

**PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN
PERPLEXITY AI OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU
PERPUSTAKAAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

MUNZ ZAHAR

NIM. 190503081

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi Ilmu Perpustakaan



**S1 ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
2024 M/ 1446 H**

**PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN
PERPLEXITY AI OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU
PERPUSTAKAAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda
Aceh**

**Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Strata Satu (S1)
Ilmu Perpustakaan**

Diajukan Oleh:

Munz Zahar


NIM. 190503081

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Studi Ilmu Perpustakaan**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II


Nazaruddin, S.Ag., S.S., M.L.I.S., Ph.D.
NIP. 197101101999031002


Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004

Disetujui oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan


Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS.
NIP. 197711152009121001

SKRIPSI

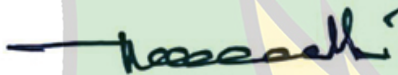
Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus dan
Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Strata Satu (S1)
Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 25 Juli 2024 M
19 Muharram 1446 H

Di Darussalam-Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



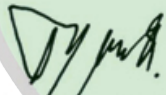
Nazaruddin, S.Ag., S.S., M.L.I.S., Ph.D.
NIP. 197101101999031002

Sekretaris



Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004

Penguji I



Drs. Syukrinur, M.L.I.S
NIP. 196801252000031002

Penguji II



Asnawi, S.IP., M.IP
NIP. 198811222020121010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam - Banda Aceh



Syarifuddin, M.Ag., Ph.D
NIP. 197001011997031005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Munz Zahar

NIM : 190503081

Jenjang : Strata Satu (S1)

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN

PERPLEXITY AI OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU
PERPUSTAKAAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah asli karya saya sendiri, dan jika kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberi sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 1 Juli 2024

Yang menyatakan,



Munz Zahar

NIM. 190503081

KATA PENGANTAR



Rasa syukur yang dalam kami sampaikan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pemurah, memberikan kesempatan dan kesehatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kemudian shalawat dan salam kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah. Beliauulah yang telah membawa umatnya pada kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul **Perilaku Pencarian Informasi Menggunakan Perplexity AI Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) pada program studi Ilmu Perpustakaan di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Kami menyadari, bahwa dalam proses penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik materi maupun cara penulisannya. Namun demikian, kami telah berupaya dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang kami miliki, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kami sadari pula, bahwa dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini kami menghaturkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Teristimewa ucapan terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua Ayahanda Zainun Bahri dan Ibunda Idawarni serta adik-adik tercinta, Melza Maulina, Zahra Rahmadani, Munawar Khalil, dan Amira Latifa yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa serta doa yang tulus untuk saya menyelesaikan studi ini.

Dengan kerendahan hati, Penulis juga ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Adab dan Humaniora beserta jajarannya, dan Bapak Mukhtaruddin, S,Ag,M. LIS selaku ketua prodi Ilmu Perpustakaan, Bapak T. Mulkan Safri, M. IP selaku sekretaris prodi Ilmu Perpustakaan. Dengan kerendahan hati penulis juga ucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada bapak Nazaruddin, S.Ag,S.S,M.L.I.S,Ph.D. selaku pembimbing 1 dan pak Ruslan, S.Ag.,M.Si.,M.LIS selaku pembimbing ke II dan terima kasih juga kepada bapak

Drs. Syukrinur. M.LIS selaku penguji 1 dan bapak Asnawi. S.IP., M.IP selaku penguji 2 yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan karya tulis/skripsi ini dan bapak dan ibu dosen, para asisten, karyawan-karyawan dan semua bagian akademik fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman informan yang bersedia berkontribusi dalam penelitian ini dan juga rasa terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Ilmu Perpustakaan yang telah banyak memberikan waktu, dukungan, serta motivasi dan doa kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga segala dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal kebaikan dan diberikan pahala oleh Allah SWT.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan semangat yang telah ibu dan bapak serta kawan-kawan berikan, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ini. dan oleh karena itu, kami dengan rendah hati dan dengan tangan terbuka menerima segala masukan, saran dan usulan guna penyempurnaan skripsi ini di kemudian hari.

Banda Aceh, 1 Agustus 2024

Penulis,

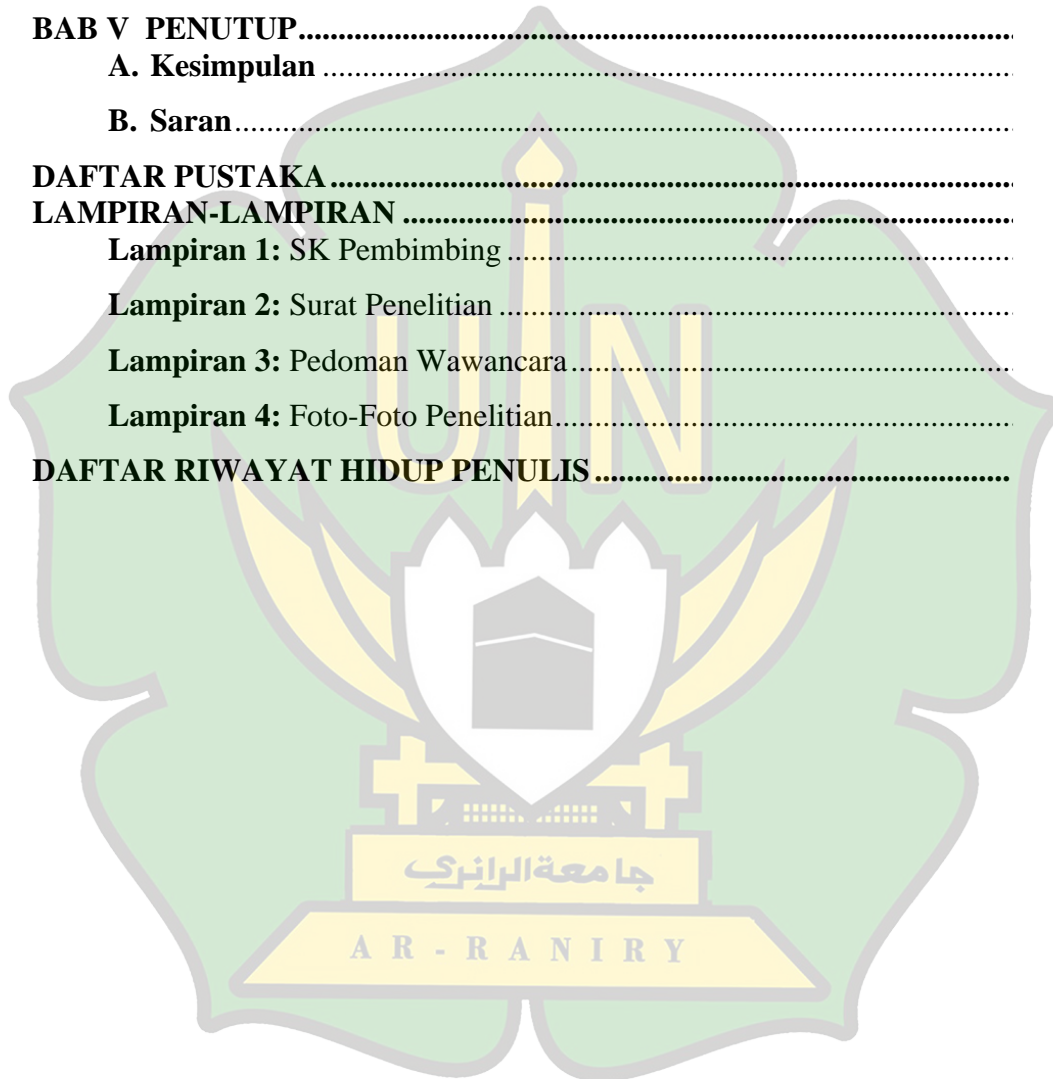
جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Munz Zahar

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	I
DAFTAR ISI.....	III
ABSTRAK	V
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Penelitian terdahulu	9
2. Persamaan dan perbedaan (<i>Research Gap</i>).....	10
B. Informasi	10
1. Definisi Informasi.....	10
2. Kebutuhan Informasi	11
3. Kendala Pencarian Informasi	13
C. Perilaku Pencarian Informasi	15
1. Definisi Perilaku Pencarian Informasi	15
2. Tabel Indikator Perilaku Pencarian Informasi.....	19
D. Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence/AI</i>).....	20
1. Definisi Kecerdasan Buatan (<i>AI</i>)	20
2. Tren penggunaan AI	21
3. Manfaat kecerdasan buatan.....	22
4. Bidang-bidang kecerdasan buatan (<i>AI</i>).....	22
5. Jenis jenis <i>Chatbot Artificial Intelligence</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian.....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Fokus Penelitian	27
D. Objek dan Subjek Penelitian.....	28
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. <i>Perplexity AI</i>	35
1. Profil <i>Perplexity AI</i>	35
2. Fitur <i>Perplexity AI</i> :	36
3. Menu <i>Perplexity AI</i>	38
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61
Lampiran 1: SK Pembimbing	61
Lampiran 2: Surat Penelitian	62
Lampiran 3: Pedoman Wawancara.....	63
Lampiran 4: Foto-Foto Penelitian.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	65



ABSTRAK

Kajian ini membahas Perilaku Pencarian Informasi Menggunakan *Perplexity AI* Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana perilaku mahasiswa ilmu perpustakaan UIN Ar-Raniry menggunakan *Perplexity AI* dalam mencari informasi. Penelitian ini bertujuan memahami perilaku mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan dalam menggunakan *Perplexity AI* sebagai alat pencarian informasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan yang menggunakan *Perplexity AI*. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis data melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan menggunakan *Perplexity AI* sesuai dengan model Ellis dengan adaptasi teknologi canggih. Tahap awal melibatkan penggunaan kata kunci spesifik untuk mencari informasi yang jelas. Di tahap *Chaining*, mereka memilih tautan berdasarkan relevansi dan kredibilitas, sementara di tahap *Browsing*, mereka membaca ringkasan sebelum mendalami sumber lebih lanjut. Pada tahap *Differentiating* dan *Verifying*, mereka menyaring dan mengecek akurasi informasi dengan membaca sumber asli. Pada tahap *Monitoring*, mereka mengikuti pembaruan informasi, dan pada tahap *Extracting*, mereka menyimpan informasi yang relevan. Proses berakhir di tahap *Ending* dengan penggunaan informasi untuk menyelesaikan tugas akademik.

Kata Kunci : Perilaku Pencarian Informasi, *Perplexity, AI*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era yang didominasi oleh kemajuan teknologi, kecerdasan buatan (AI) telah menjadi pendorong utama dalam transformasi berbagai aspek kehidupan.¹ Mahasiswa harus menyesuaikan diri dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang semakin cepat, praktis, dan akurat. AI telah merasuki setiap aspek kehidupan manusia, memengaruhi pilihan, preferensi, dan perilaku individu dalam berbagai cara.² Kehadiran kecerdasan buatan (AI) dapat memenuhi berbagai kebutuhan tersebut. Salah satu aspek yang paling berpengaruh adalah cara mahasiswa mencari dan mengakses informasi.

Seiring dengan kemunculan mesin pencari berbasis AI yang semakin canggih, pola perilaku dalam mencari informasi juga mengalami pergeseran yang signifikan. Fenomena ini bukanlah hal yang mengejutkan mengingat kemajuan teknologi dan ketersediaan sumber daya digital yang melimpah. Dengan alat AI, mahasiswa dapat dengan cepat menemukan referensi, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik studi mereka tanpa perlu melakukan pencarian manual yang memakan waktu. Perilaku informasi adalah aktivitas

¹ Muttaqin. and others, *Implementasi AI Dalam Kehidupan*, ed. by Janner Simarmata, *Yayasan Kita Menulis* (Yayasan Kita Menulis, 2023) <[http://repository.upy.ac.id/4945/1/FullBook Implementasi Artificial Intelligence \(AI\) dalam Kehidupan.pdf](http://repository.upy.ac.id/4945/1/FullBook%20Implementasi%20Artificial%20Intelligence%20(AI)%20dalam%20Kehidupan.pdf)>.

² Sorwar. B.A.D.N., Balasooriya., Darshana, Sedera., Golam, 'The Behavioural Impact of Artificial Intelligence. *Advances in Marketing, Customer Relationship Management, and e-Services Book Series*', 2024, 311–29 <<https://doi.org/10.4018/979-8-3693-4453-8.ch016>>.

yang dilakukan oleh individu untuk mengenali kebutuhan informasi, mencari informasi dari berbagai sumber dan saluran, serta menggunakan atau membagikan informasi tersebut.³ Perilaku pencarian informasi adalah upaya dalam mencari informasi yang dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu.⁴

Menurut David Ellis, ada delapan karakteristik perilaku pencarian informasi,⁵ *Starting* sebagai langkah awal dalam memulai pencarian informasi, *Chaining* yang merupakan tahap penelusuran literatur dengan mengikuti kutipan dari buku atau jurnal, *Browsing* yang merupakan proses penjelajahan, *Differentiating* yang mencakup penyaringan sumber informasi, *Monitoring* sebagai upaya memantau perkembangan, *Extracting* untuk merangkum hasil penelusuran, *Verifying* sebagai tahap memastikan kebenaran informasi, dan *Ending* sebagai tahap penutup dalam pencarian informasi.

Saat ini kita banyak berinteraksi dengan teknologi kecerdasan buatan, Seperti berbicara dengan Siri atau Alexa, perbaikan tata bahasa, dan pemeriksa ejaan serta pencarian Google.⁶ Perkembangan teknologi kecerdasan buatan juga dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi

³ Nur Hasana and others, 'Dawat Una: Journal of Communication and Islamic Broadcast Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi (Kajian Literatur)', 3 (2023), 926–33 <<https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i3.2949>>.

⁴ T. D. Wilson, 'Human Information Behavior', *Informing Science*, 3.2 (2000), 49–55 <<https://doi.org/10.28945/576>>.

⁵ K Maslahah, 'Perilaku Pencarian Informasi Digital Native Iain Surakarta (Studi Terhadap Pemustaka Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah)', *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 4.1 (2019), 60–65 <<https://jurnal.ipi.web.id/jurnalipi/article/view/65>>.

⁶ Peter Adebawale Olujimi and Abejide Ade-Ibijola, 'NLP Techniques for Automating Responses to Customer Queries: A Systematic Review', *Discover Artificial Intelligence*, 3.1 (2023) <<https://doi.org/10.1007/s44163-023-00065-5>>.

salah satunya dengan memanfaatkan *Natural Language Processing (NLP)*, sistem ini mampu memahami pertanyaan yang diajukan oleh pengguna dalam bahasa alami dan memberikan hasil pencarian yang lebih tepat dan akurat.⁷ Layanan berbasis *AI* seperti *ChatGPT*, *Perplexity*, *Bing AI*, *Gemini* dan layanan serupa lainnya.⁸ Dengan adanya teknologi berbasis kecerdasan buatan yang membantu dalam pencarian informasi guna memenuhi kebutuhan informasi, secara pasti akan terbentuk pola perilaku yang mereka terapkan dalam mencari informasi, memanfaatkan dan mengolah informasi tersebut.

Keberadaan mahasiswa di perguruan tinggi erat kaitannya dengan aktifitas-aktifitas yang bersifat akademik, sehingga pengetahuan dan wawasan tentang keberadaan informasi, cara menelusuri dan memilihnya adalah hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam mencari informasi, keterampilan dalam menelusuri informasi sangat penting untuk mahasiswa. Keterampilan ini juga terkait dengan perilaku mereka. Jadi, mahasiswa perlu memiliki kemampuan yang baik dalam mencari informasi.

Berbagai mahasiswa di perguruan tinggi saat ini banyak memanfaatkan alat telusur yang berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk menelusuri informasi guna memenuhi tugas perkuliahan mereka. Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry diantara kebanyakan mahasiswa telah memanfaatkan alat telusur informasi berbasis *AI* untuk

⁷ Winanti Rahayu, 'Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence)', 2023, 105 <<https://e-prosiding.ideaspublishing.co.id/index.php/PIP/article/view/19>>.

⁸ Ahmed Tlili and others, 'What If the Devil Is My Guardian Angel: ChatGPT as a Case Study of Using Chatbots in Education', *Smart Learning Environments*, 10.1 (2023) <<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00237-x>>.

keperluan tugas perkuliahan mereka. Di samping itu, mahasiswa ilmu perpustakaan memiliki pembelajaran mendasar mengenai pengolahan sumber informasi dan sudah selayaknya memiliki kemampuan dalam mengorganisasi sebuah informasi.

Penelitian ini memiliki peran penting dalam memahami bagaimana mahasiswa Ilmu Perpustakaan memanfaatkan teknologi *AI* untuk mencari informasi. Memahami perilaku ini sangat krusial di era digital, di mana akses informasi begitu melimpah dan mudah didapatkan. Penelitian ini memberikan wawasan tentang strategi pencarian informasi yang digunakan mahasiswa, sumber informasi yang dipilih oleh mereka, serta hambatan yang mereka hadapi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis peroleh menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan sudah memanfaatkan *Perplexity AI* sebagai alat pencari dalam menelusuri informasi.⁹ Diantara mahasiswa, mereka memilih untuk menggunakan *Perplexity AI* sebagai media dalam pencarian informasi karena mereka dapat dengan mudah mengakses informasi yang relevan untuk tugas perkuliahan mereka, mudah dalam menggunakannya dan hasil pencarian yang cepat. Disamping itu, alat telusur ini juga menjawab pertanyaan dalam bentuk rangkuman singkat dengan menambahkan kutipan atau referensi yang menunjukkan dari mana informasi itu berasal. Namun, pada saat penggunaan *Perplexity AI*, mereka menerapkan tahapan pencarian informasi dengan cara yang berbeda.

⁹ *Observasi*, 2023.

Tradisionalnya, pencarian informasi mahasiswa melibatkan interaksi langsung dengan orang lain atau sumber tertulis seperti buku dan majalah. Namun, dengan dukungan kecerdasan buatan (AI), Mahasiswa dapat mengakses informasi secara luas dengan memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga diperlukan kejelian dalam melihat informasi yang disediakan dan memastikan sumber informasi yang digunakan kredibel dan terpercaya.

Ada beberapa masalah yang terjadi pada saat mereka melakukan pencarian informasi dengan *perplexity AI* diantaranya mereka terlalu percaya terhadap referensi yang disediakan. Dalam artian, mereka langsung mengambil atau *copy-paste* hasil yang diberikan tanpa melihat lagi dari sumber asli informasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena mereka terlalu mengandalkan pada teknologi tersebut, mereka terlalu bergantung pada rekomendasi yang diberikan tanpa melakukan penilaian kritis terhadap sumber informasi yang mereka peroleh.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang **Perilaku Pencarian Informasi Menggunakan *Perplexity AI* Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu tahapan apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa dalam memakai *Perplexity AI* sebagai alat pencarian informasi dengan model Ellis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tahapan apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa dalam memakai *Perplexity AI* sebagai alat pencarian informasi dengan model Ellis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan akan membantu mahasiswa untuk mengetahui indikator penting dalam tahapan pencarian informasi dengan memanfaatkan *AI*, sehingga mahasiswa dapat menjadi lebih terampil dan selektif dalam menemukan informasi yang tepat.

2. Manfaat Praktis

Bisa menjadi panduan mahasiswa dalam melakukan pencarian informasi dengan memanfaatkan mesin pencarian berbasis *AI*, agar mahasiswa mengetahui tahapan tahapan dalam menggunakan *Perplexity AI*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan dapat mengetahui tentang pola perilaku pencarian informasi, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam mencari informasi dengan akurat dan efisien.

E. Penjelasan Istilah

Penelitian ini terkait dengan beberapa istilah kunci. Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, pengertian dari istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Perilaku pencarian Informasi

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi seseorang terhadap rangsangan.¹⁰

Perilaku yang dimaksud oleh peneliti di sini adalah aktivitas yang dilakukan dalam mencari informasi.

Perilaku informasi mencakup tindakan atau sikap manusia terhadap informasi. Perilaku yang dimaksud di sini tidak hanya mencakup proses mencari atau menelusuri informasi, tetapi juga mencakup kemampuan mahasiswa untuk secara kreatif dan inovatif menggunakan berbagai media pencarian informasi yang berkembang pesat dalam era kemajuan teknologi saat ini. Dengan demikian, penting untuk memahami bagaimana cara mengelola informasi yang telah diperoleh sehingga dapat memberikan manfaat baik bagi diri sendiri maupun orang lain.¹¹

Perilaku pencarian informasi mencakup pola dan tingkah laku manusia dalam mempertimbangkan, mencari, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber dan media.¹²

Perilaku pencarian informasi adalah usaha individu untuk mencari informasi sesuai dengan kebutuhannya.¹³

¹⁰ 'Perilaku', 2024 <<http://kbbi.web.id/perilaku.html>>.

¹¹ Muhammad Salmanudin Hafizh Shobirin, Moh.Safi'i, and Roekhan, *Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Milenial*, RFM PRAMEDIA, 2020.

¹² Ryzky Amalia Lubis and others, 'Model Perilaku Pencarian Informasi: Analisis Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut Wilson', *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3.3 (2023), 1006–15 <<https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i3.3028>>.

Perilaku pencarian informasi yang dimaksud adalah langkah-langkah yang dilakukan mahasiswa Ilmu Perpustakaan saat berinteraksi dengan *Perplexity AI* dengan model Ellis.

2. Penggunaan *Perplexity AI*

Perplexity AI adalah sistem kecerdasan buatan yang mengintegrasikan kemampuan NLP dengan algoritma pembelajaran mesin untuk membantu dalam tugas akademis seperti mencari literatur, analisis data, dan penyuntingan karya tulis.¹⁴

Perplexity AI adalah mesin percakapan *AI* yang memungkinkan pengguna menemukan informasi cepat dan efektif tentang berbagai topik.¹⁵

Perplexity AI membantu mahasiswa dengan rekomendasi literatur relevan, sumber daya yang sesuai, dan daftar pustaka yang lebih efektif, menghemat waktu dan memperkuat argumen.¹⁶

Penelitian ini fokus pada bagaimana mahasiswa Ilmu Perpustakaan menggunakan mesin pencari *Perplexity* untuk mencari informasi.

¹³ Leila Setia Ningsih and others, 'Penerapan Teori Perilaku Informasi Menurut Kulthau Di Perpustakaan', *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.2 (2023), 406–13 <<https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i2.2611>>.

¹⁴ Dewi Yanti Liliana and others, 'Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif Dalam Aktivitas Akademik Di Politeknik Negeri Jakarta', *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 2.1 (2023), 523–33.

¹⁵ Bahrul Falah and Nerisma Eka Putri, 'Artificial Intelligence Berbasis Chatbot: Sarana Baru Panduan Hukum Keluarga Digital', *QISTHOSIA: Jurnal Syariah Dan Hukum*, 4.2 (2023), 126–40 <<https://doi.org/10.46870/jhki.v4i2.765>>.

¹⁶ Muaddyl Akhyar and others, 'Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Perplexity AI Dalam Penulisan Tugas Mahasiswa Pascasarjana', *Journal of Management in Islamic Education*, 4.2 (2023), 219–28 <<https://doi.org/10.32832/idarah.v4i2.15435>>.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan judul penelitian yang diusung oleh penulis, terdapat beberapa kajian literatur yang sejenis dengan penelitian yang penulis usung, yaitu “Perilaku Pencari Informasi Menggunakan *Perplexity AI* Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh”. Untuk mendukung penelitian ini, penulis menyajikan studi referensi berupa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Diharapkan bahwa penelitian tersebut dapat memberikan gambaran mengenai topik yang akan diteliti.

1. Penelitian terdahulu

Penelitian yang ditulis oleh Alexander et al¹⁷ berjudul “*Information Seeking Behavior in ChatGPT: The Case of Programming Students from a Developing Economy*”. Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pencarian informasi mahasiswa perguruan tinggi di *ChatGPT*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, kegunaan, pengaruh sosial, penggiringan, kepercayaan, kenyamanan, dan pertimbangan etika secara positif mempengaruhi penggunaan *ChatGPT* untuk mencari informasi

¹⁷ Alexander A. Hernandez, Jay Rhald C. Padilla, and Myron Darrel L. Montefalcon, ‘Information Seeking Behavior in ChatGPT: The Case of Programming Students from a Developing Economy’, *ICSET 2023 - 2023 IEEE 13th International Conference on System Engineering and Technology, Proceeding*, November, 2023, 72–77 <<https://doi.org/10.1109/ICSET59111.2023.10295122>>.

terkait pemrograman. Oleh karena itu, *ChatGPT* dapat secara positif mempengaruhi perilaku pencarian informasi perilaku pencarian informasi mahasiswa.

Penelitian terdahulu lainnya tidak ada dikarenakan belum adanya kajian khusus yang membahas mengenai *perplexity*.

2. Persamaan dan perbedaan (*Research Gap*)

Adapun kesamaan antara penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah kajian yang dibahas sama sama mengenai penggunaan teknologi kecerdasan buatan (*AI*), dalam konteks pencarian informasi.

Adapun gap yang peneliti miliki dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu membahas faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pencarian informasi mahasiswa, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang perilaku atau proses dan tahapan yang dilakukan pada saat pencarian informasi menggunakan *perplexity* dengan model Ellis.

B. Informasi

1. Definisi Informasi

Informasi adalah segala sesuatu yang kita komunikasikan, seperti yang disampaikan oleh seseorang melalui bahasa lisan, surat kabar, video, dan media lainnya. Informasi adalah data yang telah diolah sehingga memiliki makna dan berguna bagi penerimanya.¹⁸

¹⁸ Juhriyansyah Dalleh, A Akrim, and Baharuddin Baharuddin, *Pengantar Teknologi Informasi*, ed. by Tim Editor RGP (Depok: Rajawali Pers, 2020) <http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku_Pengantar_Teknologi_Informasi.pdf>.

Informasi adalah kumpulan data yang disimpan dan diolah untuk menghasilkan pengetahuan yang bernilai bagi pengguna, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.¹⁹

2. Kebutuhan Informasi

Manusia didorong oleh rasa ingin tahu yang alami untuk memahami dunia di sekitar mereka. Kebutuhan informasi muncul sebagai respons terhadap celah pengetahuan ini, memotivasi individu untuk mencari dan memanfaatkan informasi untuk memenuhi rasa ingin tahu dan mendapatkan kepuasan.²⁰

Setiap individu pastinya memerlukan sebuah informasi dan setiap individu berikut beberapa jenis kebutuhan informasi

- a. Kebutuhan kognitif adalah kebutuhan untuk memahami dan mengetahui informasi tentang lingkungan sekitar.
- b. Kebutuhan afektif adalah kebutuhan untuk merasakan kesenangan dan pengalaman emosional.
- c. Kebutuhan integrasi personal adalah kebutuhan untuk memperkuat diri, seperti kepercayaan diri, status individu, kredibilitas, dan stabilitas diri.

¹⁹ Maydianto and Muhammad Rasid Ridho, 'Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop', *Jurnal Comasie*, 02 (2021), 50–59 <<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3173>>.

²⁰ Elfitri Kurnia Erza, 'Analisis Kebutuhan Informasi Generasi Z Dalam Akses Informasi Di Media', *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12.1 (2020), 72–84 <<https://doi.org/10.37108/shaut.v12i1.303>>.

- d. Kebutuhan integrasi sosial adalah kebutuhan untuk memperkuat interaksi dengan individu lain, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekitar.
- e. kebutuhan berkhayal, kebutuhan berkhayal berkaitan dengan imajinasi manusia untuk mencapai hasrat, melepas penat dan ketegangan dalam kehidupannya, dan mencari hiburan.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut seseorang mencari informasi dengan menggunakan berbagai sumber informasi. Memanfaatkan literatur berarti menggunakannya untuk mencapai berbagai tujuan.²¹

Kebutuhan informasi mahasiswa terbagi dalam 2 hal yaitu memenuhi informasi akademik dan non akademik. Mahasiswa harus mampu memenuhi berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dirumuskan dalam kurikulum, yang diwujudkan dalam bentuk mata kuliah baik pilihan maupun wajib, serta memanfaatkan sumber dan media informasi yang mendukung dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan mereka. Untuk memenuhi kebutuhan informasi, mahasiswa bisa memanfaatkan beragam sumber dan saluran informasi yang ada, seperti internet, jurnal online, perpustakaan, dan sumber informasi lainnya. Kebutuhan informasi mahasiswa baru juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti

²¹ Taufik Sahroni and Sandra Irawaty, 'Perilaku Mahasiswa Dalam Menanggapi Informasi Hoaks Di Platform Whatsapp', *Jurnal Penelitian & Studi Ilmu Komunikasi*, 02.02 (2021), 130–41 <<https://www.academia.edu/89670265>>.

ketersediaan waktu, ketersediaan biaya, dan ketersediaan sumber informasi.²²

Dapat disimpulkan pencari informasi akan melakukan perilaku pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya dengan berbagai cara. Penelitian ini berfokus membahas mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa ilmu perpustakaan dalam pengerjaan tugas perkuliahan dengan memanfaatkan *perplexity* sebagai alat bantu telusur informasinya.

3. Kendala Pencarian Informasi

Setiap individu menghadapi tantangan saat mencari informasi, baik karena faktor internal (diri sendiri) seperti sifat, pendidikan, dan status sosial ekonomi, faktor eksternal (lingkungan) seperti waktu, fasilitas, dan situasi ekonomi politik, maupun faktor interpersonal.

penelitian²³ mengungkapkan ada 2 faktor kendala dalam mencari informasi yaitu (1) Internal: Kurangnya literasi informasi (kata kunci, akses informasi). (2) Eksternal: Kurangnya pemahaman mahasiswa dalam merumuskan atau menganalisis kebutuhan informasi yang mereka butuhkan sehingga buang-buang waktu dalam pencarian informasi karena tidak sesuai dengan yang diinginkan.

²² Aliffia Nuraini, 'Kebutuhan Informasi Mahasiswa Baru Dalam Memenuhi Informasi Akademik Dan Non-Akademik Di Perguruan Tinggi' (Airlangga, 2020) <<https://repository.unair.ac.id/104366/>>.

²³ Fitri Handayani and Fauzi Fauzi, 'Kendala-Kendala Yang Dihadapi Digital Native Dalam Pencarian Informasi', *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 15.1 (2023), 31–39 <<https://doi.org/10.37108/shaut.v15i1.766>>.

Penelitian ²⁴ mengungkapkan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan mesin pencari Google adalah gangguan jaringan yang sering terjadi, kesulitan menentukan kata kunci, ketidaksesuaian hasil yang dicari, Pembatasan file yang tidak efektif muncul hasil yang tidak diinginkan

Kemudian di dalam artikel ²⁵ mengungkapkan kendala dalam pencarian informasi menggunakan *AI* ialah pada hasil informasi yang dihasilkan dari *AI* kurang akurat dan benar, diantaranya *AI* bisa memberikan jawaban yang salah atau menyesatkan, *AI* menciptakan informasi yang tidak ada. Beberapa orang menyebutnya sebagai “halusinasi”, atau, jika informasi yang ditemukan berupa kutipan, maka disebut “kutipan hantu”, *AI* tidak dapat secara akurat menyebutkan sumbernya, *AI* menafsirkan perintah dengan cara berbeda dengan hal yang dimaksudkan. Untuk mengatasi masalah tersebut yaitu harus pengecekan fakta dengan berkonsultasi dengan sumber lain untuk mengevaluasi apa yang telah disediakan *AI* berdasarkan pertanyaan.

Dapat disimpulkan Kesulitan dalam mencari informasi dapat dibagi menjadi hambatan individu, hambatan lingkungan, dan hambatan interpersonal. Dengan kehadiran *AI* kendala pencarian informasi yang terjadi ialah *AI* dapat memberikan informasi yang bias.

²⁴ Luthfi Arkan, ‘PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE GOOGLE OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU PERPUSTAKAAN ANGKATAN 2015 TERHADAP MODEL ELLIS’ (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018) <<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/6786/>>.

²⁵ ‘Artificial Intelligence (AI) and Information Literacy’, *UNIVERSITY OF MARYLAND* (College Park, 2024) <<https://lib.guides.umd.edu/AI/>>.

Secara umum cara mengatasi kendala dan masalah pada setiap masalah tersebut ialah memiliki pemahaman dalam literasi digital. Kemampuan dalam penyesuaian kata kunci, perintah (prompt) pada *AI* sehingga informasi yang dihasilkan relevan dan akurat sesuai dengan kebutuhan, juga harus memverifikasi dari sumber lain untuk mengevaluasi hasil informasi.

C. Perilaku Pencarian Informasi

1. Definisi Perilaku Pencarian Informasi

Perilaku merujuk pada rangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam interaksi dengan dirinya sendiri atau lingkungannya.²⁶

Perilaku merupakan bentuk aktivitas individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari untuk mengatasi masalah dan membuat keputusan. Perilaku melibatkan respons, tindakan, dan aktivitas yang termanifestasi dalam proses berpikir, belajar, dan bekerja. Perilaku informasi merujuk pada semua aktivitas manusia yang terkait dengan pencarian dan penggunaan informasi. Ini mencakup bagaimana individu berinteraksi dengan sumber dan saluran informasi, baik secara aktif maupun pasif, termasuk proses penemuan dan pengelompokan informasi.²⁷

²⁶ Ely Suhayati, 'Definisi Perilaku, Sikap, Kode Etik Dan Etika Profesi', 2020, 1–11.

²⁷ Keysha Husna Muchtarom and Eko Retno Wulandari, 'Perilaku Pencarian Informasi Layanan Koleksi Perpustakaan FMIPA Universitas Padjadjaran Di Era Digital', *Pustabliblia: Journal of Library and Information Science*, 7.1 (2023), 67–85 <<https://doi.org/10.18326/pustabliblia.v7i1.67-85>>.

Perilaku pencarian informasi adalah usaha individu untuk mencari informasi sesuai dengan kebutuhannya.²⁸ Sedangkan Menurut Wilson, perilaku pencarian informasi adalah upaya individu untuk mendapatkan informasi dengan berinteraksi dalam segala jenis sistem informasi.²⁹

Perilaku pencarian informasi adalah tindakan individu dalam mencari informasi dengan tujuan tertentu, sebagai respons terhadap kebutuhan untuk mencapai tujuan spesifik, baik menggunakan media konvensional maupun media elektronik sumber dan sistem informasi lainnya.³⁰

Pola perilaku pencarian informasi merujuk pada struktur atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses mencari informasi. Perbandingan model-model perilaku pencarian informasi mencakup penyebab, faktor kunci, dan hasil yang berbeda-beda. Beberapa perbedaan antara model-model tersebut termasuk model Wilson yang menekankan pada kebutuhan dan kondisi individu; model Krikelas yang mempertimbangkan situasi pencari informasi; model Johnson yang dipengaruhi oleh faktor demografis, peran, dan pekerjaan; model Leckie yang fokus pada peran kerja dan tugas; serta model Ellis yang menitikberatkan pada relevansi informasi. Dari sejumlah model yang telah disebutkan, model Ellis paling

²⁸ Ningsih and others.

²⁹ Ria Fitria and Arin Prajawinanti, 'Perilaku Pencarian Informasi Kesehatan Di Internet Pada Ibu Rumah Tangga Desa Tawangrejo Kabupaten Blitar', *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 24.2 (2022), 74–80 <<https://www.researchgate.net/figure/Wilsons-1996-model-of-information-behaviour-fig4-228784950>>.

³⁰ Asma Rakha' Dinazzah and Rahmi Rahmi, 'Trends in Information-Seeking Behavior Research at Airlangga University', *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 18.1 (2022), 159–73 <<https://doi.org/10.22146/bip.v18i1.2705>>.

sesuai karena cocok dengan kecenderungan mahasiswa untuk mencari informasi yang aktual dan relevan dengan kehidupan mereka.³¹

Dalam teori Ellis perilaku pencarian informasi melalui 8 tahapan:

- 1) Tahap awal (*Starting*), tahapan pencarian informasi dimulai, Pencarian Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik dari orang yang mengetahuinya secara langsung maupun melalui media yang tersedia. Tahap *starting* di perpustakaan-perpustakaan dapat dilakukan menggunakan sistem OPAC (*Online Public Access Catalog*). Selain di perpustakaan, pencarian informasi awal kini dapat dilakukan dengan mudah melalui *smartphone*.
- 2) Tahap penghubungan (*Chaining*), Dalam upaya mencari informasi, terkadang kita dihadapkan pada berbagai sumber yang saling terkait. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan akurat, penting untuk menelusuri jejak sumber asli informasi tersebut. Proses ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu (1) Menelusuri Daftar Pustaka (2) Menelusuri Jejak Pengarang. *Chaining* di kalangan mahasiswa dapat dijadikan sebagai alat untuk menilai dan menemukan sumber informasi yang relevan untuk penelitian dan tugas mereka. Teknik ini dapat dilakukan melalui *smartphone* dengan melacak jurnal-jurnal yang telah ditulis oleh orang lain.
- 3) Tahap pencarian (*Browsing*), dilakukan dengan berbagai teknik seperti mengamati ringkasan dari jurnal atau riset yang telah

³¹ Gustina Erlianti, 'Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Z Berperspektif Ellisian', *AL Maktabah*, 5.1 (2020), 1 <<https://doi.org/10.29300/mkt.v5i1.3135>>.

dipublikasikan. Secara manual dapat dilakukan dengan melakukan aktivitas di perpustakaan, media cetak seperti surat kabar dan majalah, serta media online seperti browsing dengan menggunakan akses internet melalui Google, Yahoo, atau *platform* serupa.

- 4) Tahap pembedaan (*Differentiating*), proses memilah kualitas informasi untuk menghasilkan informasi yang relevan dan valid.
- 5) Tahap pengawasan (*Monitoring*), dilakukan dengan tiga cara:
 - Information Contact*: Membangun hubungan formal dengan sumber informasi inti untuk mendapatkan informasi yang relevan.
 - Monitoring Journal*: Membaca dan mengikuti perkembangan informasi terbaru melalui jurnal dengan topik yang sama.
 - Monitoring Material Published in Book from*: Memantau katalog dan bibliografi berkelanjutan untuk mendapatkan informasi terbaru. Pemantauan juga bisa dilakukan menggunakan platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Line, dan WhatsApp untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan terkini.
- 6) Tahap reduksi (*Extracting*), Pencari informasi melakukan klasifikasi dan penyimpanan informasi untuk memudahkan akses di kemudian hari.
- 7) Tahap pengujian ketepatan (*Verifying*), Ini adalah tahap di mana individu yang mencari informasi memeriksa apakah informasi yang ditemukan sesuai dengan kebutuhannya.

- 8) Tahap pengakhiran (*Ending*), Pada tahap ini, pencari informasi memilih informasi yang sesuai dengan topik yang mereka bahas.³²

2. Tabel Indikator Perilaku Pencarian Informasi

Indikator	Deskripsi
<i>Surveying/ Starting</i>	Tahapan yang dilakukan pengguna untuk merumuskan pertanyaan atau kata kunci yang efektif dalam pencarian informasi. Tips dan trik untuk menyempurnakan pertanyaan dan mendapatkan hasil pencarian yang lebih optimal.
<i>Chaining</i>	Faktor-faktor yang dipertimbangkan pengguna dalam memilih tautan mana yang akan dikunjungi untuk mendapatkan informasi yang relevan. Cara pengguna menilai kredibilitas dan keandalan sumber informasi.
<i>Browsing</i>	Seberapa sering pengguna membaca ringkasan atau abstrak untuk mendapatkan gambaran umum informasi. Alasan pengguna membaca ringkasan atau abstrak daripada langsung membaca artikel lengkap.
<i>Differentiating</i>	Cara pengguna memverifikasi ketepatan dan keakuratan informasi yang ditemukan. Langkah-langkah yang diambil pengguna untuk memastikan informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhannya. Teknik yang digunakan pengguna untuk membedakan antara fakta dan opini dalam informasi yang dibaca.
<i>Monitoring</i>	Metode yang digunakan pengguna untuk tetap mendapatkan informasi terbaru terkait topik yang diminatinya. Strategi pengguna untuk memastikan informasi yang diperoleh selalu mutakhir dan relevan.
<i>Extracting</i>	Teknik yang digunakan pengguna untuk merangkum informasi yang ditemukan secara efektif. Metode yang digunakan pengguna untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber terpercaya.
<i>verifying</i>	Teknik yang digunakan pengguna untuk memastikan kebenaran dan keakuratan informasi yang diperoleh. Strategi pengguna untuk mengevaluasi kredibilitas sumber informasi

³² Rendi Purnama, 'Model Perilaku Pencarian Informasi (Analisis Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut David Ellis)', *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9.1 (2021), 10 <<https://doi.org/10.18592/pk.v9i1.5158>>.

<i>Ending</i>	Bagaimana pengguna memanfaatkan informasi yang diperoleh dari <i>Perplexity AI</i> , kontribusi informasi yang ditemukan dalam mendukung studi.
---------------	---

D. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*)

1. Definisi Kecerdasan Buatan (*AI*)

Kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan mengembangkan sistem komputer yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah.³³

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) melibatkan penentuan dan pemodelan proses berpikir manusia, serta pengembangan mesin untuk meniru perilaku manusia. *Artificial Intelligence (AI)* adalah bagian dari ilmu komputer yang memprioritaskan pengembangan kecerdasan buatan, pola pikir, dan aktivitas yang menyerupai manusia, seperti pengenalan ucapan, interpretasi, pemecahan masalah dan perencanaan.³⁴

Bidang studi *Artificial Intelligence* melibatkan pengumpulan, pemodelan, dan penyimpanan kecerdasan manusia dalam sistem teknologi informasi, sehingga sistem tersebut dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan yang biasanya dilakukan oleh manusia.³⁵ Dapat

³³ Kartika Puspita Sari, Anis Masruri, and Desfiana Ramdhani Rosalia, 'Optimalisasi Temu Kembali Informasi Dengan Teknologi Kecerdasan Buatan Di Perpustakaan', *JIPi (Jurnal Ilmu Perpustakaan ...)*, 8.2 (2023), 349–66 <<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/view/17775>>.

³⁴ Ferani Mulianingsih and others, 'Artificial Intellegence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan', *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4.2 (2020), 148 <<https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>>.

³⁵ Victor Amrizal and Qurrotul Aini, *Naskah Kecerdasan Buatan, Halaman Moeka* (Jakarta, 2013).

disimpulkan bahwa mesin dapat dianggap cerdas apabila berperilaku seperti manusia.

Awal mula *AI* dikemukakan yaitu oleh Alan Turing³⁶ di dalam penelitiannya *computing machinery and intelligence* untuk menjawab sebuah pertanyaan apakah mesin bisa berpikir “*Can machines think ?*”

2. Tren penggunaan AI

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Mahendra et al dengan judul Penggunaan ChatGPT di Kalangan Mahasiswa dan Dosen Perguruan Tinggi Indonesia, menunjukkan bahwa kehadiran ChatGPT yang terbilang cukup baru, telah dengan cepat menarik minat pengguna yang ingin mencoba inovasi kecerdasan *buatan (AI) berbasis Large Language Models (LLM)*. Survei menunjukkan bahwa 91,25% akademisi, termasuk 89% mahasiswa dan 97,9% dosen, telah mengenal ChatGPT. Angka ini mengindikasikan kesadaran yang sangat tinggi terhadap kehadiran teknologi *AI generatif* ini di kalangan akademisi. Lebih lanjut, 63,75% dari mereka yang mengetahui ChatGPT juga telah menggunakannya, menunjukkan bahwa para akademisi ini merupakan pengguna awal yang cepat mengadopsi teknologi baru.³⁷

³⁶ A. M. Turing, ‘Computing Machinery and Intelligence’, in *MIND*, 1950, LIX, 212–40 <<https://www.cs.sfu.ca/~oschulte/teaching/320-09/turing.pdf>>.

³⁷ G S Mahendra and others, *Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, Dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence Di Berbagai Bidang*, 2024 <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qBsFEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA174&dq=transformasi+komunikasi+artificial+intelligence+kecerdasan+buatan+komunikasi+virtual+hci&ots=pP_5m-9EVY&sig=ti8WYwXMIW_CVZ-nROW9dBZ93v4>.

3. Manfaat kecerdasan buatan

Sekarang perangkat *AI* telah berkembang sangat pesat dan tampaknya merevolusi cara manusia berinteraksi dengan teknologi. Pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan waktu berjam-jam dapat diselesaikan dalam hitungan menit bahkan detik.³⁸ Mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan *AI*, memungkinkan mereka untuk belajar dari mana saja.³⁹ Penggunaan kecerdasan buatan dalam penulisan tugas akademis dapat meningkatkan efisiensi dan mutu dari karya yang dihasilkan.

Dengan memanfaatkan pengetahuan mereka dan kemampuan Artificial Intelligence (*AI*), mahasiswa dapat menciptakan karya tulis yang lebih mendalam dan informatif.⁴⁰

4. Bidang-bidang kecerdasan buatan (*AI*)

Terdapat berbagai bidang dalam kecerdasan buatan (*AI*) seperti: Sistem pakar (*expert system*), Pengolahan bahasa alami (*natural language processing*), Pengenalan ucapan (*speech recognition*), Pengolahan citra (*image processing*), Robotika dan sensor, Logika Fuzzy (*fuzzy logic*), Algoritma Genetika (*genetic algorithm*), Jaringan saraf tiruan (*neural*

³⁸ Shely Cathrin and Reno Wikandaru, 'The Future of Character Education in the Era of Artificial Intelligence', *Humanika*, 23.1 (2023), 91–100 <<https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>>.

³⁹ Sikender Mohsienuddin Mohammad, 'Artificial Intelligence in Information Technology', *SSRN Electronic Journal*, 7.6 (2020), 168–75 <<https://doi.org/10.2139/ssrn.3625444>>.

⁴⁰ Danny Manongga and others, 'Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan', *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3.2 (2022), 41–55 <<https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>>.

networks), Instruksi komputer cerdas, Permainan komputer, Komputasi evolusioner (*evolutionary computing*), dan Penalaran probabilistik untuk mengatasi ketidakpastian.⁴¹

Teknologi *Chatbot Artificial Intelligence (AI)* dirancang untuk menjadi sangat cerdas dan intuitif, dengan kemampuan untuk memahami dan menanggapi permintaan yang kompleks dengan cara yang terasa alami dan seperti manusia. *AI* merevolusi cara kita berinteraksi dengan teknologi dan membuka jalan bagi era baru kecerdasan, percakapan *AI*.⁴² seperti *ChatGPT*, *bing AI*, *gemini*, dan *perplexity*.

5. Jenis jenis *Chatbot Artificial Intelligence*

ChatGPT merupakan sebuah teknologi kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan, seperti terjemahan bahasa, pemberian rekomendasi, peningkatan produktivitas, dan dukungan dalam bidang pendidikan.⁴³

Gemini AI adalah *Gemini AI* yang sebelumnya disebut Bard, diluncurkan oleh Google pertama kali pada tanggal 7 Februari 2023 diperkenalkan sebagai teknologi *AI* terbarunya. *Gemini AI* digambarkan

⁴¹ Amrizal and Aini.

⁴² Michael R King, 'A Conversation on Artificial Intelligence, Chatbots, and Plagiarism in Higher Education', *Cellular and Molecular Bioengineering* (Springer International Publishing, 2023), 1–2 <<https://doi.org/10.1007/s12195-022-00754-8>>.

⁴³ Wahid Suharmawan, 'Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan', *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7.2 (2023), 158–66 <<https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>>.

sebagai layanan percakapan *AI* yang mampu memberikan jawaban yang berkualitas tinggi dan menjelaskan situasi yang rumit.⁴⁴

Bing AI adalah model bahasa alami generatif dari *OpenAI*, yaitu *GPT-4*, yang merupakan iterasi terbaru dari *Generative Pre-trained Transformer (GPT)* yang besar. Model ini digunakan untuk menghasilkan respons yang lebih akurat dan relevan dalam konteks pencarian.⁴⁵

Perplexity AI adalah sistem kecerdasan buatan yang mengintegrasikan kemampuan *NLP* dengan algoritma pembelajaran mesin untuk membantu dalam tugas akademis seperti mencari literatur, analisis data, dan penyuntingan karya tulis.⁴⁶

Perplexity AI membantu mahasiswa dengan rekomendasi literatur relevan, sumber daya yang sesuai, dan daftar pustaka yang lebih efektif, menghemat waktu dan memperkuat argumen.⁴⁷

Perplexity hadir untuk membantu mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Alat ini memungkinkan semua orang di dunia untuk belajar apa pun yang mereka inginkan, dengan cara mereka sendiri, menggunakan bahasa mereka sendiri, dan pada tingkat pemahaman mereka sendiri.

Perplexity adalah alat obrolan atau *chatbot* yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) untuk memberikan jawaban atas

⁴⁴ Fandi Yulian Pamuji, 'Komparasi Usability Chatgpt Vs Gemini Ai Berdasarkan Iso/Iec 9126 Dan Nielsen Model Menggunakan Metode Usability Testing', 9.1 (2024), 89–100.

⁴⁵ Primasari, 'Etik Penggunaan Data Digital Di Puskesmas: Studi Ekplorasi AI Microsoft Edge Bing Chat GPT-4 Primasari', *HIC o L I S*, 4.1 (2023), 383–97 <<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/literatify/article/view/42714/18592>>.

⁴⁶ Liliana and others.

⁴⁷ Akhyar and others.

pertanyaan pengguna. Dirancang untuk mencari informasi secara real-time dan menawarkan informasi terkini tentang berbagai topik. *Perplexity* menggunakan teknologi *Natural Language Processing (NLP)* dan model bahasa yang serupa dengan *ChatGPT*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai *Perplexity AI* dalam pencarian informasi. Dapat disimpulkan bahwa *Perplexity AI* memiliki peran dan dampak terhadap perilaku mahasiswa yang sangat membantu mereka dalam menemukan sebuah informasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan serta perilaku yang dapat diamati dari subjek penelitian.⁴⁸ Penelitian kualitatif dilakukan untuk mengeksplorasi dan mendalami suatu fenomena sosial atau lingkungan sosial yang mencakup pelaku, kejadian, tempat, dan waktu.⁴⁹ Dalam penelitian dengan metode kualitatif, teknik yang biasanya digunakan adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumen.⁵⁰ Alasan menggunakan metode kualitatif karena pendekatan kualitatif memungkinkan pemahaman mendalam tentang perilaku pencarian informasi mahasiswa menggunakan *Perplexity AI* dalam mencari informasi.

Berdasarkan rancangan penelitian yang disebutkan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penulis bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam perilaku pencarian informasi menggunakan *Perplexity AI* oleh mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan menggunakan *Perplexity AI* dalam mencari informasi.

⁴⁸ Feny Rita Fiantika Wasil and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. by M.Hum Yuliaty Novita, PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI (Tengah Padang Sumatera Barat, 2022) <<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>>.

⁴⁹ Muhammad Rijal Fadli, 'Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif', *Humanika*, 21.1 (2021), 33–54 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>>.

⁵⁰ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>>.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Perplexity adalah sebuah mesin pencari berbasis web dan aplikasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja selagi pengguna memiliki perangkat dan jaringan internet. Fokus pada penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu perpustakaan pengguna *perplexity* di ruang lingkup Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berada di Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh.

Pemilihan lokasi penelitian ini karena di lokasi tersebut tersebut memiliki subjek yang sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu mahasiswa jurusan S1 Ilmu Perpustakaan. Kemudian juga pada lokasi memiliki Prodi Ilmu Perpustakaan yang dimana pada mata kuliah di jurusan ilmu perpustakaan tersebut memiliki pembelajaran mengenai literasi informasi, temu balik informasi, dan perpustakaan digital.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 3 hari pada tanggal 8 sampai 10 juni 2024.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berarti menetapkan batasan-batasan penelitian, karena di lapangan terdapat banyak gejala terkait tempat, pelaku, dan aktivitas, namun tidak semuanya akan diteliti. Untuk menentukan aspek-aspek penelitian, perlu dibuat batasan yang disebut fokus penelitian.⁵¹

⁵¹ (Yakin, 2023)

Pada penelitian ini yang menjadi fokus penulis adalah perilaku pencarian informasi menggunakan *Perplexity AI* oleh mahasiswa prodi S1 Ilmu Perpustakaan.

D. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada karakteristik atau kondisi dari suatu benda, orang, atau organisasi yang menjadi pusat perhatian. Karakteristik ini dapat mencakup sifat, kuantitas, dan kualitas yang berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penelitian, sikap pro-kontra, simpati-antipati, keadaan batin, serta proses.⁵² Objek dari penelitian ini yaitu perilaku pencarian informasi menggunakan *Perplexity AI*.

Subjek penelitian adalah individu-individu yang dipilih dari kelompok yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam penelitian atau studi.⁵³ Subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa aktif S1 Ilmu Perpustakaan pengguna *Perplexity AI* sebanyak 5 mahasiswa.

Alasan penulis memilih mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan untuk diteliti dikarenakan beberapa alasan diantaranya mahasiswa ilmu perpustakaan telah menggunakan *perplexity* sebagai alat telusur informasi dan memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan yang relevan dengan bidang perpustakaan dan informasi, yaitu mereka diajari strategi dan teknik untuk menemukan informasi akurat dari sumber tercetak dan digital, termasuk penggunaan kata kunci yang tepat dan pemilihan sumber informasi yang

⁵² (Yakin, 2023)

⁵³ Mochamad Nashrullah and others, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data), Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023 <<https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>>.

sesuai, sehingga menjadikan mereka sebagai subjek yang sesuai dengan penelitian penulis yaitu tentang perilaku pencarian informasi menggunakan *perplexity AI*.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* (penarikan sampel bertujuan). *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan memilih partisipan yang memenuhi kriteria tertentu⁵⁴. Teknik ini dipilih karena tidak semua individu memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, sampel yang ditargetkan adalah mahasiswa aktif ilmu perpustakaan sebanyak 5 mahasiswa yang menggunakan *perplexity* dalam pencarian informasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan Triangulasi. Triangulasi yang peneliti maksudkan ialah Triangulasi Teknik, maksudnya menggabungkan 3 teknik pengumpulan data yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan terhadap suatu objek penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Peneliti melakukan observasi dengan metode observasi

⁵⁴ Dewantoro, 'Pengaruh Optimisme Terhadap Kemampuan Identifikasi Peluang Mahasiswa Strata Satu Pada Perguruan Tinggi Di Surabaya', *Agora*, 7.1 (2019), 6 <<https://media.neliti.com/media/publications/287040-pengaruh-optimisme-terhadap-kemampuan-id-f17b17dc.pdf>>.

terlibat (*participant observation*) melalui pengamatan langsung di lokasi penelitian pada objek yang diteliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah metode observasi yang telah dirancang secara sistematis dan terstruktur, di mana peneliti telah menentukan terlebih dahulu apa yang akan diamati, kapan dan di mana observasi akan dilakukan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat objektif dan reliabel.⁵⁵

Penelitian ini menggunakan teknik observasi terstruktur karena subjek dan lokasi penelitian telah ditetapkan, yaitu mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang menggunakan *perplexity*. Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati terlebih dahulu bagaimana subjek penelitian menggunakan *perplexity*. Kemudian, peneliti akan meminta persetujuan subjek penelitian untuk diwawancarai.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi rinci yang menyoroti perspektif individu, pengalaman, perasaan, dan makna yang diperoleh tentang topik atau isu tertentu.⁵⁶ Jika responden tidak memberikan jawaban yang cukup memuaskan, peneliti dapat menggali informasi lebih lanjut dengan

⁵⁵ Wasil and others.

⁵⁶ Pamela B. Rutledge and Jerri Lynn C. Hogg, 'In-Depth Interviews', *The International Encyclopedia of Media Psychology*, 2020, 1–7 <<https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0019>>.

mengajukan pertanyaan baru yang lebih spesifik, wawancara mendalam memungkinkan penulis bisa memberikan pertanyaan selanjutnya kepada informan-informan yang mengarah pada tujuan penelitian.

Penulis melakukan wawancara di Fakultas Adab dan Humaniora, wawancara dilakukan selama 15 menit, penulis melakukan wawancara berdasarkan pedoman yang telah penulis siapkan pada lampiran 3 untuk memperoleh pemahaman mengenai perilaku mahasiswa memakai *Perplexity AI* sebagai alat pencarian informasi. Adapun yang menjadi informan wawancara yaitu mahasiswa SI Ilmu Perpustakaan.

3. Dokumentasi

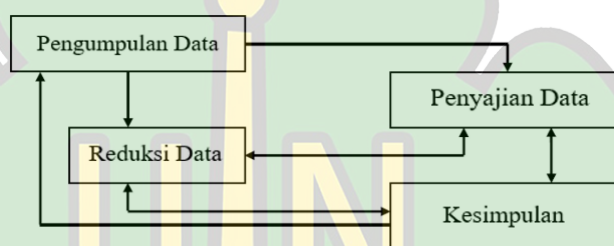
Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen-dokumen, baik yang tertulis maupun elektronik.⁵⁷

Pada tahapan dokumentasi pada penelitian ini penulis melakukan perekaman screenshot dari interaksi pengguna dengan *perplexity*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna secara langsung dan memfasilitasi analisis kualitatif yang mendalam. Perekaman screenshot dilakukan dengan izin dari mahasiswa yang bersangkutan dan dengan mempertimbangkan privasi dan etika pengamatan. Screenshot yang diambil mencakup berbagai tahap penggunaan platform, termasuk halaman utama, pencarian, navigasi hasil, dan interaksi dengan konten yang disajikan.

⁵⁷ Nurdewi Nurdewi, 'Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1.2 (2022), 297–303 <<https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>>.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis transkrip, catatan lapangan, dan materi lain yang dikumpulkan oleh peneliti, sehingga memungkinkan peneliti menemukan temuan, memahaminya dengan mudah, dan menyampaikan temuannya kepada orang lain.⁵⁸ Terdapat tiga langkah untuk menganalisis data yaitu: Reduksi data (*Data reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) dan kesimpulan (*verification*)



Skema Teknik Analisis Data⁵⁹

1. Reduksi Data

Mereduksi data mengacu pada proses menyusutkan atau mengurangi jumlah data dengan cara merangkum, memilih informasi inti, fokus pada hal-hal yang signifikan. Reduksi data yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah memfokuskan mengenai perilaku mahasiswa SI Ilmu Perpustakaan menggunakan *Perplexity AI* dalam pencarian informasi.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk naratif singkat, diagram, hubungan antar kategori, dan format lainnya. Paling

⁵⁸ Wasil and others.

⁵⁹ Umar Sidiq and Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019, LIII <[http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)>.

umum, penyajian data dilakukan melalui teks naratif yang menggambarkan temuan secara mendalam.⁶⁰ penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi informasi yang sistematis berbentuk narasi.

3. Kesimpulan

Tahap terakhir adalah kesimpulan yaitu mengambil inti dari data yang telah diorganisir dan menyajikannya dalam pernyataan-pernyataan singkat yang mencakup makna yang lebih luas. berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Penarikan kesimpulan pada penelitian dilakukan setelah analisis data kualitatif tentang perilaku pencarian informasi menggunakan *Perplexity AI* oleh mahasiswa ilmu perpustakaan dengan model Ellis.



⁶⁰ Sidiq and Choiri, LIII.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

Program Studi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh mulai menerima mahasiswa baru pada tahun 2006, berdasarkan persetujuan dari Menteri Agama Republik Indonesia yang tercantum dalam Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Agama RI Nomor: Dj.I/416/2008 pada tanggal 21 November 2008. Saat ini, Program Studi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora terakreditasi B sesuai keputusan BAN-PT Nomor 1122/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2015 pada tanggal 31 Oktober 2015.⁶¹

2. Visi dan Capaian Jurusan S1 Ilmu Perpustakaan

Visi menjadi program studi unggul dan inovatif dalam mengembangkan ilmu perpustakaan yang berbasis riset, teknologi, kearifan lokal. Capaian:

- a. Mampu membuat rencana, mengelola, dan meningkatkan perpustakaan serta lembaga informasi dan arsip.
- b. Mampu menyusun sumber informasi di perpustakaan, lembaga informasi, dan arsip sesuai dengan standar yang berlaku.
- c. Mampu mendesain, mengevaluasi, mengembangkan, mengemas, memasarkan, dan menyebarkan informasi kepada publik melalui

⁶¹ 'Program Studi Ilmu Perpustakaan', *UIN AR-RANIRY* <<https://ar-raniry.ac.id/program-studi/ilmu-perpustakaan> [accessed 1 July 2024].

layanan perpustakaan, lembaga informasi, dan arsip secara efektif, produktif, kompetitif, dan berkualitas.

- d. Mampu merancang dan menerapkan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi terkini dalam pengelolaan perpustakaan, lembaga informasi, dan arsip.
- e. Mampu melakukan penelitian dan menulis karya ilmiah sebagai bagian dari pemecahan masalah dan pengembangan perpustakaan, lembaga informasi, dan arsip.

3. Mata Kuliah Relevan

Mata kuliah yang relevan dalam Program Studi S1 Ilmu Perpustakaan yang memiliki kaitan erat dengan penelitian ini antara lain literasi informasi, temu kembali informasi, dan manajemen perpustakaan digital. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa dibekali pengetahuan tentang tokoh dan teori pencarian informasi, cara efektif memanfaatkan mesin pencari, serta kemampuan untuk memilah sumber informasi terpercaya. Dengan penguasaan materi tersebut, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan literasi informasinya, menemukan informasi akurat dengan mudah, dan mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif.

B. *Perplexity AI*

1. Profil *Perplexity AI*

Perplexity AI adalah mesin pencari yang menjawab pertanyaan menggunakan teks prediktif berbahasa alami, memanfaatkan sumber dari web, rilis 2022. Basis Teknologi, berbasis pada model GPT-3.5 dari OpenAI dan LLM berdiri sendiri dengan kemampuan NLP untuk produk

gratis. Versi Pro memiliki akses ke GPT-4, Claude 2, dan lain-lain. Didirikan di San Francisco oleh Aravind Srinivas, Denis Yarats, Johnny Ho, dan Andy Konwinski. *Contact Us. You may contact us regarding the Services or these Terms at: 575 Market St. Fl. 4, San Francisco, CA 94105, by phone at +1 (510) 270-0840 or by e-mail at support@perplexity.ai.*⁶²

2. Fitur *Perplexity AI*:

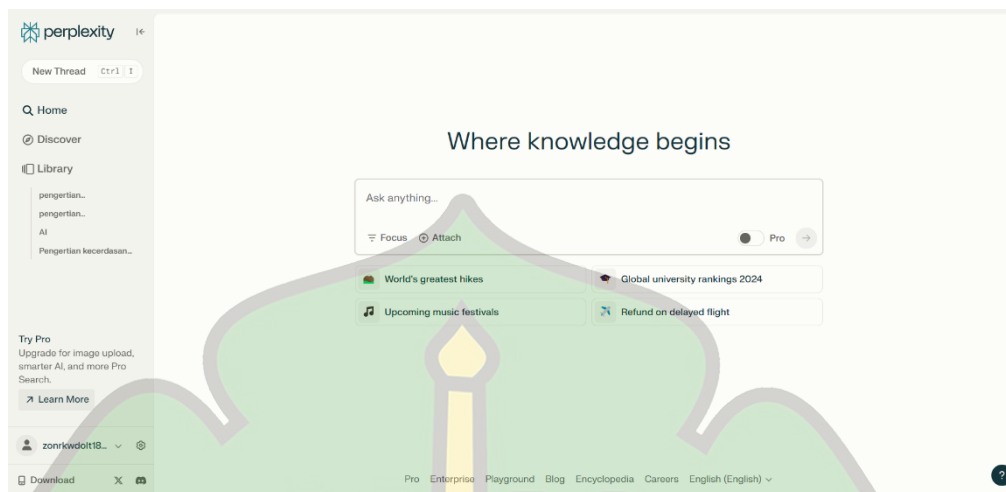
- a. Mesin Pencari: *Perplexity AI* adalah teknologi mesin pencari yang dioperasikan *chatbot*. Fitur ini menyediakan jawaban yang jelas, akurat, dan didukung oleh sumber-sumber terpercaya di internet. Pengembang merancang *Perplexity AI* agar mampu memberikan jawaban dengan kutipan mirip naskah akademis, yang membantu meningkatkan kredibilitas hasil yang diberikan.
- b. Edit Pertanyaan: Pengguna dapat mengedit pertanyaannya untuk memastikan bahwa jawaban yang diberikan lebih memuaskan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini membantu pengguna mendapatkan jawaban yang akurat serta kredibel.
- c. Pencantuman Sumber Pencarian: *Perplexity AI* dilengkapi dengan fitur kurasi sumber, yang memungkinkan setiap jawaban yang dikutip oleh *Perplexity* ditampilkan bersama dengan sumbernya dalam hasil pencarian. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas jawaban yang diberikan.

⁶²<https://www.perplexity.ai/hub/legal/terms-of-service>
<<https://www.perplexity.ai/hub/legal/terms-of-service>> [accessed 1 July 2024].

- d. Fokus Riset: Pengguna dapat melakukan penelusuran lintas berbagai situs web seperti Wikipedia, Reddit, YouTube, artikel berita, dan naskah akademis. *Perplexity AI* juga menyediakan tautan terkait topik yang telah dicari sebelumnya, membantu pengguna untuk mendalami lebih lanjut suatu topik.
- e. Kemampuan *Problem Solving*: *Perplexity AI* dirancang untuk mendukung berbagai profesi seperti peneliti, penulis, dan programmer dengan berbagai kemampuan, termasuk menjawab pertanyaan, menghasilkan teks, menulis konten kreatif, dan merangkum teks.
- f. Pengambilan Data Secara *Real-Time*: Kemampuan untuk mengakses informasi terkini secara real-time membuat *Perplexity AI* menjadi tool yang handal untuk kebutuhan informasi yang cepat dan akurat.
- g. Fleksibilitas: *Perplexity AI* memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk mengakses layanan dari berbagai *device*, tersedia dalam bentuk website, ekstensi chrome, aplikasi android, aplikasi iOS.
- h. Bahasa : *perplexity* menyajikan informasi dalam berbagai bahasa, *perplexity AI* juga mendukung bahasa Indonesia, sehingga pengguna dapat memasukkan kata atau kalimat dalam bahasa Indonesia dan mendapatkan hasilnya dalam bahasa Indonesia juga, lengkap dengan jawaban beserta sumber yang menjadi rujukannya.

3. Menu *Perplexity AI*

a. *Menu home page*



Menu *home page* yang ditampilkan diantaranya kolom untuk membuat perintah (prompt), fokus pencarian, *Attach* untuk menambahkan file dokumen dan gambar, *discover*, *library* menu *history* pencarian dan pengelompokan, *setting* pengaturan profil dan personalisasi data, *pro* untuk pembelian paket, *enterprise* untuk pencarian bersama tim, *playground*, blog tentang *perplexity*, *careers* tentang tujuan kelebihan dan lowongan pekerjaan, menu pilihan bahasa sistem dan menu lainnya.⁶³

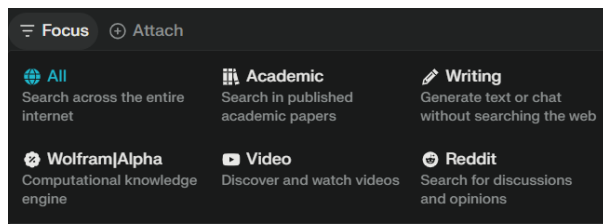
b. *Collection*

pada menu *collection* mahasiswa dapat mengelompokkan pencarian yang dilakukan.

c. *Invite*

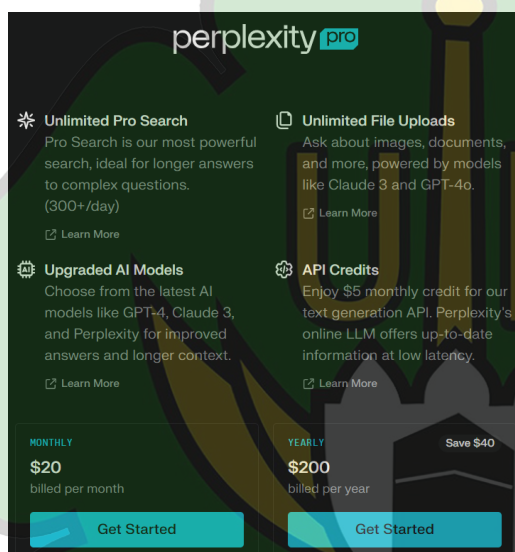
Pada menu *invite*, mahasiswa dapat melakukan pencarian bersama dengan batasan sebanyak 5 orang.

⁶³ 'Perplexity.AI', 2023 <<https://www.perplexity.ai/>>.



d. Focus

menu fokus membantu filter pencarian yang memfokuskan pada sebuah bidang pencarian.



Perplexity memiliki dua versi yaitu gratis dan versi berbayar yang memiliki perbedaan diantaranya Kelebihan *pro search* pencarian ini menanyakan detail yang ingin dicari, mempertimbangkan preferensi, menyelidiki lebih dalam, lalu memberikan hasil yang akurat.

Pro search menawarkan pengalaman pencarian yang dipersonalisasi dan komprehensif. Namun walaupun demikian pada versi gratis kita tetap dapat menikmati fitur *pro* sebanyak 5 pencarian diperbarui setiap 4 jam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data yang telah penulis lakukan, ditemukan hasil perilaku pencarian informasi mahasiswa Ilmu Perpustakaan menggunakan *perplexity* dengan model Ellis. Model Ellis pada dasarnya membahas perilaku pencarian informasi dengan cara tradisional namun dengan kehadiran teknologi pencarian berbasis *AI*, tahapan pencarian informasi ini masih diterapkan namun dengan media yang berbeda. Di bawah ini penulis menguraikan tahapan pencarian informasi menggunakan teknologi pencarian berbasis *AI* yaitu *perplexity*, tahapan yang dilakukan mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan yaitu

1) Tahap *Surveying/Starting*:

Pada tahap awal (*Starting*), tahapan pencarian informasi dimulai, pencarian informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik dari orang yang mengetahuinya secara langsung maupun melalui media yang tersedia. Tahap *starting* di perpustakaan-perpustakaan dapat dilakukan menggunakan sistem OPAC (*Online Public Access Catalog*). Selain di perpustakaan, pencarian informasi awal kini dapat dilakukan dengan mudah melalui *smartphone*.

Dengan menggunakan *perplexity*, pada tahap *starting* mahasiswa memasukkan kata kunci atau kalimat perintah (*prompt*) pada *perplexity*, mahasiswa menggunakan bahasa alami seperti percakapan sehari-hari, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik mahasiswa memberikan perintah yang lebih spesifik dan menyertakan kata kunci yang sesuai dengan informasi yang di cari, mahasiswa juga menggunakan contoh dan referensi untuk

membantu *perplexity* memahami konteks informasi yang diinginkan. Seperti yang diungkapkan oleh MS⁶⁴

“Saat saya membuat pertanyaan, saya menggunakan bahasa seperti percakapan sehari-hari. Saya juga memberikan perintah yang lebih spesifik dan menyertakan kata kunci yang relevan dengan informasi yang saya cari.” Mahasiswa SA⁶⁵ juga mengungkapkan

“Saya menggunakan contoh dan referensi untuk membantu Perplexity AI memahami konteks pencarian saya.”

Memberikan perintah(*prompt*) yang spesifik juga berfungsi agar hasil pencarian informasi yang di dapatkan itu lebih sesuai dengan yang di inginkan, sehingga informasi yang dihasilkan oleh *perplexity* tidak sekedar menghasilkan informasi secara umum. IK⁶⁶ juga mengatakan

“saat saya memulai mencari informasi menggunakan perplexity, saya memberikan perintah(prompt) yang spesifik agar hasil pencarian yang saya sesuai dengan kebutuhan saya hal ini juga agar hasil informasi yang diberikan perplexity tidak terlalu umum”

Dengan penggunaan *perplexity* tahap *starting* mahasiswa perlu secara jelas menentukan informasi yang ingin mereka ketahui, mahasiswa harus memberikan konteks dan batasan yang relevan untuk memastikan *perplexity AI* memberikan informasi yang tepat.

⁶⁴ Wawancara Dengan MS, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁶⁵ Wawancara Dengan SA, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁶⁶ Wawancara Dengan IK, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

2) Tahap *Chaining*:

Tahap penghubungan (*Chaining*), Dalam upaya mencari informasi, terkadang kita dihadapkan pada berbagai sumber yang saling terkait. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan akurat, penting untuk menelusuri jejak sumber asli informasi tersebut. Proses ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu (1) Menelusuri Daftar Pustaka (2) Menelusuri Jejak Pengarang. *Chaining* di kalangan mahasiswa dapat dijadikan sebagai alat untuk menilai dan menemukan sumber informasi yang relevan untuk penelitian dan tugas mereka. Teknik ini dapat dilakukan melalui *smartphone* dengan melacak jurnal-jurnal yang telah ditulis oleh orang lain.

Dengan menggunakan *perplexity*, pada tahap *Chaining* mahasiswa memilih tautan yang telah disediakan, tautan yang diikuti mahasiswa berdasarkan relevansi dengan topik, kredibilitas sumber, dan keterkaitan dengan informasi yang telah ditemukan. Sehingga informasi yang didapatkan saling melengkapi dan memberikan gambaran secara menyeluruh tentang topik yang dicari. Hal ini disampaikan oleh mahasiswa MZ⁶⁷

“Saya memilih tautan berdasarkan relevansi dengan topik, kredibilitas sumber, dan keterkaitan dengan informasi lain yang telah saya temukan. Saya ingin memastikan bahwa informasi yang saya baca saling melengkapi dan memberikan gambaran yang komprehensif tentang topik yang saya cari.”

⁶⁷ Wawancara Dengan MZ, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Dengan tautan yang disediakan pada tahap *Chaining* Mahasiswa perlu menggunakan kemampuan analisis dan interpretasi mereka sendiri untuk menarik kesimpulan dan menghubungkan informasi dari berbagai sumber. Mahasiswa perlu memutuskan mana yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka dan mempertimbangkan faktor-faktor seperti jenis informasi, format, dan bahasa yang disediakan.

3) Tahap *Browsing*:

Tahap pencarian (*Browsing*), dilakukan dengan berbagai teknik seperti mengamati ringkasan dari jurnal atau riset yang telah dipublikasikan. Secara manual dapat dilakukan dengan melakukan aktivitas di perpustakaan, media cetak seperti surat kabar dan majalah, serta media online seperti browsing dengan menggunakan akses internet melalui Google, Yahoo, atau *platform* serupa.

Dengan *perplexity* mahasiswa membaca ringkasan untuk mengetahui gambaran umum tentang informasi sebelum membaca lebih lanjut. MS⁶⁸ mengungkapkan

“Saya membaca ringkasan dan deskripsi singkat dari berbagai sumber informasi di Perplexity AI sebelum memutuskan tautan mana yang ingin saya ikuti.”

Alasan mahasiswa membaca abstrak atau ringkasan yang disediakan yaitu untuk menentukan relevansi informasi yang disediakan dengan yang dibutuhkan seperti yang diungkapkan oleh SA⁶⁹

⁶⁸ Wawancara Dengan MS, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

“Saya membaca ringkasan atau abstrak sebelum membuka tautan di Perplexity AI untuk memastikan bahwa informasi tersebut relevan dengan topik yang saya cari.”

Pada tahap ini mahasiswa juga memanfaatkan menu fokus untuk membantu filter pencarian yang memfokuskan pada sebuah bidang pencarian. Pernyataan IB⁷⁰

“Saat browsing menggunakan perplexity biasanya saya memfilter pencarian saya pada sebuah bidang pencarian agar menghasilkan jawaban yang lebih sesuai dengan informasi yang saya cari”

Mahasiswa menggunakan kemampuan mereka sendiri untuk memahami konteks dan makna informasi secara menyeluruh. Mahasiswa menggunakan penilaian mereka sendiri untuk memastikan informasi yang ditemukan benar-benar relevan dengan kebutuhan.

4) Tahap *Differentiating*:

Tahap pembedaan (*Differentiating*), proses memilah kualitas informasi untuk menghasilkan informasi yang relevan dan valid.

Dengan *perplexity* hal yang dilakukan mahasiswa yaitu menyaring informasi dengan mengecek kualitas dengan cara identifikasi sumber, membaca sumber asli informasi dengan mengikuti tautan yang disediakan

⁶⁹ Wawancara Dengan SA, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁷⁰ Wawancara Dengan IB, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 8 Juni 2024 Di Banda Aceh.

perplexity sehingga mendapatkan informasi yang relevan dan valid. Pernyataan dari mahasiswa IK⁷¹

“Setelah membaca ringkasan yang disediakan kemudian saya akan memilih tautan yang sesuai dengan kebutuhan saya, untuk memastikan informasi yang relevan dengan mengecek dari sumber asli informasi dan juga membandingkan informasi dari berbagai sumber”

Mahasiswa memisahkan antara fakta dan opini dengan memperhatikan sumber informasi dan cara penyampaian informasi. Pernyataan dari mahasiswa SA⁷²

“Saya mengecek informasi dengan cara melihat penerbit dan penulis dan membandingkan informasi dengan sumber lain untuk memastikan bahwa informasi tersebut merupakan fakta.”

Mahasiswa perlu menggunakan penilaian kritis mereka sendiri untuk memahami bagaimana bias tersebut dapat mempengaruhi interpretasi informasi. Mahasiswa perlu memeriksa ulang informasi penting dari sumber terpercaya untuk memastikan keakuratannya.

5) Tahap *Monitoring*:

Tahap pengawasan (*Monitoring*), dilakukan dengan tiga cara: *Information Contact*: Membangun hubungan formal dengan sumber informasi inti untuk mendapatkan informasi yang relevan. *Monitoring Journal*: Membaca dan mengikuti perkembangan informasi terbaru melalui jurnal dengan topik yang sama. *Monitoring Material Published in*

⁷¹ Wawancara Dengan IK, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁷² Wawancara Dengan SA, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Book from: Memantau katalog dan bibliografi berkelanjutan untuk mendapatkan informasi terbaru.

Dengan *perplexity* yang dilakukan mahasiswa yaitu mengikuti pembaruan informasi dengan memeriksa web *perplexity* dilakukan dengan cara memberi perintah ke *perplexity* untuk memberikan informasi terbaru terkait hal yang kita inginkan. Pernyataan dari mahasiswa IB ⁷³

“Saya memeriksa *Perplexity AI* secara berkala untuk melihat apakah ada pembaruan atau perubahan pada informasi yang saya cari, seperti artikel baru atau data terbaru.”

Mahasiswa perlu menentukan topik dan sumber mana yang paling penting untuk mereka pantau. Mahasiswa juga perlu menggunakan penilaian mereka sendiri untuk menentukan apakah informasi tersebut akurat, kredibel, dan relevan.

6) Tahap *Extracting*:

Tahap reduksi (*Extracting*), Pencari informasi melakukan klasifikasi dan penyimpanan informasi untuk memudahkan akses di kemudian hari.

Pada tahap *Extracting Perplexity* otomatis menyimpan percakapan atau pertanyaan yang telah dilakukan namun mahasiswa tetap dapat mengunduh informasi yang diinginkan dan jika ingin melakukan pengelompokan dari pencarian informasi dapat dilakukan dengan cara

⁷³ Wawancara Dengan IB, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 8 Juni 2024 Di Banda Aceh.

mengelompokkan informasi pada menu collection. Pernyataan dari mahasiswa MZ⁷⁴

“pada tahap ini perplexity AI telah memberikan jawaban dalam bentuk ringkasan sehingga saya tidak lagi perlu mencatat bagian dari informasi yang panjang. Untuk mempermudah melakukan pencarian ulang terhadap informasi yang sudah pernah saya lakukan, biasa saya mengunduh informasi yang saya butuhkan dan membuat pengelompokan informasi di menu collection”.

Mahasiswa dapat menentukan pengelompokan terhadap informasi yang mereka inginkan dan membuat koneksi antara informasi yang berbeda.

7) Tahap Verifying:

Tahap pengujian ketepatan (*Verifying*), Ini adalah tahap di mana individu yang mencari informasi memeriksa apakah informasi yang ditemukan sesuai dengan kebutuhannya.

Pada tahap ini mahasiswa lebih teliti dalam melihat kembali sumber informasi yang disediakan dan mencocokkan informasi dengan sumber lainnya yang relevan dengan kebutuhan penulisan mereka. Hal ini diungkapkan oleh mahasiswa MS⁷⁵

“Saya selalu membandingkan informasi yang saya temukan di Perplexity AI dengan informasi dari sumber lain untuk memastikan kebenarannya. Hal ini membantu saya untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat mengenai topik yang saya cari.”

⁷⁴ Wawancara Dengan MZ, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁷⁵ Wawancara Dengan MS, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Adakalanya mahasiswa tidak memastikan keakuratan informasi yang di peroleh seperti pengakuan dari mahasiswa IK⁷⁶

“Pada saat penulisan skripsi, saya lebih teliti dalam melihat kembali sumber informasi yang disediakan dan mencocokkan informasi dengan sumber lainnya yang relevan dengan kebutuhan penulisan karya ilmiah saya. Sebaliknya, pada penulisan tugas harian atau matakuliah, saya cenderung langsung copy-paste informasi tersebut selagi sesuai dengan apa yang diinginkan tanpa melihat sumber informasi yang saya dapatkan. Karna saya merasa informasi yang diberikan sudah akurat dan menyertakan referensi.”

Mahasiswa terkadang langsung menggunakan informasi yang disediakan, tanpa selalu berusaha untuk mengecek sumber aslinya dan memastikan informasinya kredibel, tidak mengecek sumber asli karena merasa informasi yang disediakan sudah cukup lengkap dan terpercaya, dan merasa informasi yang disediakan sudah sesuai dengan kebutuhan .

Mahasiswa menemukan informasi yang disediakan tidak memiliki sumber yang jelas. Untuk mengatasi kendala tersebut mahasiswa melakukan pengecekan dengan melihat sumber asli dengan mengikuti tautan yang disediakan atau membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratannya. Pernyataan dari SA⁷⁷

“ketika saya menemukan informasi yang bias, Saya membandingkan informasi yang saya temukan dengan informasi dari sumber lain tentang

⁷⁶ Wawancara Dengan IK, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

⁷⁷ Wawancara Dengan SA, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

topik yang sama, saya juga mencari informasi yang ditulis oleh ahli di bidangnya untuk memastikan bahwa informasi tersebut tidak bias. Ahli di bidang tersebut biasanya lebih paham dan berpengalaman tentang topik yang dibahas.”

Dalam penulisan skripsi, mahasiswa lebih teliti dan memastikan keakuratan informasi dengan membandingkannya dengan sumber lain. Namun, untuk tugas harian atau matakuliah, mahasiswa cenderung langsung menggunakan informasi tanpa verifikasi lebih lanjut, karena merasa informasi tersebut sudah akurat dan mencantumkan referensi.

8) Tahap *Ending*:

Tahap pengakhiran (*Ending*), Pada tahap ini, pencari informasi memilih informasi yang sesuai dengan topik yang mereka bahas

Pada tahap ending mahasiswa menggunakan informasi yang ditemukan untuk menyelesaikan tugas, membuat makalah, dan presentasi. Pernyataan IB⁷⁸

“Saya menggunakan informasi yang saya temukan di Perplexity AI untuk menyelesaikan tugas perkuliahan, seperti membuat makalah, presentasi, laporan dan skripsi.”

Mahasiswa menentukan apakah informasi yang diperoleh sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka, mahasiswa menggunakan informasi yang diperoleh untuk membuat keputusan atau menyelesaikan tugas secara mandiri.

⁷⁸ Wawancara Dengan IB, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 8 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Berdasarkan jawaban mahasiswa diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Perplexity AI* dalam pencarian informasi oleh mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan mengikuti tahapan yang diuraikan dalam model Ellis, namun dengan media yang lebih modern dan canggih. Pada tahap awal (*Starting*), mahasiswa memasukkan kata kunci atau kalimat perintah(*prompt*), untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat mahasiswa memberikan perintah yang lebih spesifik dan menyertakan kata kunci yang relevan serta menggunakan contoh dan referensi untuk membantu *perplexity* memahami konteks informasi yang diinginkan. Hal ini dilakukan agar hasil pencarian tidak terlalu umum dan lebih sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya, pada tahap *Chaining*, mahasiswa memilih tautan yang disediakan oleh *Perplexity AI* berdasarkan relevansi dan kredibilitas sumber. Proses ini membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang topik yang dicari. Pada tahap *Browsing*, mahasiswa membaca ringkasan dari berbagai sumber informasi untuk menentukan relevansi sebelum melanjutkan ke sumber yang lebih rinci. Mereka juga memanfaatkan fitur filter untuk memberikan batasan sumber informasi agar hasil pencarian sesuai dengan bidang yang diinginkan.

Tahap-tahap berikutnya, seperti *Differentiating* dan *Verifying*, melibatkan proses penyaringan dan pengecekan informasi untuk memastikan kualitas dan akurasi dari informasi, mahasiswa membaca sumber asli informasi yang telah disediakan. Pada tahap *Monitoring* dan

Extracting, mahasiswa mengikuti pembaruan informasi secara berkala dan menyimpan informasi yang relevan untuk akses di masa mendatang. Terakhir, pada tahap *Ending*, mahasiswa menggunakan informasi yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas, membuat makalah, presentasi, dan laporan. Proses ini menunjukkan adaptasi yang efektif terhadap teknologi *AI* dalam pencarian informasi akademik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab 4 dapat disimpulkan jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Perilaku penggunaan *Perplexity AI* oleh mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan mengikuti model Ellis dengan media yang lebih canggih. Pada tahap awal, mereka menggunakan kata kunci spesifik untuk mencari informasi, memastikan kejelasan konteks. Di tahap *Chaining*, mereka memilih tautan berdasarkan relevansi dan kredibilitas, pada tahap *Browsing*, mereka membaca ringkasan sebelum melanjutkan ke sumber lebih rinci. Tahap *Differentiating* dan *Verifying* melibatkan penyaringan dan pengecekan akurasi informasi dengan membaca sumber asli informasi. Mahasiswa mengikuti pembaruan informasi pada tahap *Monitoring*, tahap *Extracting* mahasiswa menyimpan informasi yang relevan. Proses ini berakhir di tahap *Ending* dengan penggunaan informasi untuk menyelesaikan tugas akademik.

B. Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dalam penelitian ini, yaitu:

Diharapkan kepada mahasiswa aktif SI Ilmu Perpustakaan yang menggunakan *perplexity* untuk diberikan pelatihan khusus tentang optimalisasi penggunaan *Perplexity AI*. Pelatihan ini dapat mencakup strategi pencarian, penggunaan kata kunci yang efektif, dan evaluasi kritis terhadap sumber informasi. Selain itu, monitoring penggunaan *Perplexity AI* secara berkala dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai efektivitas dan tantangan yang dihadapi.

Bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut, penelitian juga bisa diperluas dengan menambah jumlah subjek untuk mendapatkan data yang lebih representatif. Perlunya penelitian lebih mendalam tentang pemanfaatan, dampak positif, negatif dan etika dalam pencarian informasi berbasis *artificial intelligence(AI)*. Seperti ketergantungan terhadap penggunaan *AI* dan dampak kehadiran *AI* terhadap perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, Muaddyl, Supratman Zakir, Ramadhoni Aulia Gusli, and Rahmad M Fuad Universitas Islam Negeri Syaikh Djamil Djambek Bukittinggi, 'Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Perflexity AI Dalam Penulisan Tugas Mahasiswa Pascasarjana', *Journal of Management in Islamic Education*, 4.2 (2023), 219–28 <<https://doi.org/10.32832/idarah.v4i2.15435>>
- Amrizal, Victor, and Qurrotul Aini, *Naskah Kecerdasan Buatan, Halaman Moeka* (Jakarta, 2013)
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>>
- Arkan, Luthfi, 'PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE GOOGLE OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU PERPUSTAKAAN ANGKATAN 2015 TERHADAP MODEL ELLIS' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018) <<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/6786/>>
- 'Artificial Intelligence (AI) and Information Literacy', *UNIVERSITY OF MARYLAND* (College Park, 2024) <<https://lib.guides.umd.edu/AI>>
- B.A.D.N., Balasooriya., Darshana, Sedera., Golam, Sorwar., 'The Behavioural Impact of Artificial Intelligence... Advances in Marketing, Customer Relationship Management, and e-Services Book Series', 2024, 311–29 <<https://doi.org/10.4018/979-8-3693-4453-8.ch016>>
- Cathrin, Shely, and Reno Wikandaru, 'The Future of Character Education in the Era of Artificial Intelligence', *Humanika*, 23.1 (2023), 91–100 <<https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>>
- Dalleh, Juhriyansyah, A Akrim, and Baharuddin Baharuddin, *Pengantar Teknologi Informasi*, ed. by Tim Editor RGP (Depok: Rajawali Pers, 2020) <http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku_Pengantar_Teknologi_Informasi.pdf>
- Dewantoro, 'Pengaruh Optimisme Terhadap Kemampuan Identifikasi Peluang Mahasiswa Strata Satu Pada Perguruan Tinggi Di Surabaya', *Agora*, 7.1 (2019), 6 <<https://media.neliti.com/media/publications/287040-pengaruh->

optimisme-terhadap-kemampuan-id-f17b17dc.pdf>

Dinazzah, Asma Rakha', and Rahmi Rahmi, 'Trends in Information-Seeking Behavior Research at Airlangga University', *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 18.1 (2022), 159–73
<<https://doi.org/10.22146/bip.v18i1.2705>>

Erlianti, Gustina, 'Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Z Berperspektif Ellisian', *AL Maktabah*, 5.1 (2020), 1
<<https://doi.org/10.29300/mkt.v5i1.3135>>

Fadli, Muhammad Rijal, 'Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif', *Humanika*, 21.1 (2021), 33–54 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>>

Falah, Bahrul, and Nerisma Eka Putri, 'Artificial Intelligence Berbasis Chatbot: Sarana Baru Panduan Hukum Keluarga Digital', *QISTHOSIA : Jurnal Syariah Dan Hukum*, 4.2 (2023), 126–40
<<https://doi.org/10.46870/jhki.v4i2.765>>

Handayani, Fitri, and Fauzi Fauzi, 'Kendala-Kendala Yang Dihadapi Digital Native Dalam Pencarian Informasi', *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 15.1 (2023), 31–39
<<https://doi.org/10.37108/shaut.v15i1.766>>

Hasana, Nur, Ardiani Daulay, Febri Dwi Sasmita, Mutia Atika, Franindya Purwaningtyas, Fakultas Ilmu Sosial, and others, 'Dawat Una: Journal of Communicat Ion and Islamic Broadcast Ing Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi (Kajian Literatur)', 3 (2023), 926–33 <<https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i3.2949>>

Hernandez, Alexander A., Jay Rhald C. Padilla, and Myron Darrel L. Montefalcon, 'Information Seeking Behavior in ChatGPT: The Case of Programming Students from a Developing Economy', *ICSET 2023 - 2023 IEEE 13th International Conference on System Engineering and Technology, Proceeding*, November, 2023, 72–77
<<https://doi.org/10.1109/ICSET59111.2023.10295122>>

'<https://www.perplexity.ai/hub/legal/terms-of-service>'

<<https://www.perplexity.ai/hub/legal/terms-of-service>> [accessed 1 July 1BC]

- King, Michael R, 'A Conversation on Artificial Intelligence, Chatbots, and Plagiarism in Higher Education', *Cellular and Molecular Bioengineering* (Springer International Publishing, 2023), 1–2
<<https://doi.org/10.1007/s12195-022-00754-8>>
- Kurnia Erza, Elfitri, 'Analisis Kebutuhan Informasi Generasi Z Dalam Akses Informasi Di Media', *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12.1 (2020), 72–84
<<https://doi.org/10.37108/shaut.v12i1.303>>
- Liliana, Dewi Yanti, Rizki Elisa Nalawati, Bambang Warsuta, Jurusan Teknik, Politeknik Negeri Jakarta, Fakultas Pertanian, and others, 'Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif Dalam Aktivitas Akademik Di Politeknik Negeri Jakarta', *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 2.1 (2023), 523–33
- Lubis, Ryzky Amalia, Nur Alisa, Surya Ningsi Wijaya Sitompul, Ahmad Tuah Wijaya Saragih, and Franindya Purwaningtyas, 'Model Perilaku Pencarian Informasi: Analisis Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut Wilson', *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3.3 (2023), 1006–15 <<https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i3.3028>>
- Mahendra, G S, D A Ohyver, N Umar, L Judijanto, and ..., *Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, Dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence Di Berbagai Bidang*, 2024
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qBsFEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA174&dq=transformasi+komunikasi+artificial+intelligence+kecerdasan+buatan+komunikasi+virtual+hci&ots=pP_5m-9EVY&sig=ti8WYwXMIW_CVZ-nROW9dBZ93v4>
- Manongga, Danny, Untung Rahardja, Irwan Sembiring, Ninda Lutfiani, and Ahmad Bayu Yadila, 'Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan', *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3.2 (2022), 41–55
<<https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>>
- Maslahah, K, 'Perilaku Pencarian Informasi Digital Native Iain Surakarta (Studi Terhadap Pemustaka Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah)', *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 4.1 (2019), 60–65

<<https://jurnal.ipi.web.id/jurnalipi/article/view/65>>

Maydianto, and Muhammad Rasid Ridho, 'Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop', *Jurnal Comasie*, 02 (2021), 50–59

<<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3173>>

Mohammad, Sikender Mohsienuddin, 'Artificial Intelligence in Information Technology', *SSRN Electronic Journal*, 7.6 (2020), 168–75

<<https://doi.org/10.2139/ssrn.3625444>>

Muchtarom, Keysha Husna, and Eko Retno Wulandari, 'Perilaku Pencarian Informasi Layanan Koleksi Perpustakaan FMIPA Universitas Padjadjaran Di Era Digital', *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 7.1 (2023), 67–85 <<https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v7i1.67-85>>

Mulianingsih, Ferani, Khoirul Anwar, Fitri Amalia Shintasiwi, and Anggi Jazilatur Rahma, 'Artificial Intelligence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan', *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4.2 (2020), 148 <<https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>>

Muttaqin., Muhammad. Arafa, Asran. Kumala Jaya, Zelvi Gustiana Mohamad Arif Suryawan, and Fajrillah Astri Rumondang Banjarnahor, Danny Philipe Bukidz, Hazriani Mariana Simanjuntak, Nurirwan Saputra, *Implementasi AI Dalam Kehidupan*, ed. by Janner Simarmata, *Yayasan Kita Menulis* (Yayasan Kita Menulis, 2023) <[http://repository.upy.ac.id/4945/1/FullBook Implementasi Artificial Intelligence \(AI\) dalam Kehidupan.pdf](http://repository.upy.ac.id/4945/1/FullBook%20Implementasi%20Artificial%20Intelligence%20(AI)%20dalam%20Kehidupan.pdf)>

Nashrullah, Mochamad, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, and Rahmania Sri Untari, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023 <<https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>>

Ningsih, Leila Setia, Nazmiah Yusdi Arwana, Febrian Elly Sakinah Sari, Juwita Syahrina, and Franindya Purwaningtyas, 'Penerapan Teori Perilaku Informasi Menurut Kulthau Di Perpustakaan', *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.2 (2023), 406–13

<<https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i2.2611>>

Nuraini, Aliffia, 'Kebutuhan Informasi Mahasiswa Baru Dalam Memenuhi Informasi Akademik Dan Non-Akademik Di Perguruan Tinggi' (Airlangga, 2020) <<https://repository.unair.ac.id/104366/>>

Nurdewi, Nurdewi, 'Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1.2 (2022), 297–303 <<https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>>

Observasi, 2023

Olujimi, Peter Adebawale, and Abejide Ade-Ibijola, 'NLP Techniques for Automating Responses to Customer Queries: A Systematic Review', *Discover Artificial Intelligence*, 3.1 (2023) <<https://doi.org/10.1007/s44163-023-00065-5>>

'Perilaku', 2024 <<http://kbbi.web.id/perilaku.html>>

'Perplexity.AI', 2023 <<https://www.perplexity.ai/>>

Primasari, 'Etik Penggunaan Data Digital Di Puskesmas: Studi Ekplorasi AI Microsoft Edge Bing Chat GPT-4 Primasari', *HIC o L I S*, 4.1 (2023), 383–97 <<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/literatify/article/view/42714/18592>>

'Program Studi Ilmu Perpustakaan', *UIN AR-RANIRY* <<https://ar-raniry.ac.id/program-studi/ilmu-perpustakaan/>> [accessed 1 July 2024]

Purnama, Rendi, 'Model Perilaku Pencarian Informasi (Analisis Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut David Ellis)', *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan – Dan Informasi*, 9.1 (2021), 10 <<https://doi.org/10.18592/pk.v9i1.5158>>

Rahayu, Winanti, 'Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence)', 2023, 105 <<https://e-prosiding.ideaspublishing.co.id/index.php/PIP/article/view/19>>

Ria Fitria, and Arin Prajawinanti, 'Perilaku Pencarian Informasi Kesehatan Di Internet Pada Ibu Rumah Tangga Desa Tawangrejo Kabupaten Blitar', *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 24.2 (2022), 74–80 <<https://www.researchgate.net/figure/Wilsons-1996-model-of-information-behaviour-fig4-228784950>>

Rutledge, Pamela B., and Jerri Lynn C. Hogg, 'In-Depth Interviews', *The*

- International Encyclopedia of Media Psychology*, 2020, 1–7
<<https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0019>>
- Sahroni, Taufik, and Sandra Irawaty, ‘Perilaku Mahasiswa Dalam Menanggapi Informasi Hoaks Di Platform Whatsapp’, *Jurnal Penelitian & Studi Ilmu Komunikasi*, 02.02 (2021), 130–41 <<https://www.academia.edu/89670265>>
- Sari, Kartika Puspita, Anis Masruri, and Desfiana Ramdhani Rosalia, ‘Optimalisasi Temu Kembali Informasi Dengan Teknologi Kecerdasan Buatan Di Perpustakaan’, *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan ...)*, 8.2 (2023), 349–66 <<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/view/17775>>
- Shobirin, Muhammad Salmanudin Hafizh, Moh.Safi’i, and Roekhan, *Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Milenial*, *RFM PRAMEDIA*, 2020
- Sidiq, Umar, and Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019, LIII
<[http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf)>
- Suharmawan, Wahid, ‘Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan’, *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7.2 (2023), 158–66 <<https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>>
- Suhayati, Ely, ‘Definisi Perilaku, Sikap, Kode Etik Dan Etika Profesi’, 2020, 1–11
- Tlili, Ahmed, Boulus Shehata, Michael Agyemang Adarkwah, Aras Bozkurt, Daniel T. Hickey, Ronghuai Huang, and others, ‘What If the Devil Is My Guardian Angel: ChatGPT as a Case Study of Using Chatbots in Education’, *Smart Learning Environments*, 10.1 (2023) <<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00237-x>>
- Turing, A. M., ‘Computing Machinery and Intelligence’, in *MIND*, 1950, LIX, 212–40 <<https://www.cs.sfu.ca/~oschulte/teaching/320-09/turing.pdf>>
- Wasil, Feny Rita Fiantika, Mohammad Honesti, Leli Sri, Wahyuni Erland, Mouw Jonata, and Mashudi Imam, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. by M.Hum Yuliatris Novita, *PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI* (Tengah Padang Sumatera Barat, 2022) <<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>>

Wawancara Dengan IB, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 8 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Wawancara Dengan IK, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Wawancara Dengan MS, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Wawancara Dengan MZ, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 10 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Wawancara Dengan SA, Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab Dan Humaniora, 9 Juni 2024 Di Banda Aceh.

Wilson, T. D., 'Human Information Behavior', *Informing Science*, 3.2 (2000), 49–55 <<https://doi.org/10.28945/576>>

Yakin, Ipa Hafsiah, *METODOLOGI PENELITIAN (KUANTITATIF & KUALITATIF)*, ed. by Uus Supriatna (Garut Jawa Barat, 2023)

Yulian Pamuji, Fandi, 'Komparasi Usability Chatgpt Vs Gemini Ai Berdasarkan Iso/Iec 9126 Dan Nielsen Model Menggunakan Metode Usability Testing', 9.1 (2024), 89–100



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY Banda Aceh
NOMOR: 54/Un.08/FAH/KP.004/01/2024

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY Banda Aceh

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY Banda Aceh

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut;
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh ;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

MEMUTUSKAN

Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY Banda Aceh TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY Banda Aceh.

Kesatu : Menunjuk saudara :
1). Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S, Ph.D. (Pembimbing Pertama)
2). Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS (Pembimbing kedua)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa

Nama : Munz Zahar

Nim : 190503081

Prodi : Ilmu Perpustakaan (IP)

Judul : Perilaku Pencarian Informasi Menggunakan Perplexity.AI oleh Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Kedua : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal 12 Januari 2024

Dekan,

Syarifuddin

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Yang bersangkutan untuk diinformasikan dan dilaksanakan;
5. Arsip

Lampiran 2: Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : 927/Un.08/FAH.I/PP.00.9/06/2024

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

KETUA PRODI ILMU PERPUSTAKAAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MUNZ ZAHAR / 190503081

Semester/Jurusan : X / Ilmu Perpustakaan

Alamat sekarang : Blang krueng

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MENGGUNAKAN PERPLEXITY AI OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU PERPUSTAKAAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

Banda Aceh, 10 Juni 2024

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 11 September
2024

Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S., Ph.D
NIP. 197101101999031002

Lampiran 3: Pedoman Wawancara

Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan
Bagaimana perilaku mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan dalam memakai <i>Perplexity AI</i> sebagai alat pencarian informasi?	<i>Surveying/ Starting</i>	1. Bagaimana cara Anda membuat pertanyaan atau kata kunci saat mencari informasi menggunakan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan!
	<i>Chaining</i>	2. Ketika mencari informasi tentang topik tertentu, bagaimana cara Anda memilih tautan yang ingin Anda ikuti dengan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan kriterianya!
	<i>Browsing</i>	3. Bagaimana anda melakukan pencarian dengan <i>perplexity</i> agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan anda? 4. kenapa Anda membaca ringkasan atau abstrak saat mencari informasi dengan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan alasan Anda!
	<i>Differentiating</i>	5. Bagaimana cara Anda memastikan bahwa informasi yang Anda temukan dengan <i>Perplexity AI</i> benar-benar relevan dengan topik yang Anda cari? Jelaskan! 6. Bagaimana Anda memisahkan antara fakta dan opini saat mencari informasi dengan bantuan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan!
	<i>Monitoring</i>	7. Bagaimana cara Anda mengikuti pembaruan atau perubahan dalam informasi yang Anda cari, dengan bantuan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan caranya!
	<i>Extracting</i>	8. Bagaimana cara Anda menyimpan dan mengelompokkan data dari berbagai sumber saat mencari informasi dengan <i>Perplexity AI</i> ? Jelaskan caranya!
	<i>Verifying</i>	9. Bagaimana anda memverifikasi kebenaran informasi yang Anda temukan di <i>Perplexity AI</i> ? 10. Pernahkah Anda menemukan informasi yang salah atau menyesatkan di <i>Perplexity AI</i> ? Bagaimana Anda menanganinya?
	<i>Ending</i>	11. Bisakah Anda jelaskan lebih detail tentang bagaimana Anda menggunakan informasi yang Anda temukan?

Lampiran 4: Foto-Foto Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Munz Zahar
Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Singkil, 1 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Status : Belum Nikah
Alamat : Tanah Bara, Kec. Gunung Meriah, Kab. Aceh Singkil
No. Hp : 081362976389
Email : Zaharmunz@gmail.com
Jenjang Pendidikan : SDN 2 Rimo, Aceh Singkil Tahun Lulus 2012
MTSs Nurul Falah Aceh Barat, Tahun Lulus 2015
MAN 1 Aceh Barat, Tahun Lulus 2018
UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tahun Lulus 2024



A R - R A N I R Y