

**ANALISIS PEMANFAATAN GEMINI AI SEBAGAI ALAT BANTU DALAM
PENELUSURAN INFORMASI OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Oleh:

ANIS HUMAIRA
NIM: 190503054

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi S-1 Ilmu Perpustakaan**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM -BANDA ACEH
2025/2026**

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PEMANFAATAN GEMINI AI SEBAGAI ALAT BANTU DALAM
PENELUSURAN INFORMASI OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (UIN) Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Bebas Studi Program
Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan

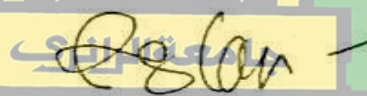
Disusun oleh:

Anis Humaira
190503054

Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora
Prodi Ilmu Perpustakaan

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing


Ruslan, S Ag, M Si, MLIS
A R NIP. 197701012006041004

Disetujui Oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan


Mukhtaruddin, S Ag, MLIS
NIP. 197711152009121001

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S1) Dalam Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 30 Juni 2026
15 Muharram 1448 H.

Darussalam – Banda Aceh

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

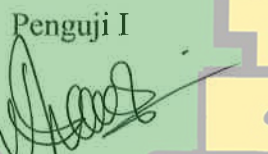
Ketua


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

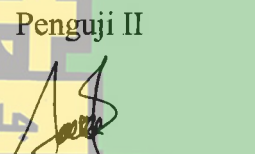
Sekretaris


Cut Putroe Yuliana, M.IP
NIP. 198507072019032017

Penguji I


Nurrahmi, S. Pd.L., M. Pd
NIP. 197902222003122001

Penguji II


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

Mengetahui

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Syarifuddin, M.Ag., Ph.D
NIP. 197004011997031005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Humaira

Nim : 190503054

Jenjang : Strata Satu (S1)

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul skripsi : Analisis Pemanfaatan Gemini AI Sebagai Alat Bantu dalam Penelusuran Informasi oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri 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.

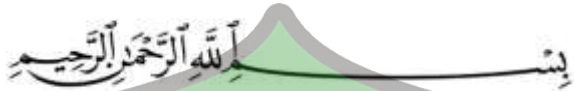
Banda Aceh 30 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Anis Humaira
Nim. 190503054

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Gemini AI Sebagai Alat Bantu dalam Penelusuran Informasi Oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**”. Shalawat beserta salam penulis persembahkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW. Yang telah memberikan pencerahan bagi kita umatnya, sehingga dapat merasakan nikmatnya iman dan islam. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam kesempatan ini, saya selaku penulis juga mengucapkan beribu-ribu ucapan terima kasih kepada:

1. Terutama sekali kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm. Irwan Agusti, S.Pd dan Ibunda Radiah S.Ag yang selalu memberi semangat kepada peneliti. Terimakasih sudah selalu mendo'akan peneliti agar selalu diberi kelancaran dan kesabaran dalam menyelesaikan studi ini. Semoga dengan selesainya studi ini kalian bangga dan peneliti berharap jerih payah yang telah kalian beri terbayarkan dengan pencapaian ini. Terimakasih juga kepada kakak dan adik-adik, sepupu-sepupu dan seluruh ahli keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a terbaik, semangat dan motivasi.
2. Ucapan terima kasih penulis kepada Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry, dan seluruh Dosen S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

3. Ucapan terimakasih penulis yang sebesar-besarnya kepada Bapak Muktharuddin, S.Ag., M. LIS selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan, serta bapak Mulkan Safri, M.IP selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan.
4. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS selaku pembimbing yang telah sabar dalam membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tanpa Bapak penulis tidak bisa apa-apa, sekali lagi terima kasih atas bimbingan Bapak selama ini, semoga Allah membalas atas kebaikan dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Terima kasih kepada Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu, terima kasih atas semangat dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis,
6. Dan yang terakhir penulis berterimakasih kepada diri sendiri karena sudah sabar dan terus berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala bentuk kebaikan kepada pihak yang telah membantu dan mendukung penulis. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan di masa yang akan datang.

Banda Aceh 28 Juni 2026

Penulis,

A R - R A N I R Y

Anis Humaira

ABSTRAK

Penelitian skripsi ini dengan judul “Analisis Pemanfaatan Gemini AI Sebagai Alat Bantu dalam Penelusuran Informasi Oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh” dilatar belakangi karena adanya perilaku pencarian informasi di era digital, dimana kehadirannya *Artificial Intelligence* (AI) seperti Gemini AI telah mengubah cara mahasiswa menemukan, memahami, dan mencari informasi untuk kebutuhan akademik seperti tugas kuliah dan sebagai panduan awal dalam menulis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15221 mahasiswa dan sampel sebanyak 100 orang yang diambil dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisa data menggunakan rumus statistik sederhana dengan perhitungan persentase yang disebut dengan distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh berada pada kategori “sedang” sebesar 45%. Berdasarkan analisis rata-rata persen kumulatif adalah 68,4%. Masing-masing indikator aspek *Efficiency* (kecepatan penelusuran) memperoleh nilai tertinggi sebesar 72%, diikuti *Satisfaction* (kepuasan pengguna) sebesar 69%, *Learnability* (kemudahan pengguna) sebesar 68%, *Memorability* (kemudahan mengingat fitur) sebesar 67%, dan *Errors* (kualitas informasi) sebesar 65%. Distribusi kategori menunjukkan bahwa 7% responden berada pada kategori sangat tinggi, 30% kategori tinggi, 45% kategori sedang, 11% kategori rendah, dan 7% kategori sangat rendah. baik dilihat dari aspek frekuensi penggunaan Gemini AI, kecepatan penelusuran, fitur yang digunakan, kualitas informasi dan kepuasan pengguna.

Kata Kunci: Analisis, Pemanfaatan, Gemini AI, Penelusuran Informasi



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penjelasan Istilah.....	5
1. Analisis	5
2. Gemini AI	6
3. Penelusuran Informasi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kecerdasan Buatan dan Gemini	13
1. Definisi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI).....	13
2. Generative Artificial Intelligence Chatbot	14
3. Gemini AI	15
4. Karakteristik dari Alat Telusur Gemini AI.....	17
C. Analisis Pemanfaatan Gemini AI.....	19
1. Definisi Analisis Pemanfaatan	19
2. Alat Ukur Pemanfaatan Gemini AI.....	21
D. Penelusuran Informasi.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Angket.....	32
2. Dokumentasi	35

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	35
1. Validitas.....	35
Tabel 3.5	37
2. Reliabilitas	37
Tabel 3.6	39
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Frekuensi Penggunaan Gemini AI (Learnability)	41
2. Kecepatan Penelusuran (Efficiency)	42
3. Fitur yang Digunakan (Memorability)	43
4. Kualitas Informasi (Errors)	44
5. Kepuasan Pengguna (Satisfaction)	45
B. Analisis Data	49
C. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	60
1. Kuesioner	60
INSTRUMEN PENELITIAN.....	60
B. PERTANYAAN PENELITIAN.....	60
Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian.....	63
Lampiran 3. Hasil Analisis Frekuensi	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berbasis *AI (Artificial Intelligence)* saat ini telah merubah perilaku pencarian informasi. Alat penelusur informasi yang berbasis teknologi *AI* dimanfaatkan berbagai kalangan untuk berbagai kepentingan, baik kepentingan pelayanan, promosi, bisnis, bahkan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu penelusuran informasi akademik. Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) berkaitan dengan pemahaman dan pemodelan cara berpikir manusia, serta pembuatan mesin yang dapat meniru perilaku manusia. Di era digital saat ini, pemahaman dan keterampilan dalam teknologi, terutama dalam penggunaan kecerdasan buatan (*AI*), menjadi sangat penting. *AI* merupakan cabang dari ilmu komputer yang fokus pada pengembangan kemampuan buatan yang menyerupai kecerdasan, pemikiran, dan aktivitas manusia, seperti pengenalan suara, interpretasi, pemecahan masalah, serta perencanaan.¹ Penelusuran informasi merupakan upaya untuk menggali kembali berbagai informasi yang telah dicatat oleh individu terkait suatu topik tertentu, informasi tersebut dapat ditemukan dalam berbagai sumber publikasi yang dikeluarkan baik secara lokal maupun internasional. Penelusuran ini dapat dilakukan secara manual atau dengan bantuan komputer.²

¹ Ferani Mulianingsih and Others, “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>, diakses 22 September 2024

² Jusni Djastin, *Penelusuran Literatur*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1996), hal. 3.

Salah satu alat telusur berbasis web *AI* yang populer digunakan dalam menelusuri informasi adalah Gemini, yang merupakan platform kecerdasan buatan terbaru dari Google yang dikembangkan oleh Google Deepmind. Gemini ini sebelumnya dikenal dengan nama Bard, sebuah Chatbot *AI* dari Google, Gemini dianggap lebih maju dibandingkan dengan platform sejenis lainnya, dengan kemampuan yang lebih unggul dalam memahami dan merespons percakapan manusia, kecanggihan ini memberikan pengalaman interaksi yang lebih alami dan responsif.³ Gemini mengintegrasikan kemampuan pemrosesan bahasa alami dan visi komputer, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan *AI* secara lebih efektif.

Perguruan tinggi adalah salah satu lembaga pendidikan yang menjadi titik akhir bagi individu yang memiliki peluang untuk melanjutkan pembelajaran melalui jalur pendidikan formal.⁴ Perguruan Tinggi merupakan lembaga pendidikan tinggi yang berperan dalam kecerdasan manusia, artinya ketersediaan dan pengetahuan tentang akses informasi sangatlah penting. Saat ini hadirnya berbagai alat telusur yang berbasis *AI* juga dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam menelusuri informasi untuk kepentingan akademik. Keberadaan mahasiswa di perguruan tinggi sangat berkaitan dengan aktivitas akademik, sehingga pengetahuan dan pemahaman tentang informasi, cara menelusur, serta memilihnya menjadi hal penting yang harus diperhatikan. Keterampilan dalam mencari informasi sangat krusial bagi mahasiswa dan berkaitan

³ Muhtar, "Gemini AI, Apa itu dan Bagaimana Menggunakannya", Meta UICI, June 04, 2024, <https://uici.ac.id/gemini-ai-apa-itu-dan-bagaimana-menggunakannya/>, diakses 24 September 2024

⁴ Dardjowidjojo, Soenjono, Pedoman Pendidikan Tinggi, (Jakarta: Grasindo, 1991), hal 42-43

dengan perilaku mereka. Oleh karena itu, mahasiswa harus memiliki kemampuan yang baik dalam menelusuri informasi, sehingga dapat memanfaatkan alat telusur berbasis AI dengan tepat dan cepat.

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry di Banda Aceh juga memanfaatkan web berbasis AI yang dimana salah satu web yang digunakan adalah Gemini untuk menelusuri informasi yang berkaitan dengan kepentingan akademik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, ditemukan fakta bahwa ada 10 orang mahasiswa dari berbagai fakultas yang menggunakan Gemini sebagai alat bantu untuk mencari informasi, menerjemahkan bahasa dan sebagai panduan awal dalam menulis. Alasan mereka menggunakan web Gemini dikarenakan bahwa sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengelola kata dan menganalisis isi buku atau jurnal yang mereka gunakan sebagai referensi.⁵ Namun, wawancara dengan beberapa mahasiswa lain menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa menggunakan Gemini atau bahkan tidak mengetahui apa itu Gemini. Hal ini menandakan bahwa penggunaan Gemini belum sepenuhnya tersebar luas di kalangan mahasiswa.⁶ Dengan demikian, penggunaan Gemini dapat menjadi upaya yang efektif untuk membantu mahasiswa menghadapi kesulitan dalam memahami suatu pembelajaran.

Dari berbagai pengalaman yang menggunakan Gemini di atas menjadi hal penting untuk diteliti, dikarenakan penggunaan alat telusur AI merupakan sesuatu yang

⁵ Hasil Observasi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2025

⁶ Hasil Wawancara dengan Mahasiswa di UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2025

baru dan memiliki potensi besar dalam berbagai aspek, khususnya dalam dunia pendidikan. Alat telusur berbasis *AI* dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pencarian informasi yang relevan, sehingga berpotensi mengubah cara mahasiswa mengakses dan menggunakan sumber daya akademik. Selain itu, studi ini penting untuk mengeksplorasi dampak *AI* terhadap pola belajar, kualitas informasi yang diperoleh, serta potensi risiko seperti ketergantungan pada web tersebut. Penelitian ini juga dapat membantu mengidentifikasi peluang pengembangan lebih lanjut dan optimalisasi penggunaan *AI* di lingkungan akademik.

Dengan demikian maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut hal di atas dengan judul **“Analisis Pemanfaatan Gemini AI Sebagai Alat Bantu dalam Penelusuran Informasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Gemini *AI* sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemanfaatan Gemini *AI* sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmiah mengenai penggunaan teknologi AI, khususnya Gemini AI, dalam pendidikan tinggi. Hasil penelitian ini bisa memberikan pandangan baru pada literatur akademik terkait efisiensi dan efektivitas AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik yang serupa, serta membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam integrasi AI di lingkungan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang bagaimana memanfaatkan Gemini AI secara optimal dalam mendukung pencarian informasi untuk tugas akademik. Hasil penelitian ini juga dapat memudahkan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam penelusuran informasi.

E. Penjelasan Istilah

1. Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia analisis adalah penguraian suatu pokok dari berbagai bagian, penelaahan bagian itu sendiri dan juga

hubungan antara bagian demi memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman secara keseluruhan⁷

Menurut Hadiano dan Makinuddin analisis adalah serangkaian perbuatan meneliti, membedakan, memilih suatu untuk digolongkan serta dikelompokkan berdasarkan keterkaitan serta penafsiran makna dari setiap kriteria.⁸

Sehingga analisis yang dimaksud ialah analisis pada pemanfaatan Gemini dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar- Raniry. Analisis ini dilakukan untuk menelusuri penggunaan Gemini oleh mahasiswa UIN Ar- Raniry sebagai alat untuk membantu dalam penelusuran informasi.

2. Gemini AI

Gemini adalah platform chatbot (aplikasi berbasis chat) AI yang dirilis oleh Google, Konsepnya mirip dengan ChatGPT, salah satunya chatbot AI paling populer saat ini, pengguna dapat mengajukan berbagai pertanyaan melalui kolom chat dan Gemini akan memberikan jawaban yang diperlukan. Sebelum peluncuran Gemini, Google juga memiliki platform chatbot (aplikasi berbasis chat) AI lain bernama Bard, Namun, Google menyatakan bahwa Gemini akan lebih aman dan lebih cerdas dibandingkan Bard. Dengan

⁷ Dosen Pendidikan, Analisis Menurut Para Ahli Metode dan Jenis, 2014, <https://www.GuruPendidikan.Co.Id/Analisis/>, Diakses 09 februari 2024

⁸ Hadyanto dan Makinuddin, Analisis Sosial, (Bandung: Yayasan Akatiga, 2017), hal. 20

demikian, kamu bisa memanfaatkan inovasi teknologi ini secara optimal untuk menghindari dampak negatifnya.⁹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Gemini merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Open AI sebagai alat bantu penelusuran informasi dalam bentuk percakapan atau chatbot. Penggunaan Gemini oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang menjadi studi kasus penelitian ini.

3. Penelusuran Informasi

Penelusuran informasi merupakan bagian dari sebuah proses memperoleh kembali informasi yang diperlukan oleh pengguna, dengan menggunakan berbagai alat dan sumber informasi yang tersedia di perpustakaan atau unit informasi. Proses penelusuran informasi yang efektif akan menghasilkan temuan atau informasi yang relevan, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan. Begitu juga dengan penggunaan alat dan proses yang sesuai, akan menghasilkan informasi yang tepat.¹⁰

Salah satu teori terkenal dalam studi perilaku pencarian informasi adalah teori yang dikembangkan oleh David Ellis. Dalam penelitiannya, Ellis mengamati kegiatan sehari-hari para ilmuwan, termasuk membaca,

⁹ Tel-U-Hacks, Mengenal Apa Itu Gemini AI dan Manfaatnya Bagi Mahasiswa, 17 September 2024. Diakses pada tanggal 24 September 2024 dari situs: <https://smb.telkomuniversity.ac.id/cerita-telutizen/mengenal-apa-itu-gemini-ai-dan-manfaatnya-bagi-mahasiswa/>

¹⁰ Arif Surachman, *Materi Pelatihan PUSDOKINFO: Penelusuran Informasi*, (Yogyakarta: Perpustakaan UGM, 2007), hal. 1.

melakukan penelitian di lapangan atau laboratorium, dan menulis makalah. Hasil penelitiannya menghasilkan suatu teori yang merinci perilaku pencarian informasi melalui serangkaian kegiatan. Ellis menyajikan langkah-langkah dalam perilaku pencarian informasi, mencakup tahapan starting sebagai tahapan awal dalam pencarian informasi, chaining yang merupakan tahapan untuk menelusuri 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.¹¹

Jadi, penelusuran informasi yang dimaksud ialah penelusuran informasi pada pemanfaatan Gemini sebagai alat bantu untuk memudahkan mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dalam pencarian informasi yang dibutuhkan.

¹¹ Widiyastuti, "Perbandingan Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut Ellis, Wilson Dan Kuhlthau", Jurnal Pustaka Budaya, Vol. 3, No. 2 (Juli 2016), <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/article/view/583/408>, Diakses 6 Februari 2024

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan judul penelitian yang diterapkan oleh peneliti, terdapat beberapa literatur sejenis yang telah diulas sebelumnya, seperti “Analisis Pemanfaatan Gemini AI dalam Penelusuran Informasi oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh”. Meskipun terdapat kesamaan, namun terdapat perbedaan signifikan dalam variabel, lokasi, waktu penelitian, dan subjek penelitian.

Sebagai kontribusi untuk memperkaya penelitian ini, penulis menyajikan penelitian terdahulu sebagai rujukan studi. Penelitian terdahulu ini melibatkan karya ilmiah dan jurnal yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh penulis. Harapannya, informasi dari karya ilmiah dan jurnal tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait penelitian yang akan dilaksanakan.

Pertama, dalam jurnal ini yang ditulis oleh Pongsakorn Limna and Tanpat Kraiwanit pada tahun 2024, dengan judul “Menilai Faktor Penentu Integrasi AI Generatif: Sebuah Studi tentang Adopsi Google Gemini di Kalangan Mahasiswa Universitas Thailand”. Teknologi ini bertujuan untuk merevolusi pembelajaran dengan menciptakan konten mirip manusia dalam berbagai format, meningkatkan pengalaman pendidikan yang dipersonalisasi dan menarik. Penelitian ini menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi adopsi Gemini oleh mahasiswa pascasarjana Thailand, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data dari 826 responden melalui

kuesioner tertutup melalui pengambilan sampel praktis. Analisis tersebut mencakup variabel demografi, sosial-ekonomi, dan preferensi platform media. Dengan menggunakan regresi logistik biner, penelitian ini mengevaluasi bagaimana faktor-faktor ini memengaruhi niat mahasiswa pascasarjana untuk menggunakan Gemini di Thailand. Hasil penelitian ini adalah penentu utama yang diidentifikasi meliputi usia, tingkat pendidikan, status pekerjaan, dan preferensi untuk platform media sosial seperti Facebook dan YouTube. Penelitian ini memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan Gemini oleh mahasiswa pascasarjana Thailand, yang berguna bagi para pemangku kepentingan dalam literasi digital dan adopsi teknologi. Penelitian ini menekankan pentingnya menyesuaikan lingkungan digital dengan berbagai kebutuhan pelajar, yang dipengaruhi oleh demografi dan media sosial, dan menawarkan strategi untuk meningkatkan literasi dan keterlibatan digital.¹²

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Dhio Rizky Ananda dan Maryati Salmiah pada tahun 2024, dengan judul “Persepsi Mahasiswa tentang Teknologi AI: Gemini sebagai Alat Bantu Penulisan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat persepsi mahasiswa tentang penggunaan Gemini sebagai alat bantu dalam proses Penulisan Bahasa Inggris. Penelitian ini bersifat kualitatif di mana wawancara Semi-terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data. Wawancara terdiri dari pertanyaan utama dan pertanyaan lanjutan, di mana pertanyaan lanjutan didasarkan pada jawaban atas

¹² Pongsakorn Limna and Tanpat Kraiwanit Assessing the Determinants of Generative AI Integration: A Study on Google’s Gemini Adoption Among Thai University Graduate Students. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 21(6). (2024). <https://doi.org/10.53761/7zmssq60>

pertanyaan utama yang diberikan di awal. Penelitian ini melibatkan 9 mahasiswa EFL terpilih dari 30 mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa sudah memiliki aplikasi teknologi AI mereka sendiri, sehingga mereka enggan beradaptasi dengan aplikasi teknologi AI seperti Gemini. Namun di sisi lain, para mahasiswa menganggap bahwa Gemini memiliki banyak fitur yang sangat membantu dalam proses penulisan. Hasil penelitian ini para mahasiswa lebih menyukai aplikasi teknologi AI yang pernah mereka gunakan sebelumnya dibandingkan dengan Gemini untuk saat ini, namun jika dilihat dari persepsi yang diberikan oleh para mahasiswa, para peneliti yakin bahwa Gemini akan digunakan sebagai alat tulis di masa mendatang. Penelitian ini dapat memberikan pilihan lain bagi para mahasiswa untuk memudahkan proses menulis sehingga mereka tidak bergantung pada aplikasi teknologi AI yang telah mereka gunakan sebelumnya¹³

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Efata Euaggelia, dkk, pada tahun 2024, dengan judul “Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Gemini Dalam Bedah Karakteristik Arsitektur, Gaya Desain Interior Dan Ragam Hias Pada Film Bumi Manusia (2019)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan salah satu teknologi AI, yaitu Gemini dapat membantu menganalisis arsitektur, gaya desain interior dan ragam hias dalam film Bumi Manusia. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisa dan dokumentasi yang melibatkan penggunaan teknologi AI Gemini untuk melakukan analisis visual terhadap setiap

¹³ Dhio Rizky Ananda dan Maryati Salmiah “Students’ Perceptions on AI Technology: Gemini as a Writing Assistant Tool”. *Linguistics and English Language Teaching* Vol. 12, No 1, June 2024

adegan dalam film. Hasil utama penelitian ini adalah identifikasi menggunakan Gemini yang meliputi gaya desain interior yang diaplikasikan, pengamatan ragam hias, makna, asal-usul, dan pemahaman tentang pengaruh budaya dan sejarah yang terkandung dalam setiap potongan film. hasil analisis yang dihasilkan oleh Gemini akan diuji kebenarannya. Diharapkan nantinya Gemini mampu mengidentifikasi elemen-elemen yang mungkin tidak teridentifikasi oleh manusia. Selain itu, dengan bantuan Gemini diharapkan mampu menginterpretasikan makna elemen dengan lebih mendalam¹⁴

Terdapat beberapa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya sama-sama menggunakan Gemini sebagai alat bantu berbasis AI, dengan pendekatan penelitian kualitatif. Fokusnya adalah untuk mengeksplorasi pemanfaatan AI untuk mendukung peningkatan keterampilan atau kualitas dalam berbagai bidang, meskipun pada konteks yang berbeda.

Dari ketiga penelitian jurnal yang membahas pemanfaatan teknologi AI Gemini menunjukkan penggunaan yang beragam dalam konteks pendidikan, namun dengan fokus yang berbeda. Jurnal "Analisis Pemanfaatan Gemini AI dalam Penelusuran Informasi oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh" lebih terfokus pada penerapan Gemini sebagai alat pencarian informasi akademik, di mana mahasiswa menggunakan Gemini untuk mencari referensi, menerjemahkan bahasa, dan membantu penulisan. Sementara itu, jurnal pertama, yang ditulis oleh Pongsakorn

¹⁴ Efata Euaggelia, Evelyn Sugianto dan Laksmi Kusuma Wardani. Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Gemini Dalam Bedah Karakteristik Arsitektur, Gaya Desain Interior Dan Ragam Hias Pada Film Bumi Manusia (2019). Organized by Art and Design Department, Faculty of Letters, July 25 (2024)

Limna dan Tanpat Kraiwanit, menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi Gemini oleh mahasiswa Thailand melalui pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data dari 826 responden, mengidentifikasi usia, pendidikan, dan preferensi media sosial sebagai faktor penting dalam adopsi teknologi ini. Jurnal kedua oleh Dhio Rizky Ananda dan Maryati Salmiah, mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Gemini dalam proses penulisan bahasa Inggris melalui wawancara kualitatif, menunjukkan bahwa meskipun Gemini memiliki potensi besar, mahasiswa lebih cenderung menggunakan aplikasi AI yang sudah mereka kenal. Sedangkan jurnal ketiga oleh Efata Euaggelia, DKK, mengkaji pemanfaatan Gemini dalam analisis desain arsitektur dan elemen visual dalam film “Bumi Manusia”, menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk melihat bagaimana Gemini dapat mendalami elemen budaya dan sejarah yang ada dalam film. Meskipun keempatnya berbicara tentang penggunaan Gemini, jurnal keempat lebih fokus pada penerapan praktis Gemini dalam penelusuran informasi akademik, sedangkan yang lainnya lebih menekankan pada adopsi teknologi, persepsi terhadap penggunaannya, dan aplikasi dalam konteks seni atau penulisan.

B. Kecerdasan Buatan dan Gemini

1. Definisi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI)

Kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem komputer yang dapat meniru kemampuan kognitif manusia,

termasuk kemampuan belajar, berpikir, dan menyelesaikan masalah.¹⁵ Menurut Luger dan William, mendeskripsikan kecerdasan buatan sebagai cabang ilmu komputer yang bertujuan mengotomatisasi perilaku yang dianggap cerdas.¹⁶ Sementara itu, Haag dan Peter, mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai bidang studi yang mengkaji proses menangkap, memodelkan, dan menyimpan kecerdasan manusia ke dalam sistem teknologi informasi, sehingga sistem tersebut mampu membantu dalam pengambilan keputusan layaknya yang dilakukan oleh manusia.¹⁷

Jadi dalam penelitian ini Kecerdasan buatan yang dimaksud adalah teknologi yang berupaya menciptakan sistem atau mesin yang dapat meniru kemampuan berpikir dan perilaku cerdas manusia. Ini dapat mencakup kemampuan untuk belajar, memahami, dan memecahkan masalah secara mandiri, sehingga dapat berperan dalam berbagai tugas yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam bentuk memanfaatkan AI untuk berbagai tugas akademik.

2. *Generative Artificial Intelligence Chatbot*

Generative AI chatbot adalah jenis chatbot yang didukung oleh teknologi kecerdasan buatan generatif, yang berfungsi untuk menghasilkan respons berbasis

¹⁵ Kartika Puspita Sari, Anis Masruri, dan Desfiana Ramdhani Rosalia, “Optimalisasi Temu Kembali Informasi Dengan Teknologi Kecerdasan Buatan Di Perpustakaan”, JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi), Vol. 8, No. 2 (2023)

¹⁶ George F. Luger dan William A. Stubblefield, “Artificial Intelligence Structures and Strategies for Complex Problem Solving” 2nd edition, California: The Benjamin/Cumming Publishing Company Inc, (1993)

¹⁷ Stephen Haag, dan Peter Keen, “Information Technology, Tomorrow’s Advantage Today”, McGraw-Hill, (1996)

input yang diberikan oleh pengguna. Chatbot ini menggunakan model bahasa besar (seperti GPT, BERT, atau lainnya) untuk memproses dan menghasilkan teks yang relevan, koheren, dan sering kali bersifat dinamis. Generative AI chatbot tidak hanya menjawab pertanyaan sederhana, tetapi juga dapat menanggapi percakapan yang lebih kompleks dengan kemampuan untuk menghasilkan teks yang orisinal berdasarkan data yang telah dipelajari.¹⁸

Generative AI chatbot dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung mahasiswa dalam penulisan skripsi, dan Gemini AI merupakan salah satu model AI generatif yang sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas chatbot tersebut. Gemini AI membawa keunggulan dalam hal pemahaman konteks, fleksibilitas dalam komunikasi, serta kemampuan untuk menghasilkan informasi dan teks dengan lebih akurat dan relevan, yang sangat mendukung aplikasi chatbot berbasis AI dalam pendidikan.¹⁹

3. Gemini AI

Gemini AI adalah model kecerdasan buatan multimodal yang canggih. Berbeda dengan model AI tradisional yang hanya berfokus pada satu tugas, Gemini memiliki fleksibilitas luar biasa. Model ini mampu memahami dan

¹⁸ Tim Peninjau AI . *Chatbot AI Generatif Alat-alat yang canggih dengan jangkauan kemampuan yang semakin luas tetap berisiko bagi anak-anak dan remaja*. <https://www.commonssensemedia.org/ai-ratings/generative-ai-chatbots> Terakhir diperbarui 8 Agustus 2024, diakses pada tanggal 22 Februari 2025

¹⁹ Jimmy, "Pengembangan Chatbot Berbasis Generative AI Untuk Memudahkan Mahasiswa Memahami Pedoman Penyusunan Dan Penulisan Skripsi Di Universitas IBBI" *Skena Teknologi* Vol. 2 No. 1 (2025) <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

memproses berbagai jenis informasi secara lancar, termasuk teks, kode, audio, gambar, dan video.²⁰ Gemini AI, teknologi kecerdasan buatan mutakhir dari Google, membuka peluang besar dalam mempercepat transformasi pendidikan di Indonesia. Dengan kemampuan multimodal yang unggul, Gemini dapat mengolah teks, gambar, suara, dan berbagai jenis data secara bersamaan, menjadikannya sangat cocok untuk mendukung kebutuhan pembelajaran di era digital.²¹ Saat ini banyak alat bantu yang berbasis AI, selain Gemini yaitu Chat GPT, Perplexity AI dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan Gemini sebagai objek utama pada penulisan tersebut.

Model Bahasa Besar seperti Gemini AI memiliki potensi besar untuk merevolusi berbagai industri dan bidang.²² Kemampuannya untuk memproses informasi, menghasilkan konten kreatif, dan menyelesaikan berbagai tantangan, dapat menjadi pendorong utama bagi perkembangan di berbagai aspek penting.²³ Gemini AI merupakan model berbasis kecerdasan buatan yang dirancang oleh Google AI. Ibarat sebuah otak digital yang sangat canggih,

²⁰ Story Buddies Play, “Code With Gemini AI: A Developer’s Guide to Utilizing Its Capabilities”, 2024, hal. 2

²¹ Gemini AI: Sekarang dan Masa Depan Pendidikan di Indonesia, 25 November 2024. Diakses 26 November 2024 dari situs: <https://fip.unesa.ac.id/gemini-ai-sekarang-dan-masa-depan-pendidikan-di-indonesia/>

²² Demis Hassabis, Memperkenalkan Gemini: model AI kami yang terbesar dan tercanggih. https://blog.google/intl/id-id/company-news/technology/2023_12_memperkenalkan-gemini-model-ai-kami-yang-terbesar-dan-paling-mumpuni/ 12 Desember 2023

²³ Story Buddies Play, “The Ethics of Gemini AI: Examining the Use and Impact of Gemini AI Large Language Models”, 2024

model ini memiliki kemampuan untuk memahami dan menciptakan teks dalam berbagai bahasa dengan sangat efektif.²⁴

Gemini AI juga salah satu Model Bahasa Besar (Large Language Model) tercanggih yang dibuat oleh Google AI. Model ini dirancang untuk mengatasi kelemahan dari model sebelumnya dengan kemampuannya mengolah beragam jenis data, seperti teks, kode, gambar dan video. Keunggulan utama Gemini terletak pada kemampuannya yang bersifat multimodal.²⁵ Sebagai model multimodal, Gemini AI tidak hanya mampu mengolah teks, tetapi juga memproses dan menghubungkan berbagai jenis data lain seperti gambar, audio, video, bahkan kode pemrograman.

Fleksibilitas ini memungkinkan Gemini AI untuk menjadi alat bantu yang efisien dan multifungsi, sehingga berpotensi membantu mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam mengakses informasi dari berbagai sumber, baik dalam bentuk teks akademik, grafik, infografis, maupun media lainnya yang relevan untuk keperluan pembelajaran.

4. Karakteristik dari Alat Telusur Gemini AI

Karakteristik-karakteristik ini menjadikan Gemini AI sebagai alat telusur yang efektif dan adaptif dalam menunjang aktivitas akademik mahasiswa, khususnya dalam penelusuran informasi ilmiah dan digital.

²⁴ Yuanita dan Sufi Jaya, *Revolusi Kecerdasan Buatan untuk Masa Depan*, (Semarang: Central Java, 2024), hal. 3

²⁵ Ibid, hal. 13

a. Multimodal

Gemini *AI* mampu memproses berbagai jenis input seperti teks, gambar, audio, dan kode. Hal ini memudahkan mahasiswa untuk menelusuri informasi dari berbagai sumber dan format secara terpadu.

b. Pemrosesan Bahasa Alami (Natural Language Processing)

Mahasiswa dapat mengetik pertanyaan dengan bahasa sehari-hari, dan Gemini *AI* tetap mampu memberikan jawaban yang relevan dan komprehensif, tidak hanya berdasarkan kata kunci.

c. Pemahaman Kontekstual

Gemini *AI* dapat memahami konteks dari permintaan pengguna. Ini memungkinkan mahasiswa mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan spesifik, termasuk penjelasan, perbandingan, atau ringkasan.

d. Interaktif dan Responsif

Proses penelusuran bersifat dua arah. Mahasiswa dapat berdialog secara berkelanjutan dengan *AI* untuk menggali topik lebih dalam atau mengklarifikasi informasi yang belum jelas.

e. Fleksibel dan Mudah Diakses

Gemini *AI* dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti ponsel, laptop, dan tablet, sehingga mendukung penelusuran informasi yang fleksibel kapan saja dan di mana saja.

f. Terintegrasi dengan Teknologi Canggih

Ditenagai oleh kemampuan komputasi Google yang kuat, Gemini AI menyediakan informasi secara cepat, akurat, dan terus diperbarui, sesuai kebutuhan akademik mahasiswa.

C. Analisis Pemanfaatan Gemini AI

1. Definisi Analisis Pemanfaatan

Menurut Komaruddin, analisis merupakan proses berpikir yang bertujuan memecah suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian penyusunnya. Dengan demikian, kita dapat mengenali ciri khas masing-masing komponen, mengamati hubungan antar bagian, serta memahami fungsi setiap bagian dalam kesatuan yang utuh.²⁶ Sementara itu, menurut Harahap yang dikutip oleh Azwar, analisis adalah tindakan membongkar atau menguraikan suatu entitas menjadi unit-unit paling dasar, sehingga struktur dan elemen dasarnya menjadi jelas.²⁷

Adapun istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah atau kegunaan. Namun demikian, dalam konteks akademik, pemanfaatan tidak hanya dipahami sebagai keberadaan fungsi atau kegunaan suatu hal, tetapi lebih menekankan pada proses, cara, atau perbuatan aktif yang dilakukan seseorang untuk menjadikan sesuatu itu bermanfaat.²⁸ Menurut Kamus Bahasa Indonesia

²⁶ Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke 5*, Jakarta, Bumi Aksara. 2001 hal. 53.

²⁷ Azwar, *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terhadap Menggunakan Metode Servqual*. (Riau: Universitas Muhammadiyah Riau, 2019), hal. 16.

²⁸ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modren English Press 2002), hal. 928

Kontemporer, pemanfaatan dimaknai sebagai proses atau tindakan yang memberikan manfaat. Poerwadarminto menegaskan bahwa pemanfaatan merupakan suatu kegiatan atau usaha menjadikan sesuatu yang ada menjadi lebih bernilai atau berguna.²⁹

Pemanfaatan merujuk pada bagaimana mahasiswa secara aktif menggunakan dan mengelola teknologi Gemini AI sebagai alat bantu dalam proses pencarian informasi. Fokus utamanya bukan sekadar pada keberadaan teknologi tersebut, melainkan pada cara penggunaannya secara terarah, efektif, dan produktif oleh mahasiswa untuk menunjang kebutuhan akademik. Pemanfaatan ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam mengakses informasi yang relevan, valid, dan tepat waktu, dengan memanfaatkan fitur-fitur canggih Gemini AI, seperti pemrosesan bahasa alami, kemampuan multimodal, serta respons interaktif. Dengan demikian, analisis dalam artikel ini menekankan sejauh mana mahasiswa tidak hanya mengenal teknologi Gemini AI, tetapi juga mampu mengoptimalkannya secara strategis dalam aktivitas penelusuran informasi akademik.

Dalam konteks penelitian, mahasiswa sering dihadapkan pada tantangan untuk menelusuri dan menganalisis informasi yang tersebar dalam berbagai format baik teks, gambar, video, maupun data statistik. Namun, penelusuran yang efektif tidak hanya membutuhkan alat pencarian sederhana, tetapi juga sistem yang mampu memahami konteks, menganalisis data dengan baik, dan menghadirkan informasi

²⁹ Poerwadarminto W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2002), hal. 125

yang relevan. Gemini AI ini berfokus pada peningkatan kemampuan kecerdasan buatan dalam memfasilitasi kebutuhan penelusuran informasi yang semakin kompleks, khususnya di kalangan mahasiswa.³⁰

2. Alat Ukur Pemanfaatan Gemini AI

Pada penelitian ini indikator-indikator yang digunakan untuk menganalisis pemanfaatan Gemini AI oleh mahasiswa dalam penelusuran informasi yang dikaitkan dengan penerapan model Human Computer Interaction (HCI) dan melibatkan lima kriteria dari Jakob Nielsen yaitu kemudahan diingat (Learnability), efisiensi (Efficiency), daya ingat (Memorability), kesalahan (Errors), dan kepuasan (Satisfaction).³¹

Interaksi manusia dan komputer (Human Computer Interaction/HCI) adalah bidang ilmu yang mempelajari hubungan serta komunikasi antara pengguna dengan sistem komputer. Tujuan utama dari HCI adalah menciptakan sistem yang memiliki nilai guna tinggi, aman digunakan, meningkatkan produktivitas, serta bekerja secara efektif, efisien, dan memiliki fungsi yang optimal.³²

Berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen mengenai usability yang merupakan tolak ukur kualitas pengalaman pengguna saat

³⁰ Lukman Hakim, Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>, 8 Desember 2022

³¹ Prihati, Mustafid and Suhartono, Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi, *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 01, (2011), hal. 01.

³² Ibid. hal. 02

berinteraksi dengan suatu sistem yang dijalankan oleh pengguna. Tingkat usability ini dinilai berdasarkan lima kriteria utama yaitu sebagai berikut:³³

1) Kemudahan dipelajari (*learnability*)

Learnability merujuk pada sejauh mana pengguna baru dapat dengan cepat memahami dan mempraktikkan cara menggunakan platform atau alat pencarian informasi, sehingga mereka mampu melakukan pencarian dasar segera setelah pertama kali berinteraksi dengan sistem.

2) Efisiensi (*efficiency*)

Efficiency menggambarkan kecepatan dan kelancaran pengguna yang telah berpengalaman dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, menilai seberapa cepat dan efektif proses pencarian berlangsung setelah pengguna memahami cara kerja sistem.

3) Kemudahan diingat (*memorability*)

Memorability mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengingat kembali langkah-langkah atau metode pencarian setelah tidak menggunakan sistem dalam jangka waktu tertentu, sehingga mereka dapat segera kembali menelusuri informasi tanpa harus mempelajari ulang.

³³ Nilsen, J. *Usability 101: Introduction to usability*", *Useit.com: Usable Information Technology*, (UseNet Alertbox, 2003). available at: www.useit.com/alertbox/20030825. diakses tanggal 10 Agustus 2025.

4) Kesalahan (*errors*)

Errors mengukur frekuensi kesalahan yang dilakukan pengguna selama proses penelusuran, tingkat keparahannya, serta kemudahan dalam memperbaiki atau menghindarinya di masa mendatang.

5) Kepuasan (*satisfaction*)

Satisfaction merefleksikan tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna selama menggunakan penelusuran informasi, termasuk persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan, kecepatan, dan relevansi hasil pencarian yang diperoleh.³⁴

Berdasarkan uraian indikator di atas, maka mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry diharuskan memiliki kemampuan, untuk menyelesaikan tugas kuliah dan menelusuri informasi. Dari segi tujuan penggunaan, mereka memanfaatkannya untuk mencari referensi, menjawab soal, menyusun tulisan ilmiah, dan menggali ide penelitian. Pada Gemini AI mahasiswa memfungsikan kemampuan multimodal, yang membantu dalam memahami dan menyampaikan informasi. Mahasiswa akan merasakan kemudahan dalam penggunaan Gemini AI yang sederhana dan respons cepat.

³⁴ Nilsen, J. Usability 101: Introduction to usability”, Useit.com: Usable Information Technology, UseNet Alertbox, (2003). available at: www.useit.com/alertbox/20030825.html. diakses tanggal 10 Agustus 2025.

D. Penelusuran Informasi

Penelusuran yang dimaksud ialah perilaku penelusuran informasi melalui media sosial Instagram. Wilson mengemukakan bahwa penelusuran informasi merupakan perilaku di tingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Perilaku ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem, baik ditingkat interaksi dengan komputer maupun ditingkat intelektual dan mental.³⁵

Sementara Pannen yang dikemukakan oleh Rivalna, menyebutkan bahwa perilaku penelusuran informasi adalah perilaku seseorang yang selalu terus bergerak berdasarkan lintas ruang dan waktu, mencari informasi untuk menjawab segala pertanyaan dan memahami suatu masalah. Perilaku penelusuran informasi dimulai dari adanya kesenjangan dalam diri pencari informasi, yaitu antara pengetahuan yang dimiliki dengan kebutuhan informasi yang diperlukan. Sedangkan Krikelas yang dikemukakan oleh Rivalna Rivai juga mengatakan bahwa perilaku penelusuran informasi adalah kegiatan seseorang yang dilakukan untuk mendapatkan informasi. Seseorang akan menunjukkan perilaku penelusuran informasi untuk memenuhi kebutuhannya.³⁶

Informasi merupakan suatu kumpulan data yang sudah diproses untuk memperoleh pengetahuan yang lebih berguna untuk mencapai suatu sasaran. Suatu

³⁵ Wilson, T.D, Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentaation*. 55 (3) (1999), hal. 249-270

³⁶ Rivai Rivalna, *Perilaku Pencarian Informasi Pejabat di Fakultas*. (Ambon: TarbiyahInstitut Agama Negeri Ambon, 2011), h. 23.

informasi dapat dikatakan bernilai apabila informasi tersebut memberikan suatu manfaat yang lebih dibanding dengan kita hanya melihat data yang ada.³⁷ Ada beberapa pengertian informasi diantaranya: menurut H.M. Yogianto dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur pengertian informasi sebagai berikut: “informasi merupakan data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata serta terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan yang akan datang.” Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya yang berjudul Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen memberikan pengertian informasi sebagai berikut: Informasi adalah “data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang”.³⁸

Informasi merupakan sebuah komoditas yang memberikan manfaat positif bagi mereka yang membutuhkan. Akan tetapi, tidak semua informasi dapat dinyatakan terpercaya atau memiliki kualitas yang valid.³⁹ Menurut Devis, informasi merupakan data yang telah diproses sehingga memiliki arti bagi pihak yang menerima serta berguna untuk mendukung pengambilan keputusan, baik untuk masa kini maupun masa

³⁷ Ferdian, *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD. Rukun Makmur*. (Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya, 2017), hal. 7.

³⁸ Ipinuwati, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Minak Singa*. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. STMIK Pringsewu Lampung, (2015), hal. 2087-2062.

³⁹ Atiq Nur Latifa Hanum, “Pola Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa di Era Digital Native”, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuwan*, Vol. 1, No. 2 (2018), hal. 47. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view/25267/75676580037>, diakses 16 Agustus 2025.

depan.⁴⁰ Sementara itu, menurut pandangan lain Informasi adalah elemen penting yang dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat untuk memenuhi beragam kebutuhan mereka. Informasi tersebut dapat berfungsi sebagai sumber hiburan, sebagai komoditas, atau untuk menyelesaikan berbagai tugas lainnya.⁴¹

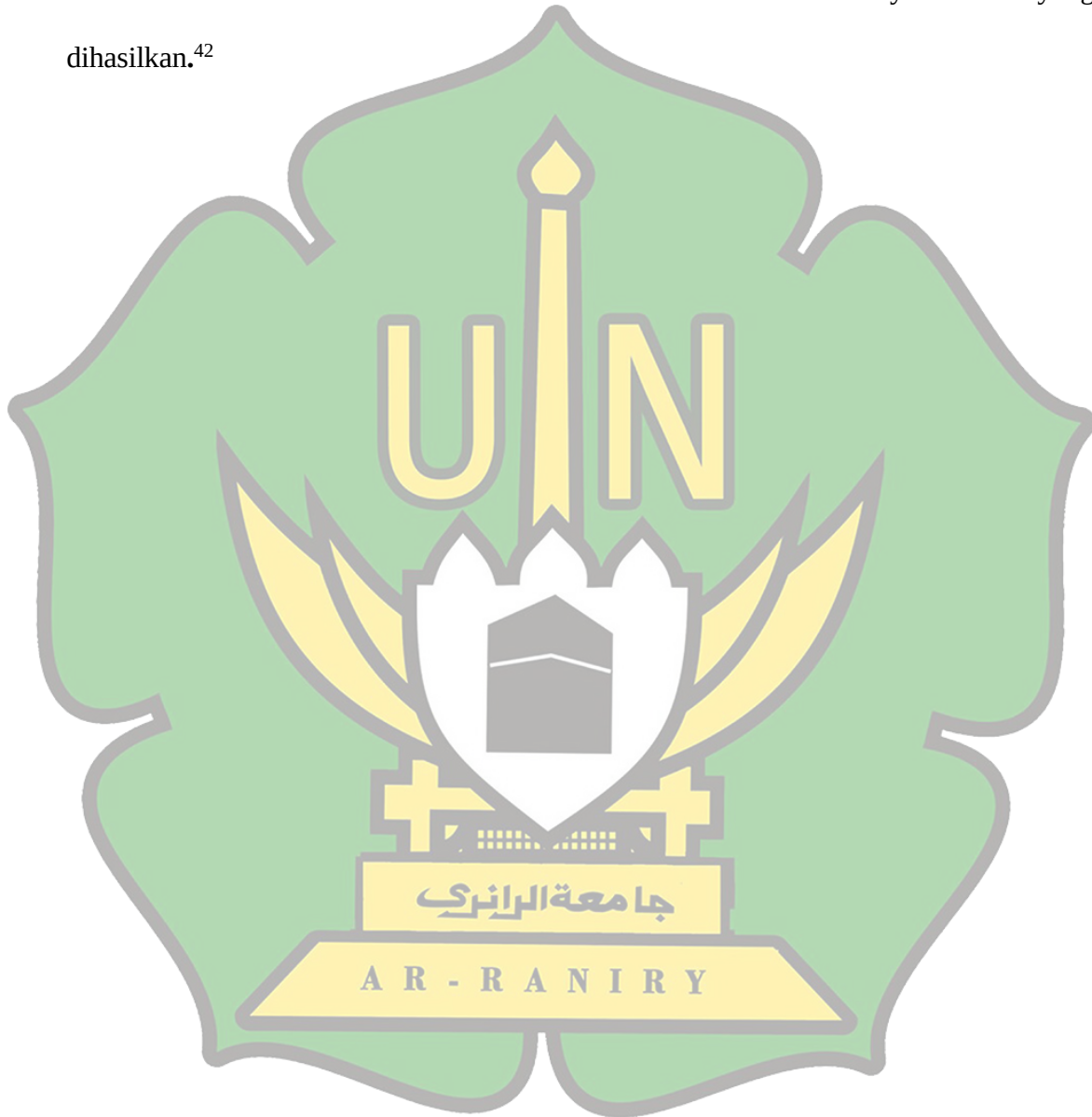
Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku penelusuran informasi adalah kegiatan pengguna dalam mencari, mengumpulkan, mengidentifikasi dan memakai informasi yang dibutuhkan. Penelusuran Informasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah Alat telusur AI merupakan sebuah sistem berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang dirancang untuk mencari, menganalisis, dan menyajikan informasi dari berbagai sumber data secara efisien dan relevan. Alat ini menggunakan teknologi seperti pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing/NLP), pembelajaran mesin (Machine Learning) dan algoritma pencarian cerdas untuk memahami kueri pengguna, menyaring data, dan memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kemampuan untuk mencari informasi dari beragam sumber, terutama yang berbasis digital, merupakan keterampilan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa. Hal ini sangat krusial mengingat mahasiswa kerap dihadapkan pada berbagai tugas akademik yang mengharuskan mereka menemukan referensi sebagai

⁴⁰ Davis, Gordon, *Kerangka dasar Sistem Informasi Manajemen*. (Jakarta: Gramedia, 2012), hal. 32.

⁴¹ Fakhriza Palaivi, Ida Lestari, Taufiq Kurniawan, “Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Media Video Online Dengan Pendekatan Uses And Gratification”, *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, No.1, (2018), hal. 56. <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>, diakses 19 Agustus 2025.

dasar penyusunan tulisan atau karya ilmiah. Tanpa keterampilan pencarian informasi yang baik, mahasiswa berisiko menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut serta dalam memastikan keakuratan dan kualitas karya ilmiah yang dihasilkan.⁴²



⁴² Jonner Hasugian. Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi. Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, 4 (2), 2008.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data melalui kuesioner angket. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, atau peristiwa saat ini. Metode deskriptif digunakan untuk membuat gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fenomena yang ada.⁴³ Arikunto mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya.⁴⁴

Jenis penelitian ini ialah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang digunakan untuk mengukur frekuensi dan persentase dengan menggunakan rumus statistik

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 6.

⁴⁴ Arikunto, S. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 21.

sederhana saja.⁴⁵ Adapun yang dimaksud deskripsi dalam penelitian ini ialah tingkat pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Jl. Syekh Abdurauf As Sinkili, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 24352. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun waktu penelitian selama 1 bulan yakni selama bulan Februari 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.⁴⁶ Pada penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh mahasiswa UIN Ar- Raniry Banda Aceh yang masih aktif sebagai mana terlihat pada Tabel 3.1.

⁴⁵ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 21 Update PLS Regresi*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas, 2013), 96.

⁴⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 43.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
1	Fakultas Adab dan Humaniora	837
2	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	1143
3	Fakultas Syariah dan Hukum	2733
4	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1819
5	Fakultas Ushuluddin dan Filsafat	874
6	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	5655
7	Fakultas Sains dan Teknologi	1454
8	Fakultas Psikologi	706
Total		15221

Sampel adalah sebagian dari objek yang akan diteliti yang dapat mewakili seluruh populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.⁴⁷ Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Karimuddin menyebutkan random sampling ialah pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dalam Sugiyono sebagai berikut.⁴⁸

⁴⁷ Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 17.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hal. 102.

$$n = N/(1 + N.e^2)$$

$$= \frac{15221}{(1+15221 \times 0,1^2)}$$

$$= \frac{15221}{1+15221 \times 0,01}$$

$$= 99,3 \text{ (dibulatkan menjadi 100)}$$

Dari 100 sampel tersebut, maka peneliti membaginya setiap fakultas yang ada di UIN Ar-Raniry sebagai mana terlihat pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Distribusi Jumlah Sampel Penelitian

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa	Perhitungan	Sampel
1	Fakultas Adab dan Humaniora	837	$100/15221 \times 837$	5
2	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	1143	$100/15221 \times 1143$	7
3	Fakultas Syariah dan Hukum	2733	$100/15221 \times 2733$	18
4	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1819	$100/15221 \times 1819$	12
5	Fakultas Ushuluddin dan Filsafat	874	$100/15221 \times 874$	6

6	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	5655	100/15221x5655	37
7	Fakultas Sains dan Teknologi	1454	100/15221x1454	10
8	Fakultas Psikologi	706	100/15221x706	5
Total		15221	100	100

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket sebagai suatu alat pengumpul data dalam assessment non tes, berupa serangkaian yang diajukan kepada responden (mahasiswa). Angket juga dikenal dengan sebuah kuesioner, alat ini secara besar terdiri dari tiga bagian yaitu: judul angket, pengantar yang berisi tujuan, atau petunjuk pengisian angket, dan item-item pertanyaan yang berisi opini atau pendapat dan fakta.⁴⁹ Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat.

Adapun data yang akan diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Angket tersebut berisikan pernyataan yang menyangkut tentang pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Angket dalam

⁴⁹ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 29.

penelitian ini terdiri dari lima alternatif jawaban, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).⁵⁰ yang menyangkut aspek-aspek tentang pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Tabel 3.3 Indikator Pemanfaatan AI Menurut Jakob Nielsen

Indikator Penelitian	Tahapan Jakob Nielsen	Keterangan
Frekuensi penggunaan Gemini AI	<i>Learnability</i>	Menggambarkan kemudahan mahasiswa dalam mempelajari dan mulai menggunakan Gemini AI untuk melakukan penelusuran informasi, termasuk pemahaman awal terhadap fungsi.
Kecepatan penelusuran	<i>Efficiency</i>	Mengukur sejauh mana Gemini AI dapat membantu mahasiswa memperoleh informasi dengan cepat dan tepat sesuai kebutuhan.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hal. 93.

Fitur yang digunakan	<i>Memorability</i>	Menilai kemampuan mahasiswa untuk mengingat dan kembali menggunakan fitur-fitur Gemini AI (seperti meringkas teks, menjawab pertanyaan, atau menerjemahkan) setelah jeda penggunaan tertentu.
Kualitas informasi	<i>Errors</i>	Mengidentifikasi tingkat kesalahan atau ketidakakuratan pada informasi yang diberikan oleh Gemini AI.
Kepuasan Pengguna	<i>Satisfaction</i>	Menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil penelusuran informasi dari Gemini AI.

Adapun tujuan penyebaran angket dalam penelitian ini ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah atau responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan dalam pengisian daftar pertanyaan. Dalam penelitian ini digunakan skala likert dalam skala pengukuran. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang

atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala tersebut dapat dijabarkan dan diberikan skor, sebagai mana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Skala Likert

Keterangan	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa data jumlah mahasiswa UIN Ar-Raniry, berbagai kajian-kajian yang telah ada menyangkut pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan foto-foto saat melakukan penelitian.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat

digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁵¹ Uji validitas ini dilakukan kepada 10 mahasiswa yang diambil dari sampel. Adapun pengujian validitas pada penelitian ini dilakukan secara statistik dengan menggunakan program Statistic product And Solution System (SPSS) versi 26.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk mengukur validitas adalah dengan mengedarkan angket kepada 10 mahasiswa yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian, kemudian menunggu angket sampai selesai diisi, setelah diambil semua selanjutnya peneliti melakukan pengujian validitas dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total. Kemudian hasil dari angket tersebut peneliti masukkan ke dalam tabel untuk menghitung nilai koefisien. Dari hasil hitungan, peneliti kemudian masukkan ke dalam rumus korelasi produk momen dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Untuk menentukan validitasnya adalah sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

⁵¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, 211

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas (10 Responden)

No. Soal	Item Pernyataan	R_{hitung}	r_{tabel} (N=10)	Keterangan
1	Item 1	0,774	0,632	Valid
2	Item 2	0,739	0,632	Valid
3	Item 3	0,822	0,632	Valid
4	Item 4	0,797	0,632	Valid
5	Item 5	0,708	0,632	Valid

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian validitas variabel semua data dinyatakan valid karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dimana r_{tabel} pada jumlah sampel 10 adalah 0,632 pada taraf signifikan 5%.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan memperoleh jawaban yang relatif sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah. Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diperoleh hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang berubah yang

dilakukan pada waktu yang berbeda.⁵² Berikut uji reliabilitas dengan rumus

Alpha-Cronbach:

$$\alpha = \frac{\left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma^2_i}{\sigma^2_t} \right)}{1 - \frac{\sum \sigma^2_i}{\sigma^2_t}}$$

Dimana:

α = Koefisien alpha cronbach

K = Banyaknya butir pertanyaan yang valid

$\sum \sigma^2_i$ = Jumlah varians butir pertanyaan yang valid

σ^2_t = Varians total.⁵³

Untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan SPSS versi 26. Pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas, maka akan ditentukan reliabilitasnya dengan kriteria sebagai berikut:

Jika r_{α} positif atau $>$ dari r_{tabel} maka pertanyaan reliabel.

Jika r_{α} negatif atau $<$ dari r_{tabel} maka pertanyaan tidak reliabel.

Langkah-langkah dalam pengujian reliabilitas, peneliti juga menggunakan sama seperti pengujian validitas di atas, peneliti terlebih dahulu dengan menyebarkan angket kepada 10 mahasiswa yang tidak termasuk ke dalam populasi untuk mengetahui seberapa jauh tingkat reliabilitas suatu instrumen. Kemudian

⁵² Husein Umar, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016), 97.

peneliti melakukan pengujian reliabilitas dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total, kemudian hasil angket yang peneliti sebarakan tersebut, peneliti masukkan ke dalam bentuk tabel penolong untuk mengitung varian dan menghitung nilai koefisien alpha (α). Uji reliabilitas peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 26. Standar untuk nilai alpha (α) $>0,70$ artinya reliabilitas sudah mencukupi, sementara jika alpha (α) $0,80$, maka akan menunjukkan seluruh item variabel dan seluruh tes konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
Pemanfaatan Gemini <i>AI</i>	0.819	5

Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui *Alpha Cronbach* sebesar $0,819 > 0,70$ dengan demikian disimpulkan bahwa pengukuran reliabilitas.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁵⁴ Untuk hasil angket dianalisa

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...334.

dengan menggunakan rumus statistik sederhana dengan perhitungan persentase yang disebut dengan distribusi frekuensi, yaitu:⁵⁵

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = sampel

100% = bilangan tetap

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan AI oleh mahasiswa yang mengacu pada interval interpretasi nilai yang digunakan menurut Magvira yang disajikan dalam tabel berikut:⁵⁶

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian

No	Kategori	Nilai (%)
1	Sangat Tinggi	81,25 – 100
2	Tinggi	71,5 – 81,25
3	Sedang	62,5 – 71,5
4	Rendah	43,75 – 62,5
5	Sangat Rendah	0 – 43,75

⁵⁵ Hadi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Andi, 2018), 229.

⁵⁶ Magvira, Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X UPT SMA Negeri 4 Luwu, *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, Vol. 11, No. 2, (2025), 1784

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan temuan penelitian terkait pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang datanya diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh 100 orang responden dari kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun indikator yang diukur mencakup frekuensi penggunaan Gemini AI, kecepatan penelusuran, fitur yang digunakan, kualitas informasi dan kepuasan pengguna.

1. Frekuensi Penggunaan Gemini AI (Learnability)

Learnability menggambarkan kemudahan mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dalam mempelajari dan mulai menggunakan Gemini AI untuk melakukan penelusuran informasi, termasuk pemahaman awal terhadap fungsi Gemini AI tersebut. Pada indikator ini responden memberikan tanggapan sebagai mana terlihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1

Tanggapan Responden Frekuensi Penggunaan Gemini AI (*Learnability*)

	Frequency	Percent (%)
Sangat Tidak Setuju	4	4%
Tidak Setuju	14	14%
Kurang Setuju	35	35%
Setuju	29	29%
Sangat Setuju	18	18%
Total	100	100.0

Tabel 4.1 di atas menunjukkan pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dilihat dari aspek frekuensi penggunaan Gemini AI (*Learnability*) terdapat 18% menyatakan sangat setuju, 29% setuju, 35% kurang setuju, 14% tidak setuju dan hanya 4% yang sangat tidak setuju.

2. Kecepatan Penelusuran (*Efficiency*)

Efficiency merupakan bagian yang mengukur sejauh mana Gemini AI dapat membantu mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dalam memperoleh informasi dengan cepat dan tepat sesuai kebutuhan. Pada indikator ini responden memberikan tanggapan sebagai mana terlihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

Tanggapan Responden Kecepatan Penelusuran (*Efficiency*)

	Frequency	Percent (%)
Sangat Tidak Setuju	2	2%
Tidak Setuju	11	11%
Kurang Setuju	32	32%
Setuju	35	35%
Sangat Setuju	20	20%
Total	100	100.0

Pada tabel 4.2 di atas menunjukkan dari pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dilihat dari aspek kecepatan penelusuran (*Efficiency*) terdapat 20% menyatakan sangat setuju, 35% setuju, 32% kurang setuju, 11% tidak setuju dan hanya 2% yang sangat tidak setuju.

3. Fitur yang Digunakan (*Memorability*)

Memorability dijadikan bagian aspek penelitian ini karena bertujuan menilai kemampuan mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh untuk mengingat dan kembali menggunakan fitur-fitur Gemini AI (seperti meringkas teks,

menjawab pertanyaan, atau menerjemahkan) setelah jeda penggunaan tertentu. Pada indikator ini responden memberikan tanggapan sebagai mana terlihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3

Tanggapan Responden Fitur yang Digunakan (*Memorability*)

	Frequency	Percent (%)
Sangat Tidak Setuju	2	2%
Tidak Setuju	14	14%
Kurang Setuju	43	43%
Setuju	27	27%
Sangat Setuju	14	14%
Total	100	100.0

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan tanggapan responden terkait pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dilihat dari aspek Tanggapan Responden Fitur yang Digunakan (*Memorability*) terdapat 14% menyatakan sangat setuju, 27% setuju, 43% kurang setuju, 14% tidak setuju dan hanya 2% yang sangat tidak setuju.

4. Kualitas Informasi (*Errors*)

Errors dijadikan bagian aspek penelitian ini karena mengidentifikasi tingkat kesalahan atau ketidakakuratan pada informasi yang diberikan oleh Gemini AI kepada

mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Pada indikator ini responden memberikan tanggapan sebagai mana terlihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4

Tanggapan Responden Kualitas Informasi (*Errors*)

	Frequency	Percent (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Tidak Setuju	12	12%
Kurang Setuju	38	38%
Setuju	32	32%
Sangat Setuju	18	18%
Total	100	100.0

Tabel 4.3 di atas menunjukkan tanggapan responden terkait pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dilihat dari aspek kualitas informasi (*errors*) terdapat 18% menyatakan sangat setuju, 32% setuju, 38% kurang setuju, 12% tidak setuju dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

5. Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*)

Aspek penting lainnya dalam melihat ialah kepuasan pengguna (*Satisfaction*) yang dalam hal ini berupaya menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh terhadap hasil penelusuran informasi dari Gemini

AI. Pada indikator ini responden memberikan tanggapan sebagai mana terlihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5

Tanggapan Responden Kepuasan Pengguna (*Satisfaction*)

	Frequency	Percent (%)
Sangat Tidak Setuju	2	2%
Tidak Setuju	13	13%
Kurang Setuju	40	40%
Setuju	28	28%
Sangat Setuju	17	17%
Total	100	100.0

Dari Tabel 4.5 di atas menunjukkan tanggapan responden terkait pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dilihat dari aspek kepuasan pengguna (*Satisfaction*) terdapat 17% menyatakan sangat setuju, 28% setuju, 40% kurang setuju, 13% tidak setuju dan hanya 2% ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 4.6

Frekuensi Kumulatif Setiap Indikator

No	Indikator	Rata-Rata Persen Kumulatif	Persentase
1	<i>Learnability</i>	3,43	68%
2	<i>Efficiency</i>	3,60	72%
3	<i>Memorability</i>	3,37	67%
4	<i>Errors</i>	3,26	65%
5	<i>Satisfaction</i>	3,45	69%
Total		3,42	
Rata-rata		68,4%	

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata persen kumulatif adalah 68,4%. Dimana aspek *Efficiency* memiliki nilai rata-rata tertinggi yakni 72% . Kemudian diikuti indikator *Satisfaction* sebesar 69%, *Learnability* sebesar 68%, *Memorability* sebesar 67% dan indikator *Errors* sebesar 65%.

B. Analisis Data

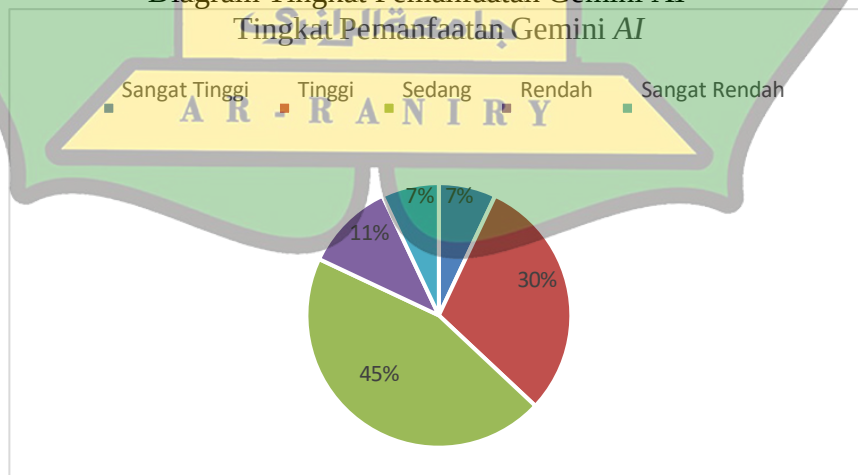
Dari data kuesioner yang diisi oleh 100 responden kemudian dilakukan analisis guna mengetahui kategorisasi pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh diperoleh skor terendah (Minimum) 6, skor tertinggi (Maximum) 25, rerata (Mean) 17,41 dan standar deviasi (SD) 4,1 secara rinci dapat dilihat dalam tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil Kuesioner

No	Rumus	Interval	Kategori	F	%
1	$X > M + 1,5SD$	$25 < X$	Sangat Tinggi	7	7%
2	$M + 0,5SD \leq X < M + 1,5SD$	$19 < X \leq 25$	Tinggi	30	30%
3	$M - 0,5SD \leq X < M + 0,5SD$	$15 < X \leq 19$	Sedang	45	45%
4	$M - 1,5SD \leq X < M - 0,5SD$	$11 < X \leq 15$	Rendah	11	11%
5	$X < M - 1,5SD$	$X \leq 11$	Sangat Rendah	7	7%
Total				100	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tampak pada gambar 4.1.

Gambar 4.1
Diagram Tingkat Pemanfaatan Gemini AI
Tingkat Pemanfaatan Gemini AI



Berdasarkan gambar 4.1 di atas, menunjukkan bahwa pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tergolong kategori sedang dengan persentase sebesar 45%. Sementara itu terdapat 30% kategori “tinggi”. Kemudian untuk kategori “sangat tinggi” terdapat 7%, kategori rendah 11% dan kategori sangat rendah 7%.

C. Pembahasan

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian di atas, indikator Efficiency yang berhasil memperoleh skor tertinggi sebesar 72% membuktikan bahwa orientasi utama mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam mengadopsi Gemini AI adalah efisiensi waktu. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan generatif multimodal ini dinilai efektif dalam memotong durasi pencarian literatur konvensional yang sebelumnya dikeluhkan menghabiskan waktu mahasiswa saat memilah artikel jurnal ilmiah di perpustakaan. Secara teoretis, temuan ini sangat sejalan dengan aspek efisiensi dalam model Usability Jakob Nielsen, yang menegaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas penelusuran informasi setelah memahami cara kerja dasar sistem.

Apabila dikorelasikan dengan model perilaku pencarian informasi dari David Ellis, tingginya aspek efisiensi ini sangat menunjang mahasiswa pada tahapan extracting untuk merangkum esensi literatur secara instan, serta tahapan starting untuk memetakan konsep awal tema penelitian. Hasil riset ini juga memperkuat studi empiris dari Limna dan Kriawanit (2024), yang menyatakan bahwa adopsi inovasi Google Gemini di kalangan mahasiswa dipicu oleh motivasi personalisasi pendidikan yang berfokus pada kecepatan pemrosesan tugas demi menghindari fenomena kelimpahan informasi (information

overload) saat menyusun tugas akhir.

Meskipun Gemini AI menawarkan keunggulan dalam aspek kecepatan telusur, indikator Errors yang menempati posisi terendah dengan skor 65% merefleksikan adanya sikap kritis dan kehati-hatian di kalangan mahasiswa terhadap akurasi informasi yang disajikan. Dalam kerangka kerja Nielsen, komponen Errors berfungsi mengukur frekuensi kesalahan yang dilakukan oleh sistem serta tingkat keparahan dampaknya bagi pengguna. Skor yang relatif rendah pada indikator ini menandakan mahasiswa UIN Ar-Raniry menyadari adanya risiko halusinasi informasi (*AI hallucinations*) dari data ilmiah yang diberikan oleh chatbot, sehingga mereka tidak menaruh ketergantungan mutlak pada platform tersebut.

Kondisi ini memaksa mahasiswa untuk memperkuat tahapan verifying dan differentiating dalam teori David Ellis, yaitu dengan melakukan penyaringan ketat serta memeriksa kembali kebenaran referensi yang didapatkan secara manual melalui buku teks atau basis data ilmiah eksternal. Fakta lapangan ini sejalan dengan temuan Efata Euaggelia, dkk (2024) yang memaparkan bahwa walaupun Gemini AI andal dalam membedah dan menginterpretasikan karakteristik data secara mendalam, seluruh output teks yang dihasilkannya tetap wajib diuji kebenaran empirisnya oleh manusia.

Adapun akumulasi tingkat pemanfaatan kolektif yang bertengger pada kategori sedang (45%) mengindikasikan bahwa implementasi kecerdasan buatan ini belum menyentuh tahap adopsi massal yang bersifat mutlak. Kemiripan nilai pada indikator pendukung seperti kepuasan pengguna (69%), kemudahan dipelajari (68%), dan kemudahan mengingat fitur (67%) menegaskan bahwa mahasiswa UIN Ar-Raniry baru menggunakan platform ini sebatas sebagai asisten atau panduan awal dalam menulis

(writing assistant), seperti untuk mengelola diksi dan menerjemahkan bahasa, bukan sebagai instrumen pencarian ilmiah utama.

Perilaku pencarian informasi yang demikian divalidasi oleh hasil penelitian Dhio Rizky Ananda dan Maryati Salmiah (2024), yang menemukan bahwa meskipun mahasiswa menganggap Gemini memiliki kelimpahan fitur yang interaktif untuk membantu produktivitas menulis, sebagian dari mereka masih enggan berkomitmen penuh atau beralih total karena faktor kenyamanan dan kebiasaan menggunakan aplikasi kecerdasan buatan terdahulu yang sudah mereka kenal lebih awal.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan pemanfaatan Gemini AI sebagai alat bantu dalam penelusuran informasi oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tergolong dalam 45% kategori sedang. Masing-masing indikator menunjukkan bahwa aspek Efficiency (kecepatan penelusuran) memperoleh nilai tertinggi sebesar 72%, diikuti Satisfaction (kepuasan pengguna) sebesar 69%, Learnability (kemudahan penggunaan) sebesar 68%, Memorability (kemudahan mengingat fitur) sebesar 67%, dan Errors (kualitas informasi) sebesar 65%. Secara keseluruhan, tingkat usability sistem memperoleh nilai 68,2%, yang termasuk dalam kategori baik, sehingga sistem dinilai cukup mudah digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Dilihat dari aspek frekuensi penggunaan Gemini AI, kecepatan penelusuran, fitur yang digunakan, kualitas informasi dan kepuasan pengguna Dimana dari 100% responden terdapat 45% kategori sedang, 30% kategori tinggi, 7% tergolong kategori sangat tinggi, 11% kategori rendah dan hanya 7% dalam kategori sangat rendah.

B. Saran

Agar temuan kajian ini dapat terealisasi, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disarankan agar selalu lakukan *cross-check* atau verifikasi ulang terhadap data,

kutipan, atau teori yang dihasilkan oleh Gemini AI. Mahasiswa harus mencari sumber primer (jurnal, buku, atau artikel ilmiah) untuk memastikan akurasi data sebelum memasukkannya ke dalam skripsi atau tugas kuliah lainnya.

2. Bagi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Kepada pihak universitas (khususnya melalui lembaga perpustakaan dan unit pengembangan akademik) disarankan perlu menyusun pedoman resmi atau panduan etika penggunaan *Generative AI* (termasuk Gemini AI) bagi mahasiswa dan dosen dalam penyusunan karya ilmiah dan skripsi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas fokus penelitian, misalnya dengan menganalisis perbandingan efektivitas antara Gemini AI dan platform AI lainnya (seperti ChatGPT atau Perplexity) untuk kebutuhan pencarian literatur.



DAFTAR PUSTAKA

Arif Surachman, *Materi Pelatihan PUSDOKINFO: Penelusuran Informasi*. Yogyakarta: Perpustakaan UGM, 2007.

Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Arikunto, S. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

Atiqa Nur Latifa Hanum, “Pola Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa di Era Digital Native”, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuwan*, Vol. 1, No. 2 (2018), hal. 47. <https://jurnal Untan. ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view>.

Azwar, *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual*. (Riau: Universitas Muhammadiyah Riau, 2019.

Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset, 2017.

Dardjowidjojo, Soenjono, *Pedoman Pendidikan Tinggi*, (Jakarta: Grasindo, 1991.

Davis, Gordon, *Kerangka dasar Sistem Informasi Manajemen*. (Jakarta: Gramedia, 2012.

Demis Hassabis, Memperkenalkan Gemini: model AI kami yang terbesar dan tercanggih. https://blog.google/intl/id-id/company-news/technology/2023_12_memperkenal.

Dhio Rizky Ananda dan Maryati Salmiah “Students’ Perceptions on AI Technology: Gemini as a Writing Assistant Tool”. *Linguistics and English Language Teaching* Vol. 12, No 1. 2024.

Dosen Pendidikan, Analisis Menurut Para Ahli Metode dan Jenis, 2014, <https://www.Guru.Pendidikan.Co.Id/Analisis/>, Diakses 09 februari 2024.

Efata Euaggelia, Evelyn Sugianto dan Laksmi Kusuma Wardani. Pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) Gemini Dalam Bedah Karakteristik Arsitektur, Gaya Desain Interior Dan Ragam Hias Pada Film Bumi Manusia (2019). Organized by Art and Design Department, Faculty of Letters. 2024.

Fakhriza Palaivi, Ida Lestari, Taufiq Kurniawan, “Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Media Video Online Dengan Pendekatan Uses And Gratification”, *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, No.1, (2018), <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>, diakses 19 Agustus 2025.

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>.

Ferdian, *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD. Rukun Makmur*. (Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya, 2017.

Gemini AI: Sekarang dan Masa Depan Pendidikan di Indonesia, 25 November 2024. Diakses 26 November 2024 dari situs: <https://fip.unesa.ac.id/gemini-ai-sekarang-dan-masa-depan-pendidikan-di-indonesia/>

George F. Luger dan William A. Stubblefield, “Artificial Intelligence Structures and Strategies for Complex Problem Solving” 2nd edition, California: The Benjamin/Cumming Publishing Company Inc, 1993.

Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 21 Update PLS Regresi*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas, 2013).

Hadi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Andi, 2018).

Hadiyanto dan Makinuddin, *Analisis Sosial*, Bandung: Yayasan Akatiga, 2017.

Husein Umar, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016.

Ipinuwati, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Minak Singa. Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. STMIK Pringsewu Lampung, 2015.

Jimmy, Pengembangan Chatbot Berbasis Generative AI Untuk Memudahkan Mahasiswa Memahami Pedoman Penyusunan Dan Penulisan Skripsi Di Universitas IBBI” *Skena Teknologi* Vol. 2 No. 1 (2025)
<https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

Jonner Hasugian. *Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi*. Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, 4 (2), 2008.

Jusni Djastin, *Penelusuran Literatur*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1996.

Kartika Puspita Sari, Anis Masruri, dan Desfiana Ramdhani Rosalia, “Optimalisasi Temu Kembali Informasi Dengan Teknologi Kecerdasan Buatan di Perpustakaan”, *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, Vol. 8, No. 2. 2023.

Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke 5*, Jakarta, Bumi Aksara. 2001.

Lukman Hakim, Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>, 8 Desember 2022

Magvira, Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X UPT SMA Negeri 4 Luwu, *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, Vol. 11, No. 2, (2025).

Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.

Muhtar, “Gemini AI, Apa itu dan Bagaimana Menggunakannya”, Meta UICI, June 04, 2024, <https://uici.ac.id/gemini-ai-apa-itu-dan-bagaimana-menggunakannya/>.

Nilsen, J. *Usability 101: Introduction to usability*”, *Useit.com: Usable Information Technology*, (UseNet Alertbox, 2003). available at: www.useit.com/alertbox/20030825.

Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modren English Press 2002.

Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2002.

Pongsakorn Limna and Tanpat Kraiwanit Assessing the Determinants of Generative AI Integration: A Study on Google's Gemini Adoption Among Thai University Graduate Students. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 21(6). 2024. <https://doi.org/10.53761/7zmssq60>

Prihati, Mustafid and Suhartono, Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi, *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 01, 2011.

Rivai Rivalna, *Perilaku Pencarian Informasi Pejabat di Fakultas*. (Ambon: TarbiyahInstitut Agama Negeri Ambon, 2011.

Stephen Haag, dan Peter Keen, "Information Technology, Tomorrow's Advantage Today", McGraw-Hill, (1996.

Story Buddies Play, "Code With Gemini AI: A Developer's Guide to Utilizing Its Capabilities", 2024.

Story Buddies Play, "The Ethics of Gemini AI: Examining the Use and Impact of Gemini AI Large Language Models", 2024

Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Tel-U-Hacks, Mengenal Apa Itu Gemini AI dan Manfaatnya Bagi Mahasiswa, 17 September 2024. Diakses pada tanggal 24 September 2024 dari situs: <https://smb.telkomuniversity.ac.id/cerita-telutizen/mengenal-apa-itu-gemini-ai-dan-manfaatnya-bagi-mahasiswa/>

Tim Peninjau AI . *Chatbot AI Generatif Alat-alat yang canggih dengan jangkauan kemampuan yang semakin luas tetap berisiko bagi anak-anak dan remaja.*
<https://www.commonsemmedia.org/ai-ratings/generative-ai-chatbots>.

Widiyastuti, “Perbandingan Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut Ellis, Wilson Dan Kuhlthau”, *Jurnal Pustaka Budaya*, Vol. 3, No. 2. 2016, <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/article/view>

Wilson, T.D, Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentation*. 55 (3) (1999).

Yuanita dan Sufi Jaya, *Revolusi Kecerdasan Buatan untuk Masa Depan*, (Semarang: Central Java, 2024).



LAMPIRAN

1. Kuesioner

INSTRUMEN PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Mahasiswa/Angkatan :

B. PERTANYAAN PENELITIAN

Pada dasarnya penelitian ini semata-mata bersifat ilmiah untuk mendapatkan data bagi penulis. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (✓) pada kotak yang sesuai dengan pilihan anda. Pada masing – masing pernyataan terdapat empat alternatif jawaban yang mengacu pada teknik skala Likert, yaitu :

- Sangat Setuju (SS) = 5
- Setuju (S) = 4
- Kurang Setuju (KS) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Data responden dan semua informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya, oleh sebab itu dimohon untuk mengisi kuesioner dengan sebenarnya

dan seobjektif mungkin. Cara Pengisian Berilah tanda checklist (√) pada jawaban yang Anda pilih.

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN	ITEM				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	<i>Learnability</i>	Saya menggunakan Gemini AI disetiap mengerjakan tugas karena memberikan referensi yang jelas dan mudah diakses saat mencari informasi untuk menyusun tugas kuliah					
2.	<i>Efficiency</i>	Gemini AI memberikan penjelasan yang cepat dan mudah dipahami saat saya menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan topik tugas kuliah					
3.	<i>Memorability</i>	Penjelasan Gemini AI mempermudah saya					

		memahami artikel atau jurnal nasional dan internasional yang saya gunakan untuk tugas kuliah terutama dalam meringkas teks, menjawab pertanyaan dan menerjemah					
4.	<i>Errors</i>	Informasi dari Gemini AI terkait teori atau konsep tugas kuliah saya dapat divalidasi kebenarannya melalui sumber akademik yang terpercaya					
5.	<i>Satisfaction</i>	Saya merasa lebih puas dengan informasi dari Gemini AI karena setiap referensi disertakan secara jelas					

Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian

NO	PEMANFAATAN GEMINI AI					Total
	1	2	3	4	5	
1	4	3	3	3	3	16
2	2	4	4	4	4	18
3	5	5	3	4	5	22
4	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	5	25
6	4	3	4	4	4	19
7	4	4	4	4	4	20
8	1	1	1	2	1	6
9	2	2	3	3	3	13
10	4	3	3	3	3	16
11	5	5	5	5	5	25
12	3	2	2	2	2	11
13	4	5	4	5	5	23
14	1	1	1	2	2	7
15	3	3	4	4	4	18
16	3	4	3	4	3	17
17	5	5	5	5	5	25

18	3	4	4	4	3	18
19	3	4	3	4	1	15
20	4	4	4	4	4	20
21	3	3	3	3	3	15
22	3	4	4	4	4	19
23	3	3	3	3	3	15
24	4	4	4	4	4	20
25	3	5	3	3	3	17
26	3	3	2	3	3	14
27	2	2	2	2	2	10
28	3	3	3	3	3	15
29	4	4	4	4	4	20
30	2	2	2	2	2	10
31	3	3	3	3	3	15
32	3	4	3	3	3	16
33	4	4	3	4	4	19
34	3	3	4	3	3	16
35	3	5	5	5	5	23
36	3	3	2	3	2	13
37	3	3	3	3	3	15
38	5	5	4	5	4	23

39	2	3	4	4	4	17
40	3	3	3	3	3	15
41	4	4	4	4	4	20
42	2	2	2	2	2	10
43	3	3	3	3	3	15
44	3	5	4	4	4	20
45	3	3	3	3	3	15
46	5	5	5	5	5	25
47	4	4	4	4	4	20
48	3	4	4	4	3	18
49	4	4	3	3	4	18
50	3	3	3	3	3	15
51	2	3	3	3	3	14
52	1	4	3	4	4	16
53	2	2	2	2	2	10
54	2	2	2	2	2	10
55	3	4	3	3	3	16
56	5	5	5	5	5	25
57	3	3	3	3	3	15
58	5	5	5	5	4	24
59	4	4	3	5	5	21

60	4	4	3	4	3	18
61	4	4	4	4	5	21
62	3	3	3	3	3	15
63	5	4	4	4	4	21
64	5	5	5	5	5	25
65	4	4	5	5	5	23
66	4	4	4	4	4	20
67	3	4	4	4	4	19
68	5	3	3	3	3	17
69	2	4	4	4	4	18
70	5	5	3	3	3	19
71	2	3	2	3	3	13
72	4	2	2	2	2	12
73	4	3	3	3	3	16
74	5	4	4	4	4	21
75	4	2	2	2	2	12
76	4	3	3	3	3	16
77	4	4	3	3	3	17
78	3	4	3	4	4	18
79	4	3	4	3	3	17
80	3	5	5	5	5	23

81	4	3	2	3	2	14
82	3	3	3	3	3	15
83	3	3	3	3	3	15
84	2	5	4	4	4	19
85	3	3	3	3	3	15
86	1	5	5	5	5	21
87	2	4	4	4	4	18
88	2	4	4	4	3	17
89	3	4	3	3	4	17
90	5	3	3	3	3	17
91	3	3	3	3	3	15
92	5	4	3	4	4	20
93	4	2	2	2	2	12
94	4	2	2	2	2	12
95	4	4	3	3	3	17
96	3	5	5	5	5	23
97	5	3	3	3	3	17
98	5	5	5	5	4	24
99	4	4	3	5	5	21
100	4	4	3	4	3	18

Lampiran 3. Hasil Analisis Frekuensi

Learnability					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat	4	4.0	4.0	4.0
	Tidak				
	Setuju				
	Tidak	14	14.0	14.0	18.0
	Setuju				
	Kurang	35	35.0	35.0	53.0
	Setuju				
	Setuju	29	29.0	29.0	82.0
	Sangat	18	18.0	18.0	100.0
	Setuju				
	Total	100	100.0	100.0	

Efficiency					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak				
	Setuju				

Tidak Setuju	11	11.0	11.0	13.0
Kurang Setuju	32	32.0	32.0	45.0
Setuju	35	35.0	35.0	80.0
Sangat Setuju	20	20.0	20.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Memorability					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju				
	Tidak Setuju	14	14.0	14.0	16.0
	Kurang Setuju	43	43.0	43.0	59.0
	Setuju	27	27.0	27.0	86.0
	Sangat Setuju	14	14.0	14.0	100.0

	Total	100	100.0	100.0	
--	-------	-----	-------	-------	--

Errors					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	12	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	38	38.0	38.0	50.0
	Setuju	32	32.0	32.0	82.0
	Sangat Setuju	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Satisfaction					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju				
	Tidak Setuju	13	13.0	13.0	15.0

Kurang Setuju	40	40.0	40.0	55.0
Setuju	28	28.0	28.0	83.0
Sangat Setuju	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

