

dan interaksi yang mendalam dengan ChatGPT selama kegiatan belajar. Namun Variabel *engagement* merupakan variabel yang mendapatkan nilai terendah dari kelima variabel *HEART* yaitu dengan nilai 75.40%, berdasarkan hasil tersebut penting untuk ChatGPT terus mempertahankan bahkan mengembangkan tingkat keterlibatan dan interaksi lebih mendalam dari berbagai aspek seperti keterlibatan pengembangan fitur baru, peningkatan kualitas interaksi, keterlibatan emosional dll [38].



### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat dibuat berdasarkan temuan dan diskusi yang telah dibahas di bab sebelumnya:

1. Metode HEART Framework digunakan untuk menentukan tingkat user experience pada ChatGPT pada mahasiswa tingkat akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dan menghitung setiap skor item pernyataan yang ada pada variabel *HEART*. Pengolahan data untuk mendapatkan hasil perhitungan

tersebut ditujukan untuk memperoleh presentase yang menunjukkan tingkat *user experience* ChatGpt.

2. Didasari hasil analisis menggunakan *HEART Framework* ChatGPT sudah memenuhi kebutuhan penggunanya, selain itu penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan ChatGPT dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa tingkat akhir di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dari beberapa aspek, Hal ini bisa dilihat dari uraian 5 Variabel *HEART*, Semua *goals* telah dicapai oleh setiap variabelnya berdasarkan kriteria yang tercantum dalam Table *Goals-Signal-Metrics* dengan nilai 70% yaitu mendapatkan nilai sebesar 78.72%. Variabel *happiness* mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 82.54% dan Variabel *engagement* mendapatkan nilai terendah yaitu pada angka 75.40%.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari beberapa kekurangan dalam penulisan penelitian ini. Kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas menganalisa *user experice* ChatGPT berdasarkan variabel yang ada pada *HEART Framework*. Diharapkan Pada penelitian berikutnya dapat dilakukan penelitian serupa yang lebih dalam atau lebih lanjut dengan dapat menggunakan metode lain seperti *Heuristic evaluation, Cognitive Walktrought*, dan lain lain untuk memperoleh hasil yang lebih akurat terkait *User Experience* ChatGPT.
2. Teknik pengambilan data pada peneitian ini menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner dan populasi dari penelitian ini terbatas yaitu mahasiswa tingkat akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik lain untuk memeproleh data seperti wawancara dan memperluas populasi guna mendapatkan hasil yang lebih mendalam mengenai *User Experience* ChatGPT.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Dewonoto Laut Santoso, I. Riski, N. Kholik, M. Raffi Akbar, and A. Saifudin, "Penerapan Artificial Intelligence dalam Aplikasi Chatbot sebagai Media Informasi dan Pembelajaran mengenai Kebudayaan Bangsa," *Jurnall Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 3, pp. 579–589, 2021, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika579>
- [2] A. Faiz and I. Kurniawaty, "Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 456–463, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4779.
- [3] X. Zhai, "ChatGPT User Experience: Implications for Education," *SSRN Electron. J.*, no. January, 2023, doi: 10.2139/ssrn.4312418.
- [4] A. Rananda, "Education Journal : Journal Education Research and Development," no. November 2022, pp. 158–166.

- [5] M. Sony Maulana, Nurmalasari, S. Rheno Widiyanto, S. Dewi Ayu Safitri, and R. Maulana, "Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas," *J. Penelit. dan Pengabd. Masy. Jotika*, vol. 3, no. 1, pp. 16–19, 2023, doi: 10.56445/jppmj.v3i1.103.
- [6] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November, pp. 289–302, 2021.
- [7] M. Muhammad, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran," *Lantanida J.*, vol. 4, no. 2, p. 87, 2017, doi: 10.22373/lj.v4i2.1881.
- [8] A. J. Danny, "Analisis User Experience pada Game Valorant dengan Game-Design Factors Questionnaire," vol. 2, no. 3, pp. 148–162, 2021.
- [9] P. K. D. Real Ananda Kristi, Muhammad Zharif Alifian, Siti Lailatul Zahrotun Nisak, Inas Syarifah Abidah, "Analisis User Experience Aplikasi Tix . Id Menggunakan Heart Framework User Experience Analysis of Tix . Id Application," no. September, pp. 10–11, 2022.
- [10] M. Noer, I. Ramadhani, M. I. Mahardhika, and A. Wulansari, "Analisis User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Heart Framework Pada Aplikasi Grab," *Madani - J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 5, pp. 748–753, 2023.
- [11] B. Putrajaya, M. Rizky Erlangga P, A. Amalia, and A. Agung F, "Analisis User Experience Pada Pengguna Aplikasi Gojek Menggunakan Metode Heart Framework," *Pros. Semin. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 46–51, 2022, doi: 10.33005/sitasi.v2i1.265.
- [12] D. E. Malla Avila, "No Titleהארץ," *הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים*, vol. 3, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [13] R. Aisyah *et al.*, "Jurnal Neobank," vol. 2, no. 1, 2023.
- [14] A. C. Zarkasi, A. S. Wardani, and S. Sucipto, "Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputisasi Akunt.*, vol. 6, no. 6, pp. 174–179, 2022, doi: 10.46880/jmika.vol6no2.pp174-179.
- [15] Salma Luthfiah Yulvi and Mery Citra Sondari, "Analisis User Experience Menggunakan HEART Framework dan Importance Performance Analysis (Studi Pada TikTok Shop)," *Indones. J. Educ. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 148–159, 2023, doi: 10.60076/indotech.v1i3.245.
- [16] WHO, *No Titleהכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים*, no. 8.5.2017. 2022. [Online]. Available: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

- [17] I. Rezaldy, N. Trianasari, S. Si, and M. Stat, "Pengaruh User Experience Terhadap Customer Satisfaction Pada Pengguna Aplikasi Iflix," *e-Proceeding Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 491–496, 2019.
- [18] M. A. J. Martins and S. Riyanto, "The Effect of User Experience on Customer Satisfaction on Netflix Streaming Services in Indonesia," *Int. J. Innov. Sci. Res. Technol.*, vol. 5, no. 7, pp. 573–577, 2020, doi: 10.38124/ijisrt20jul545.
- [19] T. Tullis, B. Albert, and W. Albert, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Third Edition)*. 2022. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128180808000212>
- [20] O. Zawacki-Richter, V. I. Marín, M. Bond, and F. Gouverneur, "Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators?," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 16, no. 1, 2019, doi: 10.1186/s41239-019-0171-0.
- [21] Nurlailah and I. Rusdi, "Analisis User Experience (UX) pada Aplikasi Segari menggunakan HEART Metrics," *J. Teknol.*, vol. 16, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.34151/jurtek.v16i1.4265.
- [22] G. B. Subiksa, "Analisis Pengalaman Pengguna Website Lamaran Kerja Online Dengan Metode Heart Framework," *J. Ilm. Multidisiplin Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–23, 2023, doi: 10.61674/jimik.v1i1.108.
- [23] K. Rodden, H. Hutchinson, and X. Fu, "Measuring the user experience on a large scale: User-centered metrics for web applications," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, vol. 4, pp. 2395–2398, 2010, doi: 10.1145/1753326.1753687.
- [24] I. Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *Hist. J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- [25] A. V. Pratama, A. D. Lestari, and Q. Aini, "Analisis User Experience Aplikasi Academic Information System (Ais) Mobile Untuk User-Centered Metrics Menggunakan Heart Framework," *Sistemasi*, vol. 8, no. 3, p. 405, 2019, doi: 10.32520/stmsi.v8i3.527.
- [26] N. M. Janna and Herianto, "Artikel Statistik yang Benar," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [27] Budi Darma, *Sampul Depan STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linear Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAAQBAJ&lpg=PA1&hl=id&pg=PA1#v=onep>

age&q&f=false

- [28] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.
- [29] T. A. M. Putra, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, "valuasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive WalkthroughE," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6721–6729, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5795/2751>
- [30] D. Lie, R. T. Siregar, H. P. Silitonga, R. T. Sianipar, and J. A. Putri, "Peran Pemanfaatan E-Commerce dan Inovasi Produk Dalam Meningkatkan Kinerja UMKM," *E-Proceeding 2nd Senriabdi 2022*, vol. 2, pp. 186–195, 2022.
- [31] O. V. Tri Utami, C. Wiguna, and D. M. Kusumawardani, "Implementasi dan Pengukuran Pengalaman Pengguna Sistem Informasi Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Napza Menggunakan Heart Framework," *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 460, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1304.
- [32] M. Pristantya, I. L. Sardi, and ..., "Analisis dan Evaluasi User Experience Membaca Buku Digital pada Aplikasi Buku Digital Menggunakan Heart Framework (Studi Kasus: Gramedia Digital)," *eProceedings ...*, vol. 10, no. 3, pp. 3677–3689, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20644%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20644/19957>
- [33] B. W. Trenggono, A. Faroqi, and A. Wulansari, "Penerapan Metode Heart Metrics dalam Menganalisis User Experience Aplikasi E-Learning," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 2, p. 471, 2022, doi: 10.35889/jutisi.v11i2.876.
- [34] F. K. Dewi and M. Ariyanti, "Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung," *J. Manaj. Teknol.*, vol. 19, no. 2, pp. 111–129, 2020, doi: 10.12695/jmt.2020.19.2.1.
- [35] A. Meiriza *et al.*, "Analisis User Experience Pada Aplikasi Mobile Alflagift dengan Menggunakan Metode Heart Metrics," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 785–794, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.4993.
- [36] A. G. Andreas, P. Dellia, S. R. Rahma, J. Nurqomariah, and R. Soleha, "Analysis of User Experience ( UX ) in the Use of the TikTok Shop Application with the HEART Metrics Method," vol. 3, no. 3, 2024.

- [37] N. Umar and Nazariah, "Jurnal Sains Riset (JSR)," *J. Sains Ris.*, vol. 9, no. September 2019, pp. 61–67, 2019.
- [38] C. Y. Lai, K. Y. Cheung, and C. S. Chan, "Exploring the role of intrinsic motivation in ChatGPT adoption to support active learning: An extension of the technology acceptance model," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 5, no. October, p. 100178, 2023, doi: 10.1016/j.caeai.2023.100178.



**Tabel Revisi**

NO	Revisi	Halaman
1	Typo (Engagement, Reliabilitas)	Telah diperbaiki
2	Konsistensi penulisan (ChatGPT, Universitas Atma Jaya Yogyakarta)	Telah diperbaiki
3	Penyesuaian tujuan penelitian dengan umusan masalah	Telah diperbaiki pada halaman 4
4	Cetak Miring ( <i>growth</i> )	Telah disesuaikan pada halaman 41
5	Sitasi Goals 70%	Telah ditambahkan pada halaman 41
6	Tabel full border	Telah diperbaiki pada halaman

		30,31,32,33,35,36,37,38,39,40,43
8	Hubungan motivasi dan pengalaman pengguna	Telah ditambahkan penjelasan pada halaman 12 dan halaman 50





# Lampiran

## 1. Lampiran Demografi Responden

Apakah anda mahasiswa tingkat akhir UAJY? (sedang mengambil TA) \*

YA

Tidak

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 8

**Informasi Pengguna** ✕ ⋮

Bagian ini berisi tentang data diri partisipan dan akan dijamin kerahasiaannya.

**Nama / Inisial \***

Teks jawaban singkat

**Jenis Kelamin \***

Perempuan

Laki-Laki

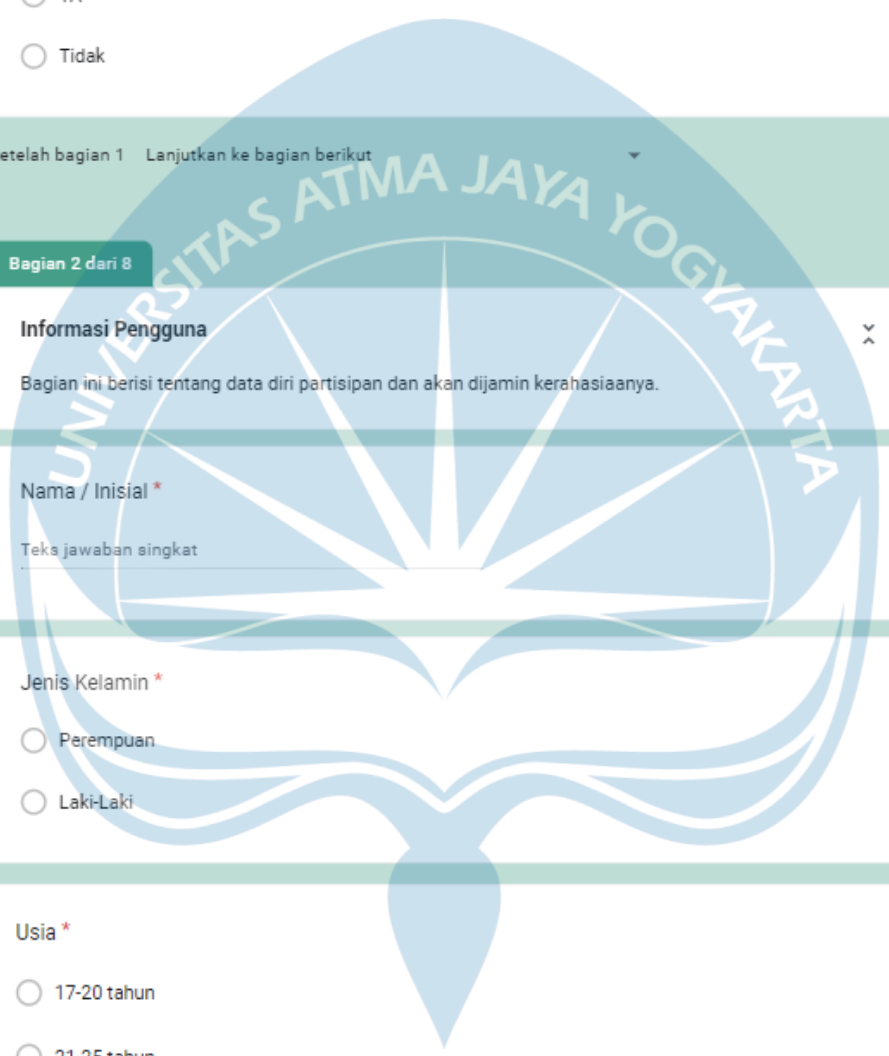
**Usia \***

17-20 tahun

21-25 tahun

26-30 tahun

Lainnya...



Fakultas \*

- Fakultas Teknologi Industri
- Fakultas Bisnis dan Ekonomika
- Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
- Fakultas Hukum
- Fakultas Teknik
- Fakultas TeknoBiologi
- Lainnya...

Apakah anda pernah menggunakan Chat Gpt selama kegiatan belajar (Semeter akhir atau TA) \*

- YA
- Tidak

## 2. Lampiran item pernyataan *Happiness*

**Happiness**

Bagian ini berisi 6 pernyataan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kebahagiaan pengguna saat menggunakan Chat Gpt

Saya merasa senang selama menggunakan Chat GPT \*

- |                     |                       |                       |                       |                       |                       |               |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
|                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |               |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Penggunaan Chat GPT dalam kegiatan belajar membuat saya merasa puas \*

- |                     |                       |                       |                       |                       |                       |               |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
|                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |               |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Interaksi dengan Chat GPT membuat saya merasa lebih mudah dalam belajar \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa Chat GPT mudah digunakan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa nyaman ketika menggunakan Chat GPT \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya akan merekomendasikan Chat GPT ke orang lain \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

### 3. Lampiran item pernyataan *Engagement*

Bagian 4 dari 8

#### Engagement

Bagian ini berisi 5 pernyataan untuk mengukur sejauh mana pengguna terlibat dalam interaksi dengan Chat Gpt

Saya merasa ChatGPT dapat diakses setiap Waktu \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya memilih ChatGPT ketika ingin mengerjakan tugas akademik \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya selalu menggunakan ChatGPT untuk mendapatkan informasi dengan cepat \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya merasa semua fitur ChatGPT bermanfaat bagi saya \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya merasa semua fitur dalam ChatGPT berfungsi dengan baik \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

#### 4. Lampiran itm pernyataan *Adoption*

Bagian 5 dari 8

**Adoption** ✕ ⋮

Bagian ini berisi 4 pernyataan untuk mengukur seberapa cepat dan seberapa banyak pengguna baru mengadopsi IChat Gpt

Saya sering menggunakan Chat GPT dalam kegiatan belajar \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya memahami penggunaan Chat GPT saat pertama kali mengkasasnya \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya memilih Chat GPT dibanding ChatBot lain \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak setuju      Sangat Setuju

Chat GPT membantu saya dalam kegiatan belajar sejak pertama kali menggunakannya \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

## 5. Lampiran item pernyataan *Retention*

Bagian 6 dari 8

### Retention

Bagian ini berisi 5 pernyataan untuk mengukur seberapa banyak pengguna yang tetap menggunakan Chat Gpt dalam jangka waktu tertentu

Saya selalu menggunakan Chat GPT dalam kegiatan Belajar \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya akan menggunakan Chat GPT dalam 3 bulan kedepan \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya akan menggunakan Chat GPT dalam jangka waktu yang panjang \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya merasa Chat GPT sebagai solusi yang baik dalam membantu menyelesaikan tugas-tugas akademik \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

## 6. Lampiran item pernyataan *Task Success*

Bagian 7 dari 8

**Task Success** ✕ ⋮

Bagian ini berisi 6 pernyataan untuk mengukur seberapa efektif pengguna dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan yang pengguna inginkan pada Chat Gpt

Saya merasa jarang terjadi erorr saat menggunakan Chat GPT \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Chat GPT meningkatkan kemauan untuk belajar saya lebih tinggi \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya merasa Chat Gpt memberikan informasi yang saya butuhkan dengan cepat \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

