

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin maju dengan pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Salah satu teknologi yang sedang populer dan terus berkembang adalah kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*). Menurut Siahaan (2020) "*Artificial Intelligence* adalah kecerdasan yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia". Salah satu contoh perkembangan AI adalah ChatGPT. ChatGPT adalah sebuah chatbot interaktif dikembangkan oleh OpenAI, sebuah perusahaan kecerdasan buatan (AI) yang berbasis di California dan dirilis pada 30 November 2022. ChatGPT memiliki kemampuan untuk memahami dan menafsirkan permintaan pengguna, serta menghasilkan tanggapan yang hampir alami dalam bahasa manusia yang efisien, berkat desain yang efisien dan penyimpanan data yang luas. Oleh karena itu kemampuan ini menjadikan ChatGPT sebagai inovasi yang signifikan di bidang pemrosesan bahasa alami dan kecerdasan buatan untuk menyelesaikan tugas yang kompleks (Lund & Wang, 2023).

ChatGPT AI dapat melakukan banyak pekerjaan. Salah satu contoh tugas yang bisa dilakukan oleh ChatGPT AI ialah membantu dalam pembuatan *website*. Dalam era digital saat ini, *website* telah menjadi sarana yang sangat penting untuk mempromosikan bisnis bagi para pelaku UMKM. Menurut Hasugian (2018) "*Website* memiliki peran yang penting dalam penyampaian informasi karena *Website* memudahkan akses informasi secara efisien dan up-to-date bagi masyarakat di seluruh daerah dengan hanya menggunakan internet. *Website* juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi. Sebagai media yang efektif, *website* dapat memperkenalkan potensi dan keunggulan produk kepada masyarakat luas". Dengan hadirnya teknologi baru ChatGPT AI, diharapkan dapat memudahkan pelaku UMKM dalam mengembangkan bisnis dengan memasarkan produk mereka melalui *website* dengan biaya terjangkau, mudah, dan hasil yang orisinal.

Maka dari itu, skripsi ini akan melakukan penelitian dengan memanfaatkan ChatGPT AI dalam pembuatan website promosi *e-commerce* dan melakukan uji software testing menggunakan black box pada hasil *website* tersebut.

Dalam penelitian ini metode analisa yang akan digunakan adalah analisa *usability* yang dimana alur/tahapan penelitian dijelaskan dalam bentuk desain penelitian. Berikut beberapa contoh analisa *usability pada website* dari penelitian terdahulu : “Pengukuran *Usability* pada *Website* Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*” oleh (Intyanto et al. , 2021) penelitian ini bertujuan untuk mengukur *website* kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan menggunakan metode SUS, contoh lain ”Analisa *Usability* pada *Website* Traveloka” oleh (Yadi, 2018) penelitian ini mengukur *website e-commerce* dengan metode SUS, dan yang terakhir adalah “Implementasi Metode *Usability* Testing dengan *System Usability Scale* dalam Penilaian *Website* RS Siloam Palembang “ oleh (Huda, 2019) penelitian ini mengukur *website* RS Siloam Palembang dengan metode SUS. Dari contoh penelitian terdahulu yang telah disebutkan diharapkan bisa memperkuat penelitian ini, dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sejenis namun dengan objek yang berbeda dan terbaru.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, khususnya dalam hal kecerdasan buatan, maka peluang dan potensi pemanfaatan teknologi ini semakin terbuka lebar. Dalam hal pembuatan *website* promosi *e-commerce* penggunaan ChatGPT AI dapat menjadi suatu terobosan yang dapat membantu pelaku UMKM untuk memasarkan produk mereka dengan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penelitian analisa *usability* dan implementasi pemanfaatan pembuatan *website* promosi *E-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI sangat penting untuk dilakukan, agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi efektivitas dan efisiensi penggunaan teknologi ini dalam pembuatan *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah yang akan dijawab dalam skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana implementasi pemanfaatan pembuatan *website E-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembuatan *website*?

2. Bagaimana hasil dari Analisa *usability* dari hasil *website* buatan ChatGPT AI?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas,maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat *website e-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI.
2. Melakukan Analisa *usability* pada *Website E-commerce* yang dibuat dengan bantuan ChatGPT AI.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat diperoleh baik untuk pengembang *website*, pengguna *website*, maupun untuk perkembangan teknologi AI. Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian dengan judul "Analisa *usability* dan implementasi pemanfaatan pembuatan *website* promosi *E-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI":

1. Memberikan informasi tentang hasil dari *usability website E-commerce* yang dibangun dengan bantuan ChatGPT AI. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisa terhadap *usability website* yang dibangun melalui ChatGPT AI, sehingga akan dapat diketahui seberapa efektif dan efisien *website* tersebut dalam membantu para UMKM untuk mempromosikan produk mereka melalui *website*.
2. Memberikan pemahaman tentang implementasi AI dalam *website E-commerce*. Dalam penelitian ini, akan dibahas mengenai implementasi ChatGPT AI dalam pembuatan *website E-commerce*. Informasi ini akan sangat berguna bagi pengembang *website* yang ingin menggunakan AI dalam pengembangan *website* mereka.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian untuk skripsi dengan judul "Analisa *usability* dan implementasi pemanfaatan pembuatan *website* promosi *E-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI" dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Penelitian

- Penelitian akan berfokus pada analisa *usability* dan pemanfaatan pembuatan *website* promosi *E-commerce* dengan bantuan ChatGPT AI.
- Penelitian tidak akan membahas aspek pengembangan *website* secara teknis, seperti pemrograman atau desain grafis.
- Penelitian juga tidak akan membahas aspek bisnis *E-commerce* seperti strategi pemasaran atau keuntungan finansial.

2. Objek Penelitian

- Objek dalam penelitian ini adalah *website* promosi *E-commerce* yang dibuat dengan bantuan ChatGPT AI. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa *usability* dari *website* yang menggunakan ChatGPT AI yang dimana penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dan kemudahan penggunaan *website* tersebut serta memahami bagaimana teknologi ChatGPT AI dapat digunakan untuk meningkatkan *usability* pada *website* promosi *E-commerce*.

3. Responden Penelitian

- Populasi pada penelitian akan terdiri dari 50 Mahasiswa di Kota Malang semua pengguna *website* *E-commerce* yang menggunakan ChatGPT AI.
- Untuk mencari minimal sampel pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan rumus Slovin.
- Berikut beberapa kriteria dalam pemilihan responden :
 - Berusia minimal 17 tahun.
 - Responden tidak asing mengenai *website*.
 - Responden tidak memiliki keterbelakangan mental yang dapat mempengaruhi pengalaman penggunaan *website*.

Dengan adanya batasan-batasan penelitian yang jelas, diharapkan penelitian dapat dilakukan dengan lebih terfokus dan tepat sasaran, serta dapat menghasilkan hasil penelitian yang berkualitas dan bermanfaat.