perlu disediakan agar pengguna merasa nyaman dan puas dalam memanfaatkan GenAI secara berkelanjutan.

Bagi pengguna individu, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa pemanfaatan GenAI dalam aktivitas kreatif akan lebih optimal apabila digunakan sebagai alat bantu kognitif, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Dengan memanfaatkan GenAI untuk eksplorasi ide awal, penyusunan alternatif gagasan, dan refleksi kreatif, pengguna dapat meningkatkan kualitas proses kreatif sekaligus membangun kepuasan yang mendorong penggunaan GenAI secara berkelanjutan.

### **5.3 Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan prosedur metodologis, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Keterbatasan karakteristik usia responden

Responden dalam penelitian ini didominasi oleh kelompok usia muda, khususnya mahasiswa dan pelajar. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian lebih merefleksikan pola penggunaan GenAI dalam konteks akademik, seperti membantu pencarian ide tugas, penyusunan kerangka tulisan, eksplorasi topik, dan pengembangan gagasan kreatif untuk keperluan pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini belum sepenuhnya merepresentasikan penggunaan GenAI dalam konteks kreatif profesional yang lebih kompleks, seperti perancangan produk, pengembangan konten komersial, atau pengambilan keputusan strategis.

2. Keterbatasan keragaman latar belakang pekerjaan responden

Mayoritas responden berasal dari kalangan mahasiswa atau pelajar, sehingga variasi pengalaman penggunaan GenAI berdasarkan jenis pekerjaan belum tergambarkan secara optimal. Perbedaan tuntutan pekerjaan, tanggung jawab profesional, serta tujuan penggunaan teknologi dimungkinkan memengaruhi cara individu memanfaatkan GenAI dalam proses ideasi dan kreativitas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih

mencerminkan perspektif pengguna GenAI untuk keperluan pembelajaran dan pengembangan ide awal dibandingkan penggunaan dalam konteks industri atau dunia kerja.

### 3. Keterbatasan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional*, di mana data dikumpulkan pada satu periode waktu tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini belum mampu menangkap perubahan persepsi, kepuasan, dan niat melanjutkan penggunaan GenAI seiring bertambahnya pengalaman pengguna. Perkembangan kemampuan GenAI yang sangat cepat juga berpotensi memengaruhi pola penggunaan kreatif dari waktu ke waktu, yang belum dapat dijelaskan secara mendalam dalam penelitian ini.

## 5.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, beberapa saran dapat diajukan sebagai arah pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya yang bersifat futuristik dan berbasis implikasi teoretis.

### 1. Pengembangan model dan variabel penelitian

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel baru yang relevan dengan konteks GenAI, seperti literasi AI, kepercayaan terhadap GenAI, persepsi dukungan terhadap kreativitas, atau kesadaran etika dalam penggunaan GenAI. Penambahan variabel ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan teori adopsi teknologi dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan GenAI secara berkelanjutan.

### 2. Pendalaman konteks pengambilan ide dan proses kreatif

Penelitian di masa mendatang dapat memfokuskan kajian pada tahapan tertentu dalam proses kreatif, seperti tahap eksplorasi ide, pengembangan gagasan, atau evaluasi ide. Pendekatan ini diharapkan dapat mengidentifikasi pada tahap mana GenAI memberikan kontribusi paling signifikan, sehingga

dapat memperluas pemahaman teoretis mengenai peran GenAI sebagai alat bantu kreativitas.

3. Penelitian berbasis institusi atau studi kasus

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dalam konteks institusi tertentu, seperti perguruan tinggi atau organisasi kreatif, guna mengkaji penerapan GenAI secara lebih spesifik dan kontekstual. Studi berbasis institusi diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kebijakan, strategi, dan praktik terbaik dalam pemanfaatan GenAI untuk mendukung pengambilan ide dan aktivitas kreatif.

4. Penggunaan desain penelitian longitudinal

Mengingat teknologi GenAI terus berkembang dengan cepat, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan longitudinal untuk mengamati perubahan persepsi, kepuasan, dan niat melanjutkan penggunaan GenAI dari waktu ke waktu. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis yang lebih kuat dalam menjelaskan dinamika penggunaan GenAI secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akter, H., & Ahmed, W. (2025). Reevaluating the UTAUT framework in workforce MOOC adoption. *Journal of Workplace Learning*. <https://doi.org/10.1108/JWL-10-2024-0247>
- Al Natour, A. R., Al-Dmour, A., Zaidan, H., Al-Mawali, H., & Al Jalahma, A. (2025). Transforming audit practices in Jordan: an extended UTAUT model integrating trust, satisfaction, self-efficacy and perceived risk for enhanced CAATT adoption. *Journal of Accounting & Organizational Change*. <https://doi.org/10.1108/JAOC-08-2024-0284>
- Al-Emran, M., Al-Qaysi, N., Al-Sharafi, M. A., Alhadawi, H. S., Ansari, H., Arpaci, I., & Ali, N. (2024). Factors Shaping Physicians' Adoption of Telemedicine: A Systematic Review, Proposed Framework, and Future Research Agenda. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2410536>
- Almulla, M. A. (2024). Investigating influencing factors of learning satisfaction in AI ChatGPT for research: University students perspective. *Heliyon*, *10*(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32220>
- Al-Qaysi, N., Al-Emran, M., Al-Sharafi, M. A., Iranmanesh, M., Ahmad, A., & Mahmoud, M. A. (2025). Determinants of ChatGPT Use and its Impact on Learning Performance: An Integrated Model of BRT and TPB. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *41*(9), 5462–5474. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2361210>
- Alzahrani, Amal, & Alzahrani, Abdulaziz. (2025). Understanding ChatGPT adoption in universities: the impact of faculty TPACK and UTAUT2. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, *28*(1), 37–58. <https://doi.org/10.5944/RIED.28.1.41498>
- Anderson, M., Faverio, M., & Gottfried, J. (2023, December 11). *PI\_2023.12.11-Teens-Social-Media-Tech\_FINAL*. PEW RESEARCH CENTER. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/12/11/teens-social-media-and-technology-2023/>
- Auyeung, L., Tsang, E. Z., & Mak, W. W. S. (2025). Using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) to design an online Direct-to-consumer marketing of internet-based cognitive behavioral therapy for people

- with depression: Randomized controlled trial. *Computers in Human Behavior Reports*, 19. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100695>
- Baig, M. I., & Yadegaridehkordi, E. (2025). Factors influencing academic staff satisfaction and continuous usage of generative artificial intelligence (GenAI) in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00506-4>
- Buriro, M., Sethar, W. A., & Parhya, A. (2024). The Future of Learning: Integrating ChatGPT in Pakistan's Higher Education. *Annals of Human and Social Sciences*, 5(II). [https://doi.org/10.35484/ahss.2024\(5-ii\)64](https://doi.org/10.35484/ahss.2024(5-ii)64)
- Camilleri, M. A. (2024). Factors affecting performance expectancy and intentions to use ChatGPT: Using SmartPLS to advance an information technology acceptance framework. *Technological Forecasting and Social Change*, 201. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123247>
- Chau, H. K. L., Ngo, T. T. A., Bui, C. T., & Tran, N. P. N. (2025). Human-AI interaction in E-Commerce: The impact of AI-powered customer service on user experience and decision-making. *Computers in Human Behavior Reports*, 19. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100725>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Ismagilova, E., Aarts, G., Coombs, C., Crick, T., Duan, Y., Dwivedi, R., Edwards, J., Eirug, A., Galanos, V., Ilavarasan, P. V., Janssen, M., Jones, P., Kar, A. K., Kizgin, H., Kronemann, B., Lal, B., Lucini, B., ... Williams, M. D. (2021). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002>
- Esawe, A. T. (2025). Consumer resistance to AI chatbots: barriers and impacts on negative word-of-mouth. *Spanish Journal of Marketing - ESIC*. <https://doi.org/10.1108/SJME-07-2024-0187>
- Guest Writer. (2023, October 11). *3 Ways Indonesians Use Generative AI for Social Impact*. ICTworks.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7>
- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of*

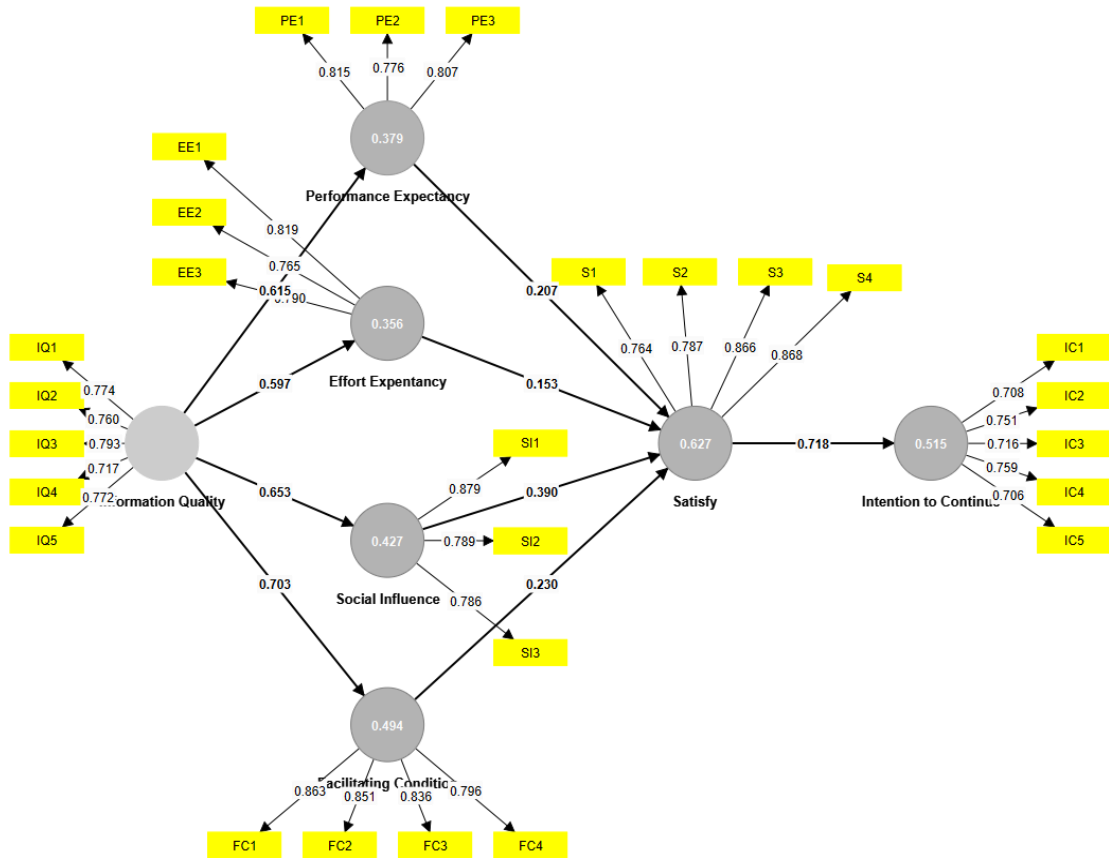
- the Academy of Marketing Science*, 43(1), 115–135.  
<https://doi.org/10.1007/s11747-014-0403-8>
- Hsu, L. (2025). From Experience to Adoption: Modelling EFL Learners' GenAI Continuance Through Linear and Configurational Approaches. *European Journal of Education*, 60(2). <https://doi.org/10.1111/ejed.70108>
- Jade, N.-B.-N., & Tseng, F.-M. (2025). Coinciding users' goals: the mediating role of goal-congruent outcomes in predicting ChatGPT plus users' continuance intention. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 1–18.  
<https://doi.org/10.1108/APJML-07-2025-1417>
- Jantzen, L., Bottel, M., & Kempen, R. (2024). How to achieve trust, satisfaction, and acceptance in the interaction with AI through an AI Cockpit and a Transparency Interface? - A psychological framework. *Procedia Computer Science*, 246(C), 292–301. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.09.408>
- Joshi, H. (2025). Integrating trust and satisfaction into the UTAUT model to predict Chatbot adoption – A comparison between Gen-Z and Millennials. *International Journal of Information Management Data Insights*, 5(1).  
<https://doi.org/10.1016/j.jjime.2025.100332>
- Jung, T., Koghut, M., Lee, E., & Kwon, O. (2025). Artificial creativity in luxury advertising: How trust and perceived humanness drive consumer response to AI-generated content. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 87.  
<https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2025.104403>
- Kern, M. L., & Wehmeyer, M. L. (2021). *The Palgrave Handbook of Positive Education*. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-64537-3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-64537-3)
- Kim, H. J., Ahn, S., & Ye, S. (2025). Exploring AI assistant in luxury brands: How social presence and emotional appeal drive technology adoption. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 87.  
<https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2025.104409>
- Kim, J. S., Kim, M., & Baek, T. H. (2025). Enhancing User Experience With a Generative AI Chatbot. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(1), 651–663. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2311971>
- Kong, S. C., Yang, Y., & Hou, C. (2024a). Examining teachers' behavioural intention of using generative artificial intelligence tools for teaching and learning based on the extended technology acceptance model. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100328>

- Kong, S. C., Yang, Y., & Hou, C. (2024b). Examining teachers' behavioural intention of using generative artificial intelligence tools for teaching and learning based on the extended technology acceptance model. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100328>
- Kumar, A., Shankar, A., Hollebeek, L. D., Behl, A., & Lim, W. M. (2025). Generative artificial intelligence (GenAI) revolution: A deep dive into GenAI adoption. *Journal of Business Research*, 189. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2024.115160>
- Kurniawan, R. Y., Mahfudhoh, A. I., Rohayati, S., Dewi, R. M., Kamalia, P. U., & Majid, M. Z. A. (2025). The Use of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology to Analyze Students' Behavioral Interests in Utilizing Gemini AI. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(7), 1496–1511. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.7.2351>
- Li, S., Han, R., Fu, T., Chen, M., & Zhang, Y. (2024). Tourists' behavioural intentions to use ChatGPT for tour route planning: an extended TAM model including rational and emotional factors. *Current Issues in Tourism*. <https://doi.org/10.1080/13683500.2024.2355563>
- M, J., P, V. S., & Kryvinska, N. (2024). Exploring the Chatbot usage intention-A mediating role of Chatbot initial trust. *Heliyon*, 10(12). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e33028>
- Mafa, R. K., & Govender, D. W. (2025). Exploring teachers' technology adoption: linking TPACK knowledge and UTAUT-3 constructs. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00480-z>
- Margono, H., Saud, M., & Falahat, M. (2024). Virtual Tutor, Digital Natives and AI: Analyzing the impact of ChatGPT on academia in Indonesia. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101069>
- Mohamed, Z. A., & Ünsalan, M. (2025). Does AI marketing efforts affect brand loyalty of Gen Z consumers? Mediating role of brand image and brand experience. *Cogent Business & Management*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2025.2542428>
- Myin, M. T., & Watchravesringkan, K. (2024). Investigating consumers' adoption of AI chatbots for apparel shopping. *Journal of Consumer Marketing*, 41(3), 314–327. <https://doi.org/10.1108/JCM-03-2022-5234>
- Navas, G., Navas-Reascos, G., Navas-Reascos, G. E., & Guaño, S. (2025). Innovating engineering education with AI: a case study on ChatGPT 4.0's role in statics-

- physics. *Cogent Education*, 12(1).  
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2539545>
- Niu, B., & Mvondo, G. F. N. (2024). I Am ChatGPT, the ultimate AI Chatbot! Investigating the determinants of users' loyalty and ethical usage concerns of ChatGPT. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 76. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103562>
- Pangestu, A., Setiawan, H., Afifah, N., & Purmono, B. B. (2025). Modeling Chatgpt Continuance Intention: The Role of Expectancy, Satisfaction, and Trust. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Bisnis Dan Kewirausahaan*, 5(3), 55–74. <https://doi.org/10.55606/jurimbik.v5i3.1164>
- Putro, C. B. R., & Sugiat, M. A. (2025). The use of UTAUT model to understand user intention and user behavior of mobile banking BIMA PT Bank Jateng. *International Journal of Accounting and Management Information Systems*, 3(1), 15–31. <https://doi.org/10.35912/ijamis.v3i1.3252>
- Saif, N., Khan, S. U., Shaheen, I., Alotaibi, A., Alnfiai, M. M., & Arif, M. (2024). Chat-GPT; validating Technology Acceptance Model (TAM) in education sector via ubiquitous learning mechanism. *Computers in Human Behavior*, 154. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108097>
- Sarker, P., Hughes, L., Malik, T., & Dwivedi, Y. K. (2025). Examining consumer adoption of social commerce: An extended META-UTAUT model. *Technological Forecasting and Social Change*, 212. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123956>
- Singh, S., & Paiva, J. (2025). The role of AI characteristics and their influence on higher education students' continuance intention to use GenAI tools. *Information Discovery and Delivery*. <https://doi.org/10.1108/idd-03-2025-0060>
- Singha, M. (2025). *Detecting AI Hallucinations in Finance: An Information-Theoretic Method Cuts Hallucination Rate by 92%*. <http://arxiv.org/abs/2512.03107>
- Situmorang, B. Y., Rabbani, T. M., Dominica, V. A., Handayani, P. W., & Fitriani, H. (2025). Continuance intention to use telecommunication mobile applications in Indonesia based on mobile service quality theory. *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101444>
- Sutomo, E., Sulistiowati, S., Nurcahyawati, V., Erstiawan, M. S., & Ayuningtyas. (2025). Customer Satisfaction, Social Influence, and Facilitating Conditions Affecting Use Behavior in Ride-Hailing. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 7(2), 220–229. <https://doi.org/10.37802/joti.v7i2.1222>

- Triana, I. K. D. L., Agustina, P. D. C., Febrian, R., Wiadnya, I. D. G. P., & Paramarta, V. (2024). Role of Artificial Intelligence in Developing Hospital Information Management Systems. *JMMR (Jurnal Medicoeticolegal Dan Manajemen Rumah Sakit)*, *13*(1), 130–141. <https://doi.org/10.18196/jmmr.v13i1.127>
- Utari, P., Nada Shofa Alkhajar, E., & Adita Widiанти, M. (n.d.). *MASA DEPAN KOMUNIKASI: MENJELAJAH PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM INTERAKSI MANUSIA*.
- Veronika, S., Lee, M. S. W., Lang, B., & Putra, P. (2025). A systematic review and future agenda on continuance intentions in mobile apps. In *International Journal of Information Management Data Insights* (Vol. 5, Number 2). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2025.100352>
- Zhao, L., Rahman, M. H., Yeoh, W., Wang, S., & Ooi, K. B. (2024). Examining factors influencing university students' adoption of generative artificial intelligence: a cross-country study. *Studies in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/03075079.2024.2427786>

## LAMPIRAN



outer loading	EE	FC	IC	IQ	PE	S	SI
EE1	0.819						
EE2	0.765						
EE3	0.790						
FC1		0.863					
FC2		0.851					
FC3		0.836					
FC4		0.796					
IC1			0.708				
IC2			0.751				

IC3			0.716				
IC4			0.759				
IC5			0.706				
IQ1				0.774			
IQ2				0.760			
IQ3				0.793			
IQ4				0.717			
IQ5				0.772			
PE1					0.815		
PE2					0.776		
PE3					0.807		
S1						0.764	
S2						0.787	
S3						0.866	
S4						0.868	
SI1							0.879
SI2							0.789
SI3							0.786

<b>CONSTRUCT REABILITY AND VALIDITY</b>				
	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Effort Expentancy	0.702	0.706	0.834	0.627
Facilitating Condition	0.857	0.859	0.903	0.701
Information Quality	0.822	0.825	0.875	0.583
Intention to Continue	0.779	0.781	0.850	0.531
Performance Expectancy	0.718	0.719	0.842	0.639
Satisfy	0.839	0.840	0.893	0.676
Social Influence	0.753	0.762	0.859	0.671

<b>COLLINEARITY STATISTIC (VIF)</b>		
	VIF	
EE1	1.418	
EE2	1.299	
EE3	1.423	
FC1	2.286	
FC2	2.103	
FC3	1.991	
FC4	1.738	
IC1	1.415	
IC2	1.503	
IC3	1.431	
IC4	1.594	
IC5	1.458	
IQ1	1.681	
IQ2	1.575	
IQ3	1.793	
IQ4	1.591	
IQ5	1.689	
PE1	1.447	
PE2	1.342	
PE3	1.454	
S1	1.598	
S2	1.795	
S3	2.414	
S4	2.360	
SI1	1.838	
SI2	1.437	
SI3	1.524	
<b>R-SQUARE</b>		
	R-square	R-square adjusted
Effort Expectancy	0.356	0.354
Facilitating Condition	0.494	0.492
Intention to Continue	0.515	0.513
Performance Expectancy	0.379	0.376

	Satisfy		0.627		0.621		
	Social Influence		0.427		0.425		
<b>HTMT</b>							
	EE	FC	IQ	IC	PE	S	SI
EE							
FC	0.659						
IQ	0.783	0.837					
IC	0.600	0.726	0.707				
PE	0.622	0.690	0.789	0.698			
S	0.670	0.765	0.864	0.885	0.784		
SI	0.539	0.727	0.826	0.735	0.729	0.875	

<b>FORNELL LARCKER</b>							
	Effort Expentancy	Facilitating Condition	Information Quality	Intention to Continue	Performance Expectancy	Satisfy	Social Influence
Effort Expentancy	0.792						
Facilitating Condition	0.511	0.837					
Information Quality	0.597	0.703	0.764				
Intention to Continue	0.444	0.595	0.572	0.728			
Performance Expectancy	0.443	0.541	0.615	0.524	0.800		
Satisfy	0.518	0.649	0.717	0.718	0.610	0.822	
Social Influence	0.398	0.584	0.653	0.567	0.538	0.697	0.819

CROSS LOADING							
	Effort Expentancy	Facilitating Condition	Information Quality	Intention to Continue	Performance Expectancy	Satisfy	Social Influence
EE1	0.819	0.403	0.465	0.382	0.359	0.492	0.386
EE2	0.765	0.383	0.478	0.317	0.370	0.384	0.320
EE3	0.790	0.430	0.476	0.351	0.322	0.345	0.229
FC1	0.505	0.863	0.600	0.509	0.517	0.539	0.459
FC2	0.459	0.851	0.607	0.516	0.447	0.550	0.483
FC3	0.388	0.836	0.607	0.494	0.382	0.551	0.487
FC4	0.356	0.796	0.537	0.472	0.469	0.532	0.531
IC1	0.290	0.486	0.478	0.708	0.467	0.527	0.410
IC2	0.317	0.417	0.421	0.751	0.384	0.557	0.476
IC3	0.333	0.400	0.401	0.716	0.352	0.530	0.404
IC4	0.331	0.467	0.440	0.759	0.394	0.535	0.453
IC5	0.349	0.393	0.333	0.706	0.301	0.457	0.304
IQ1	0.499	0.539	0.774	0.490	0.600	0.513	0.529
IQ2	0.497	0.592	0.760	0.392	0.450	0.539	0.475
IQ3	0.447	0.526	0.793	0.487	0.458	0.623	0.552
IQ4	0.400	0.523	0.717	0.358	0.286	0.525	0.449
IQ5	0.426	0.503	0.772	0.445	0.521	0.540	0.483
PE1	0.391	0.475	0.505	0.389	0.815	0.507	0.431
PE2	0.341	0.420	0.485	0.456	0.776	0.473	0.440
PE3	0.330	0.401	0.485	0.414	0.807	0.482	0.421
S1	0.467	0.550	0.629	0.614	0.553	0.764	0.504
S2	0.399	0.513	0.568	0.567	0.424	0.787	0.569
S3	0.376	0.504	0.584	0.602	0.495	0.866	0.646
S4	0.461	0.565	0.573	0.574	0.528	0.868	0.572
SI1	0.367	0.522	0.588	0.498	0.503	0.618	0.879
SI2	0.323	0.473	0.521	0.413	0.417	0.573	0.789
SI3	0.282	0.435	0.491	0.482	0.396	0.517	0.786