



Dibuat Oleh Kelompok 10

Anggota Kelompok Ai-Sona

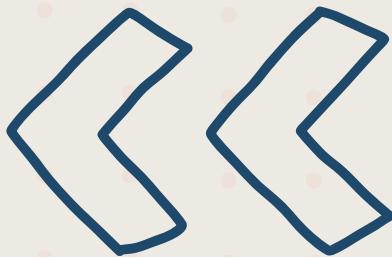
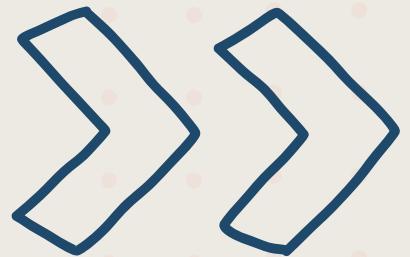
*"Pemodelan Dinamika dan Pola Adopsi Penggunaan AI/LLM oleh
Mahasiswa Fasilkom UPNVJT Berbasis Teori Graf Diskrit"*



P E N D A H U L U A N

Kenapa survei AI/LLM relevan?

- Latar Belakang: Penggunaan AI/LLM meningkat pesat dalam kegiatan akademik & pekerjaan, sehingga muncul kesenjangan pemahaman: penggunaan tinggi tanpa pemahaman yang baik. Membuat pasar teknologi berkembang cepat, sehingga kebutuhan literasi AI makin penting.
- Permasalahan yang Diangkat
 - Seberapa sering AI digunakan?
 - Untuk tujuan apa?
 - Apa manfaat & kekhawatiran yang dirasakan pengguna?
 - Bagaimana tingkat kesadaran soal privasi dan etika AI?
- Tujuan Survei
 - Memetakan pola penggunaan dan persepsi AI/LLM.
 - Mengidentifikasi gap perilaku & pengetahuan di antara responden.
 - Memberikan insight untuk edukasi dan kebijakan AI yang lebih akurat.



M E T O D O L O G I R I N G K A S A N D A T A

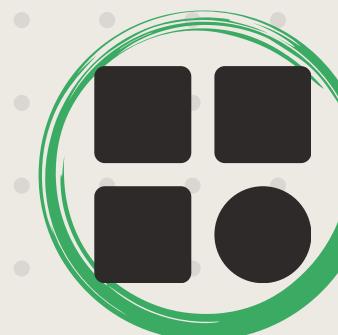
* Jumlah Responden: 207 Mahasiswa
FASILKOM UPNVJT (2021 - 2025).

* Jenis Pertanyaan:

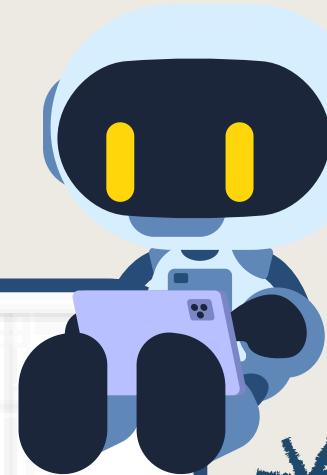
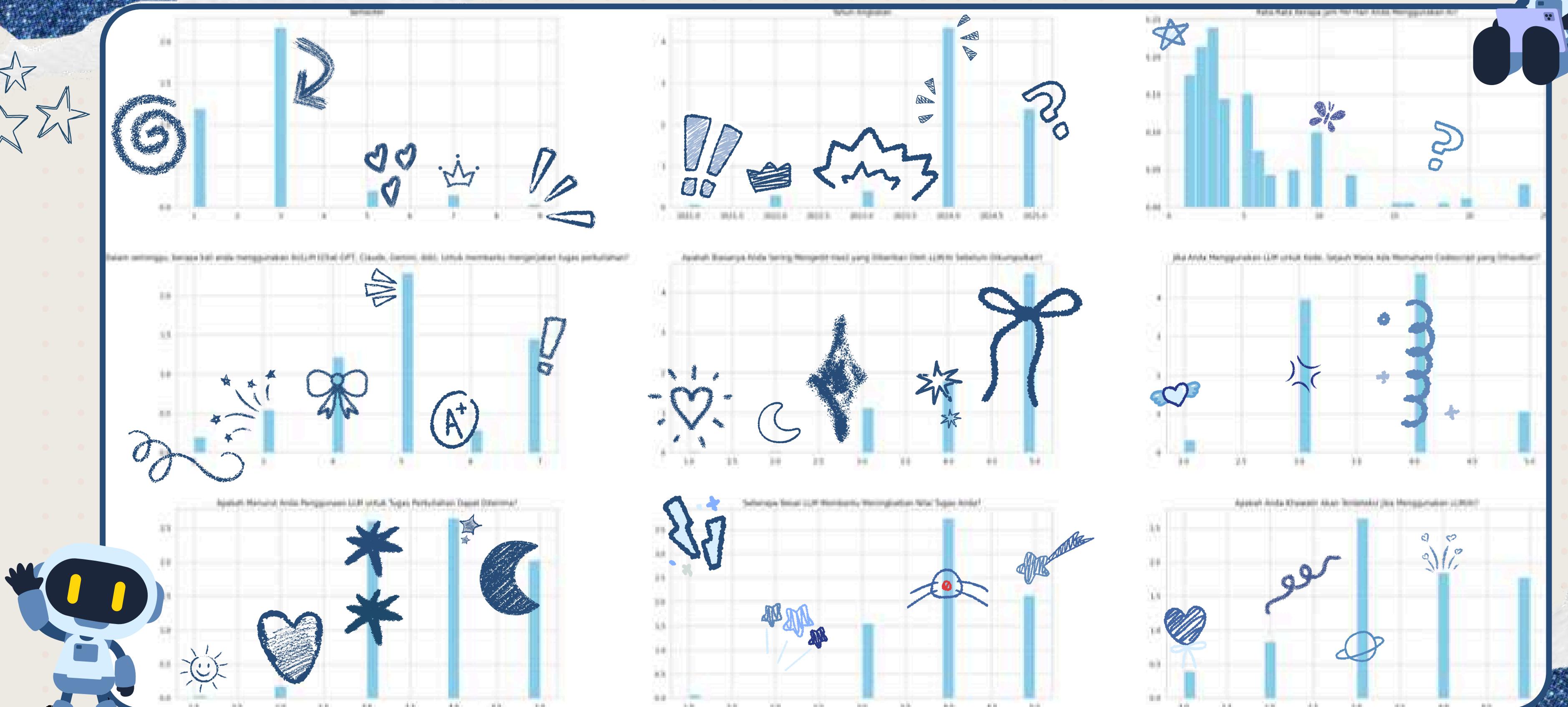
- Pilihan Ganda;
- Pilihan Binary;
- Pertanyaan Likert;
- Pertanyaan Terbuka.

* Cara Pengumpulan:

- Online (Google Form)
- Voluntary participation

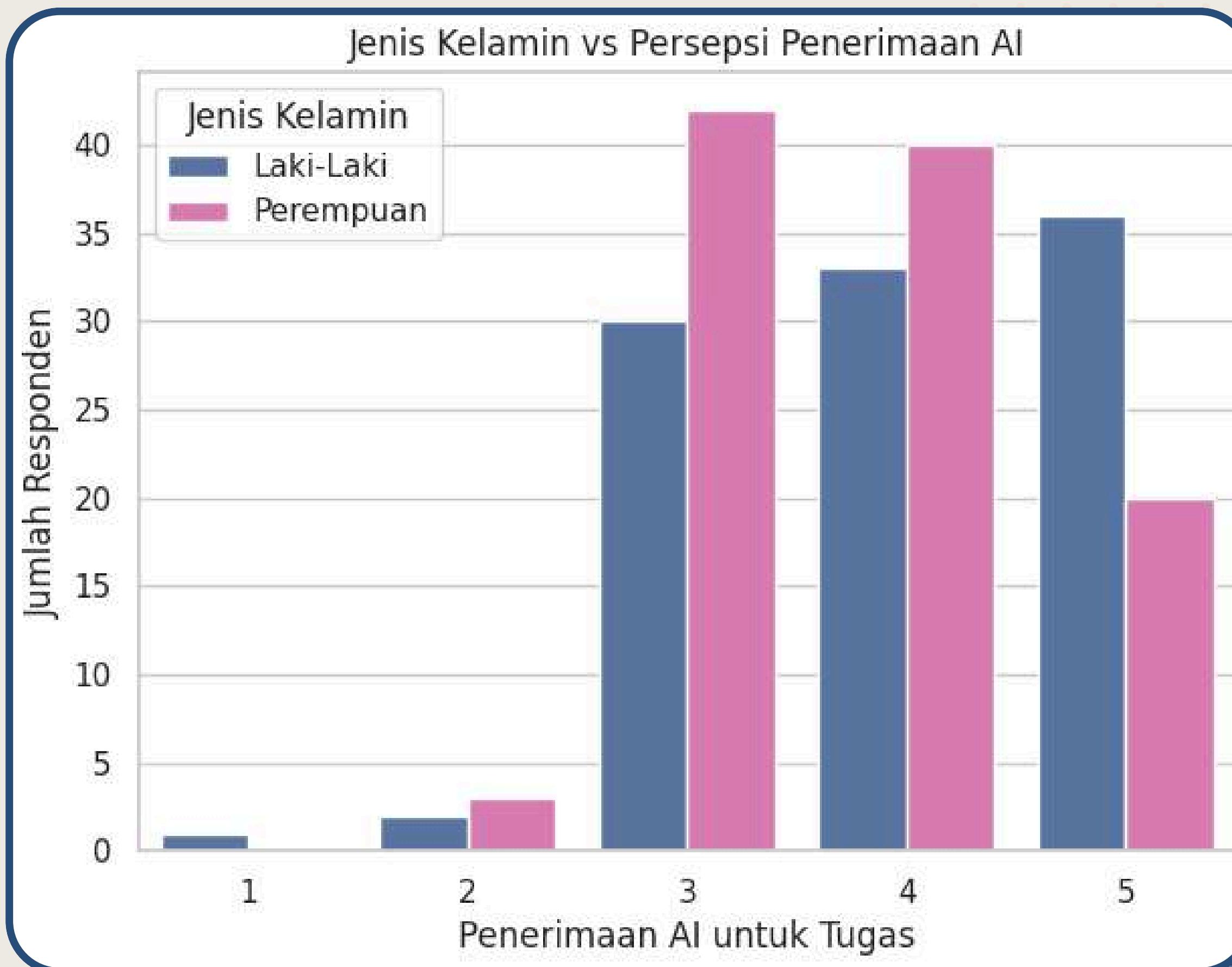


VISUALISASI DATA



VISUALISASI DATA HISTOGRAM

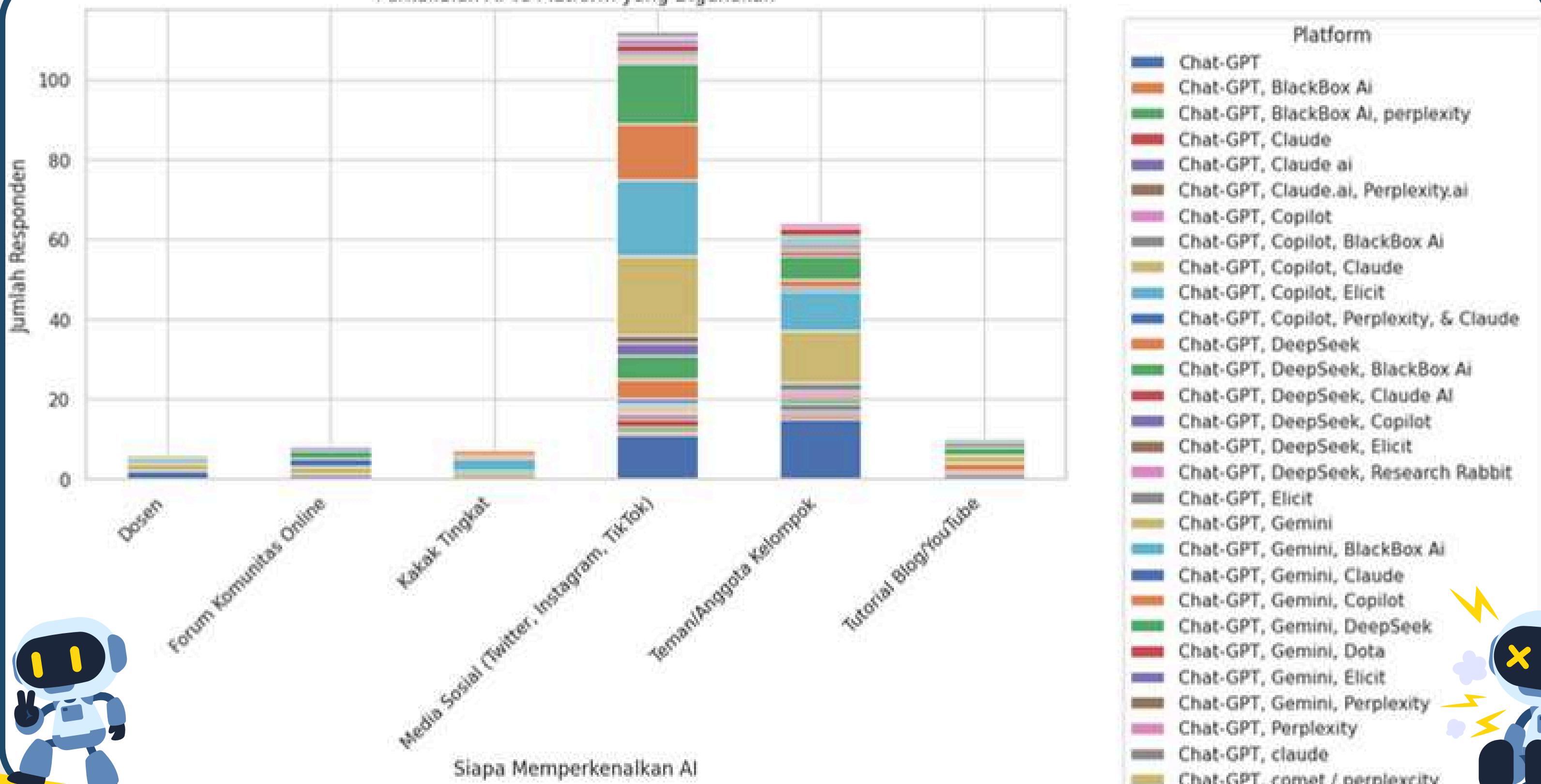
JENIS KELAMIN VS PERSEPSI PENERIMAAN AI



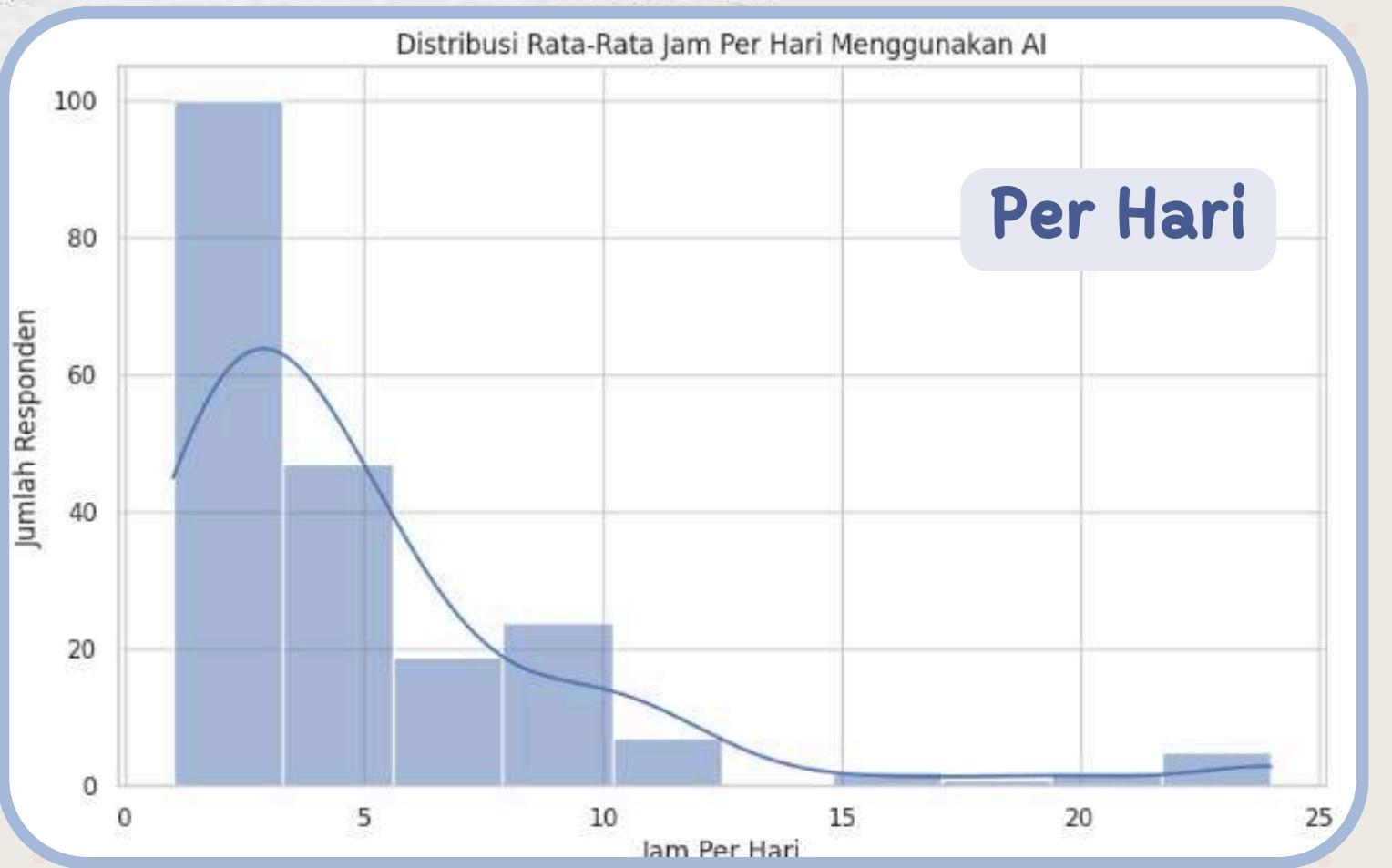
VISUALISASI DATA ALAN AI VS PLATFORM



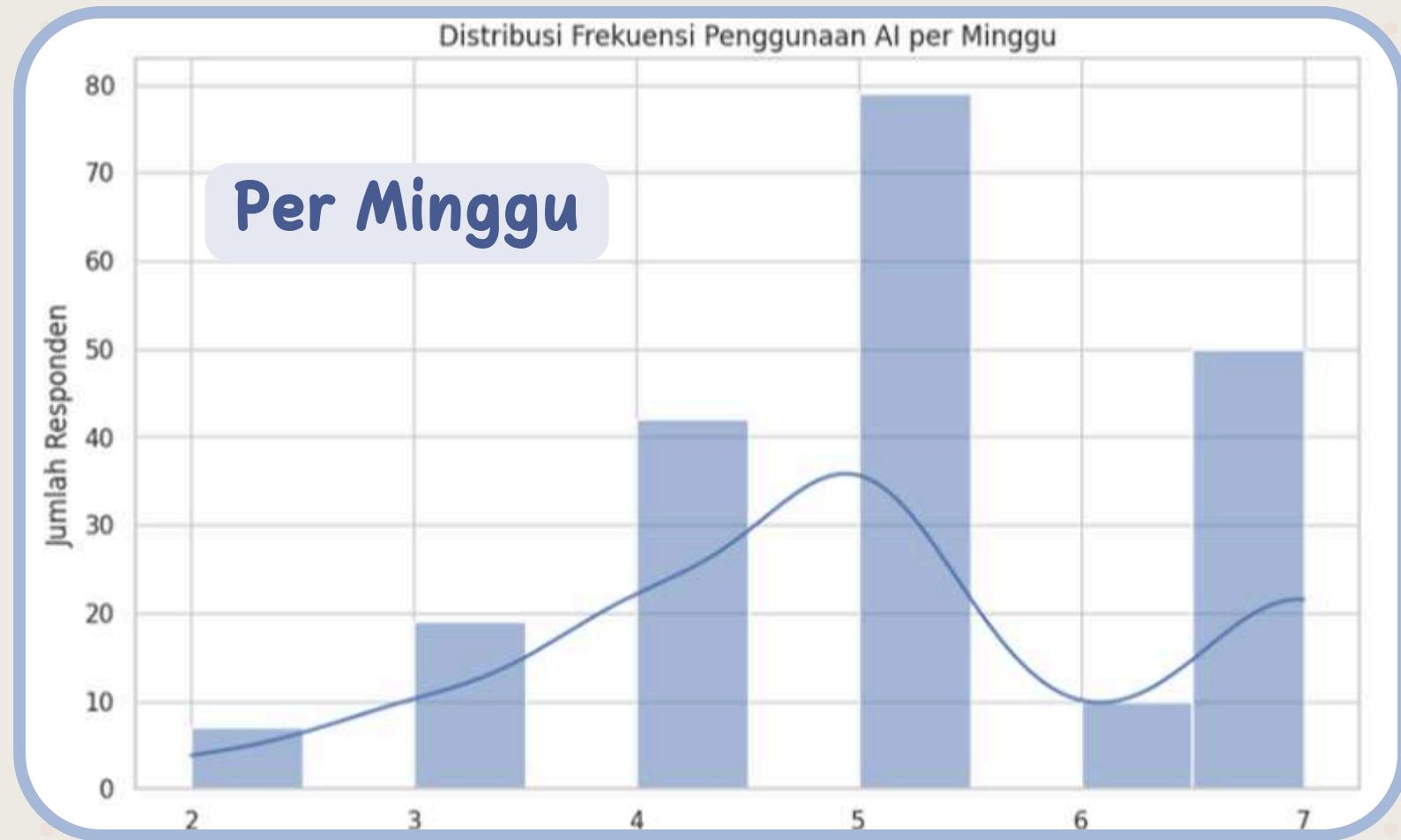
Perkenalan AI vs Platform yang Digunakan



DISTRIBUSI RATA-RATA MENGGUNAKAN AI



Per Hari



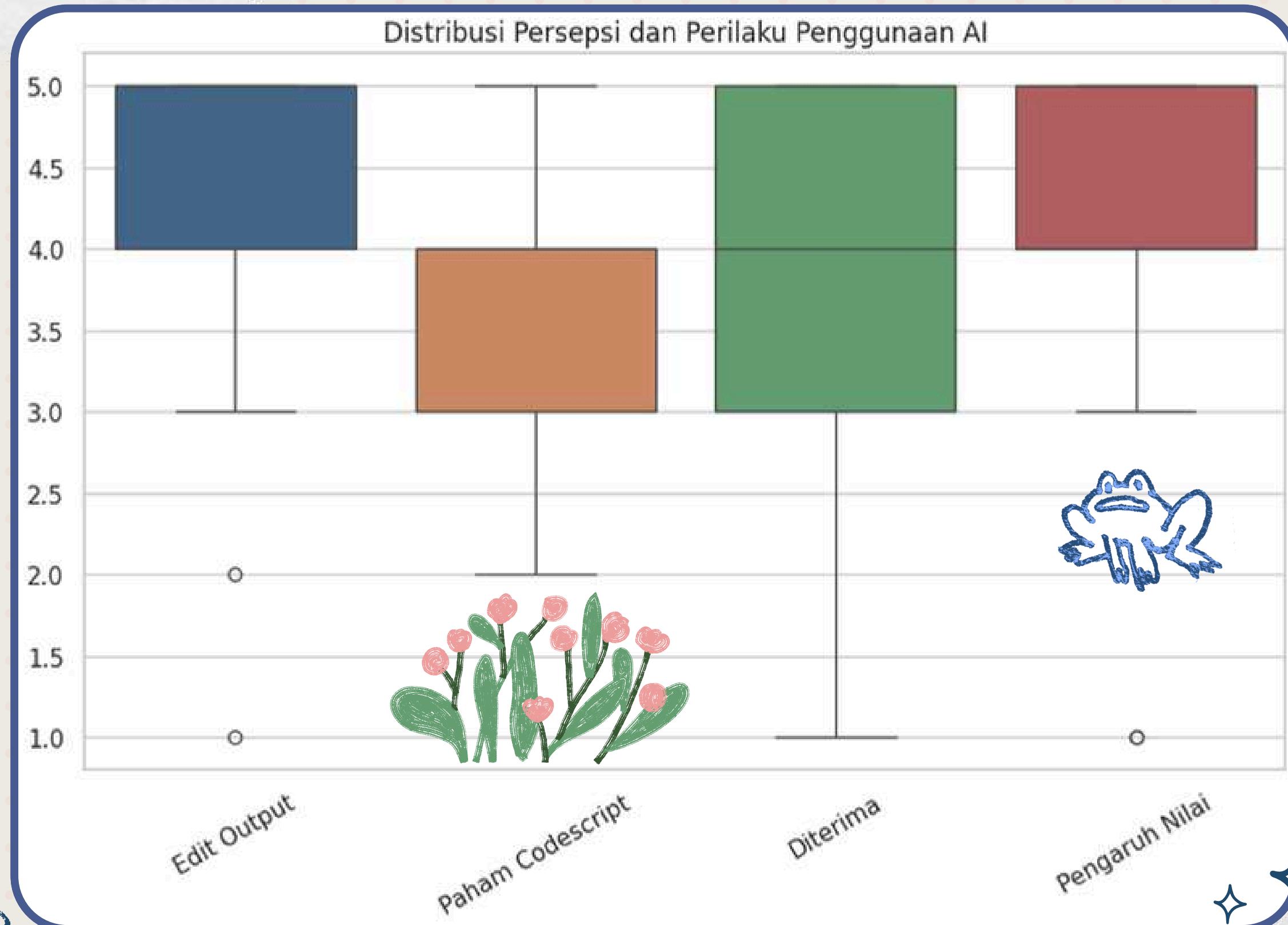
Dari histogram terlihat bahwa sebagian besar responden menggunakan AI antara sekitar 1-5 jam per hari, dengan jumlah terbanyak berada di kisaran yang paling rendah. Kurva KDE (garis biru) mempertegas bahwa penggunaan AI cenderung menurun seiring bertambahnya jumlah jam, sehingga hanya sedikit responden yang memakai AI lebih dari 10 jam per hari.

Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan bahwa penggunaan AI harian didominasi oleh waktu yang relatif singkat, dengan sebagian kecil pengguna intensif.

Grafik tersebut menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan AI paling banyak berada pada 5 kali per minggu, dengan jumlah responden tertinggi. Frekuensi yang lebih rendah seperti 2-3 kali per minggu dan yang lebih tinggi seperti 6 kali per minggu memiliki responden lebih sedikit.

Secara umum, penggunaan AI cenderung meningkat hingga mencapai puncak pada 5 kali per minggu lalu menurun kembali.

PLATFORM AI YANG SERING DIGUNAKAN

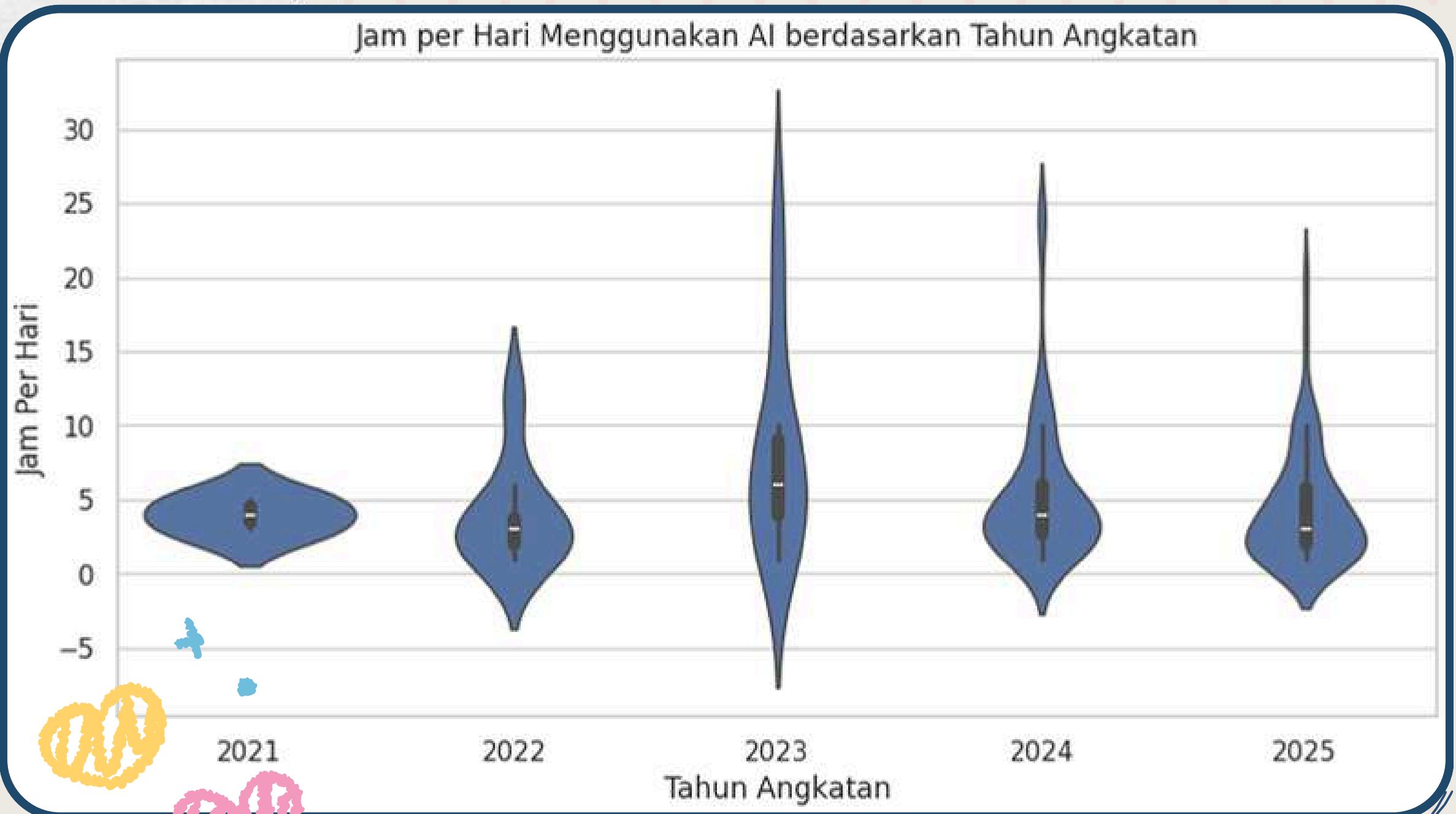


Rata-rata responden memberi nilai tinggi (4-5) untuk mengedit output AI, penerimaan AI, dan dampak AI pada nilai. Terdapat beberapa nilai ekstrem rendah (1-2) yang muncul sebagai outlier dengan pemahaman codescript memiliki sebaran paling lebar dibanding variabel lain.

Persepsi umum terhadap AI cenderung positif. Dengan variabilitas pada pemahaman codescript menunjukkan tingkat kemampuan teknis yang tidak merata. Membuat outlier menunjukkan adanya kelompok kecil yang berpengalaman atau berpendapat sangat berbeda dari mayoritas.

Dari Boxplot, terlihat pengguna AI (FASILKOM) tidak homogen. Terdapat tanda perbedaan kompetensi & sikap yang perlu diperhatikan. Contoh, persepsi tinggi ≠ pengalaman sama.

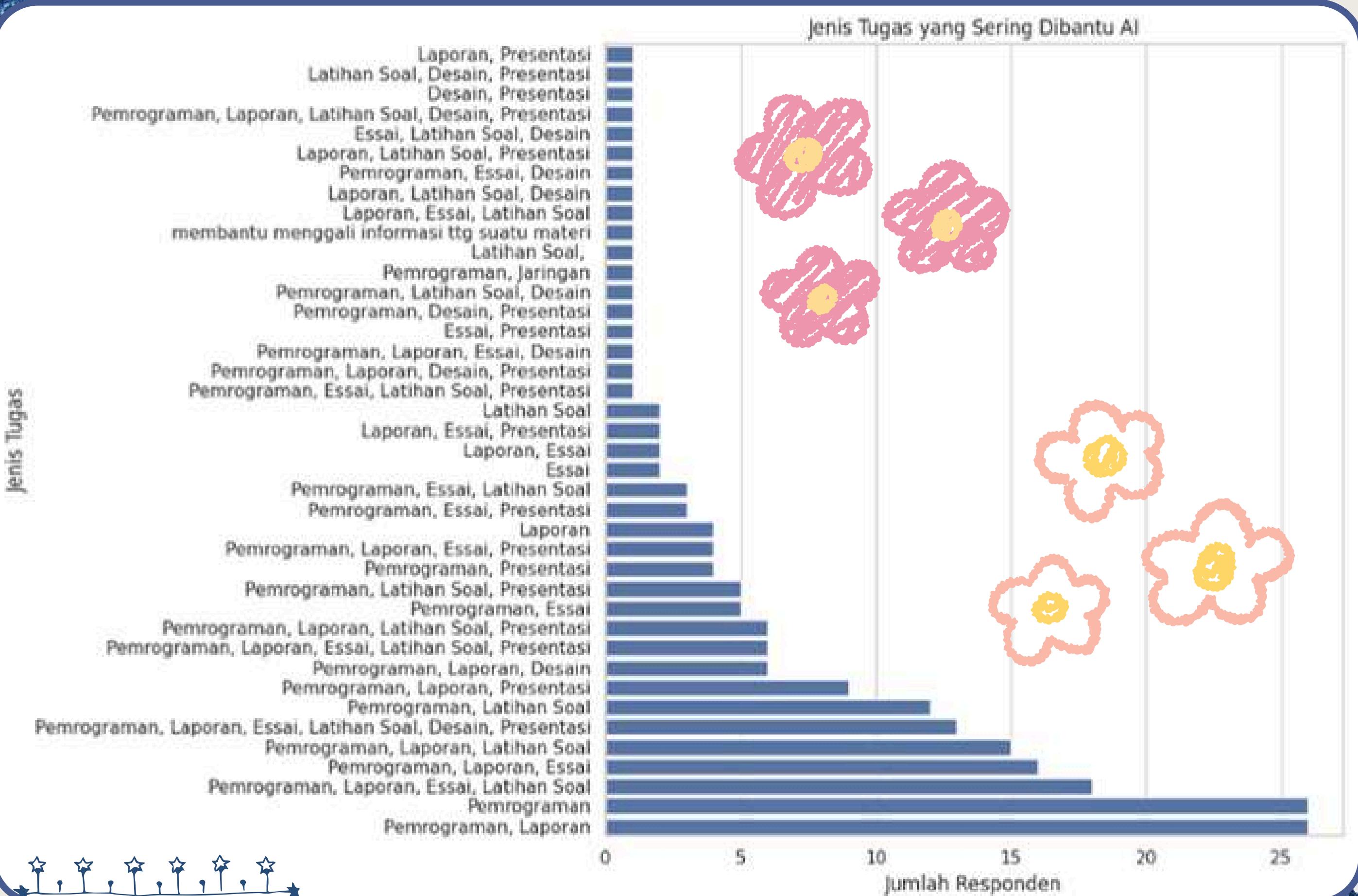
JAM PER HARI PENGGUNAAN AI



Dari visualisasi, terdapat banyak hal yang dapat kita simpulkan:

- Pola penggunaan AI tidak seragam antar-angkatan.
- Angkatan 2023 menunjukkan rentang penggunaan paling lebar dan ekstrem.
- Angkatan lain cenderung lebih terkonsentrasi pada 2-5 jam/hari.
- Perbedaan utama bukan di median, tetapi di variabilitas dan outlier.
- Indikasi bahwa pengalaman atau kebutuhan akademik berpengaruh lebih kuat daripada usia angkatan.

JENIS TUGAS YANG SERING DI BANTU AI



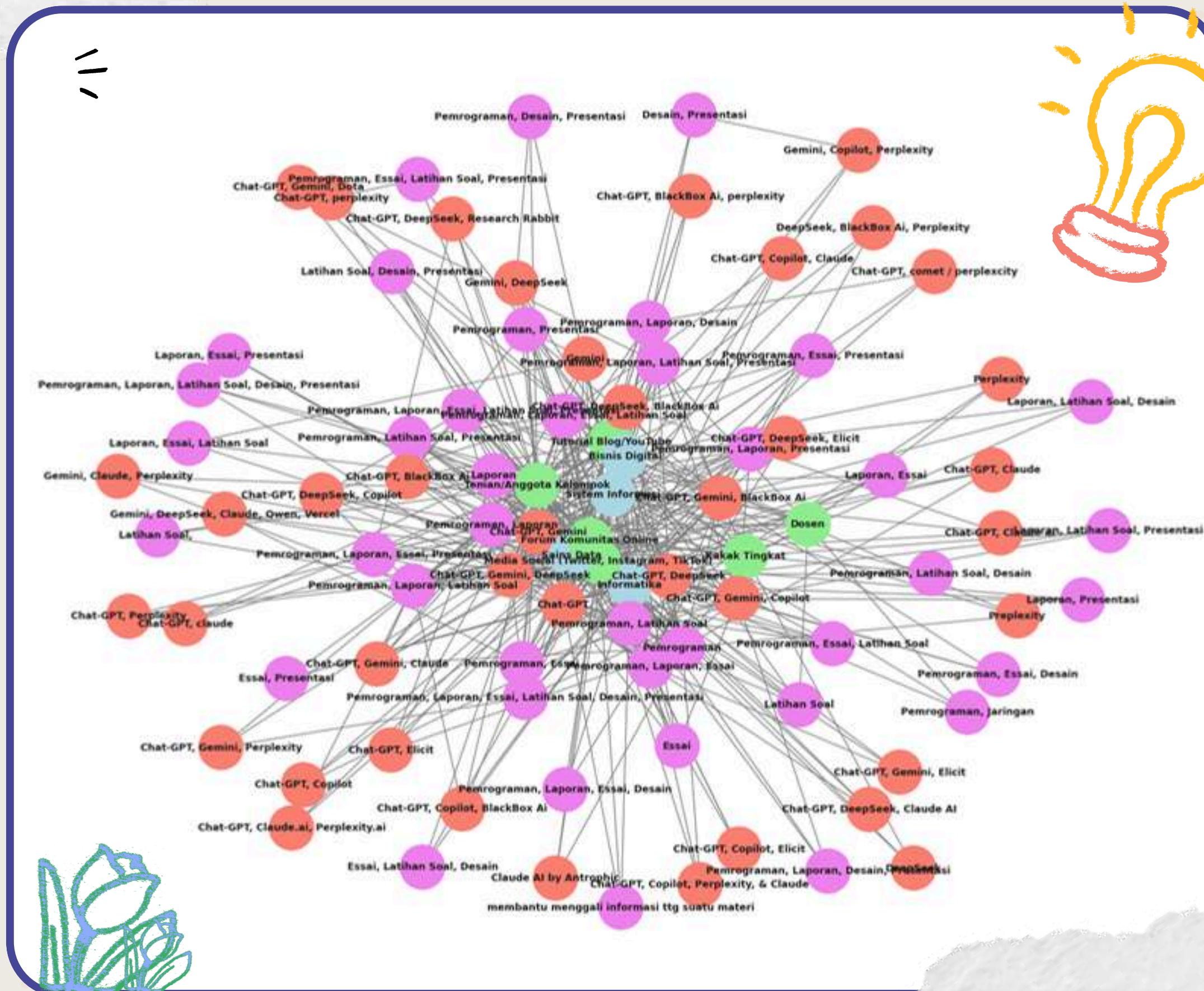
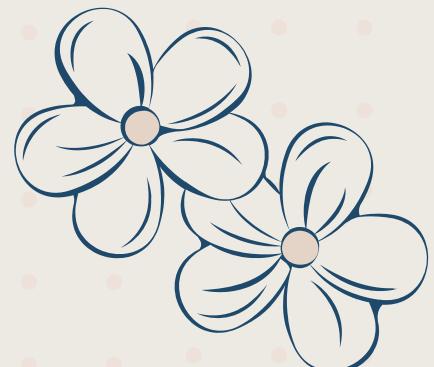
Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa, mayoritas mahasiswa FASILKOM UPNVJT.

Menggunakan AI untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan Pemrograman dan Laporan

GRAF SOSIAL FASILKOM

Program Studi

Introduksi AI

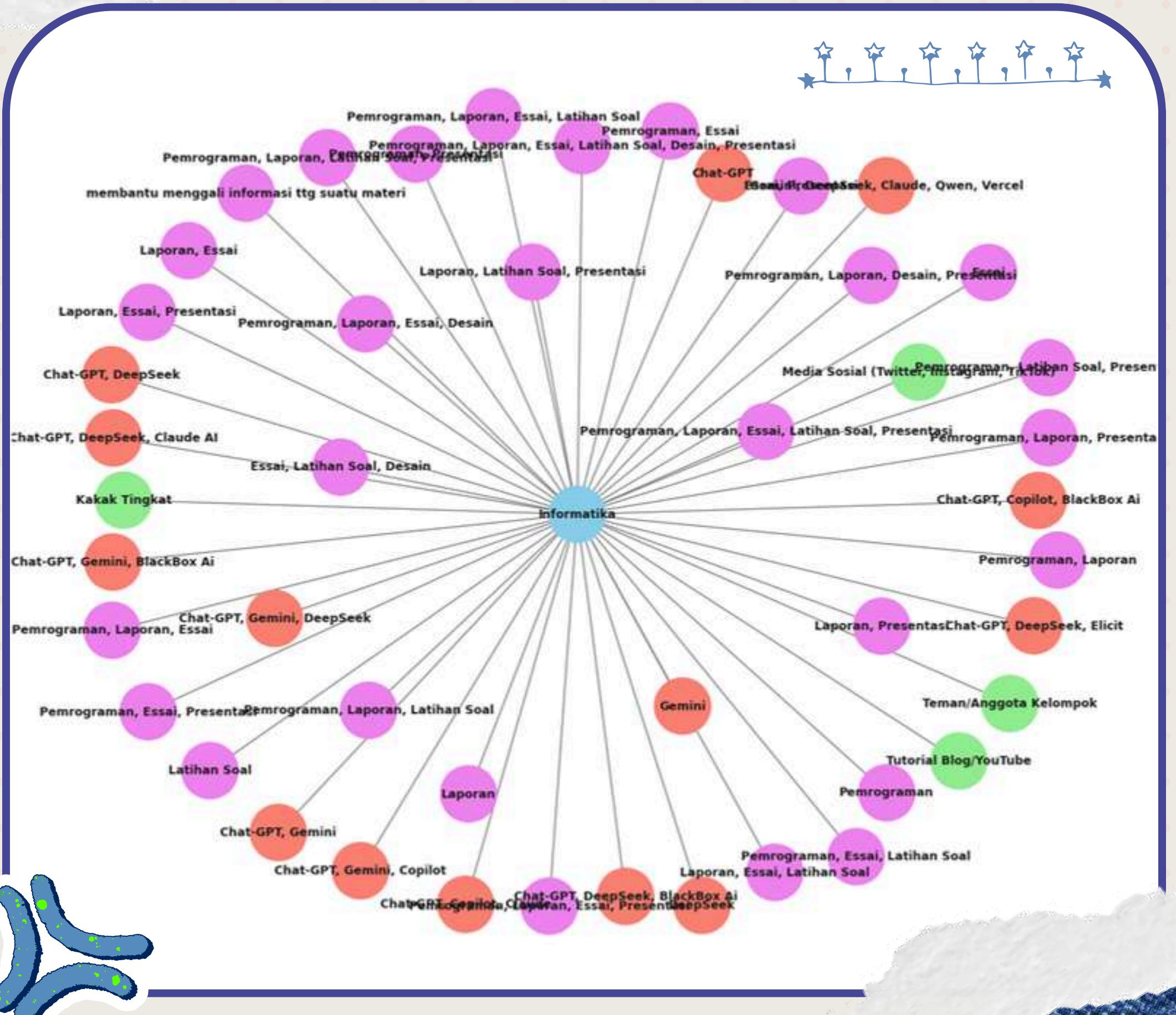


Platform AI

Jenis Tugas



GRAF SOSIAL INFORMATIKA



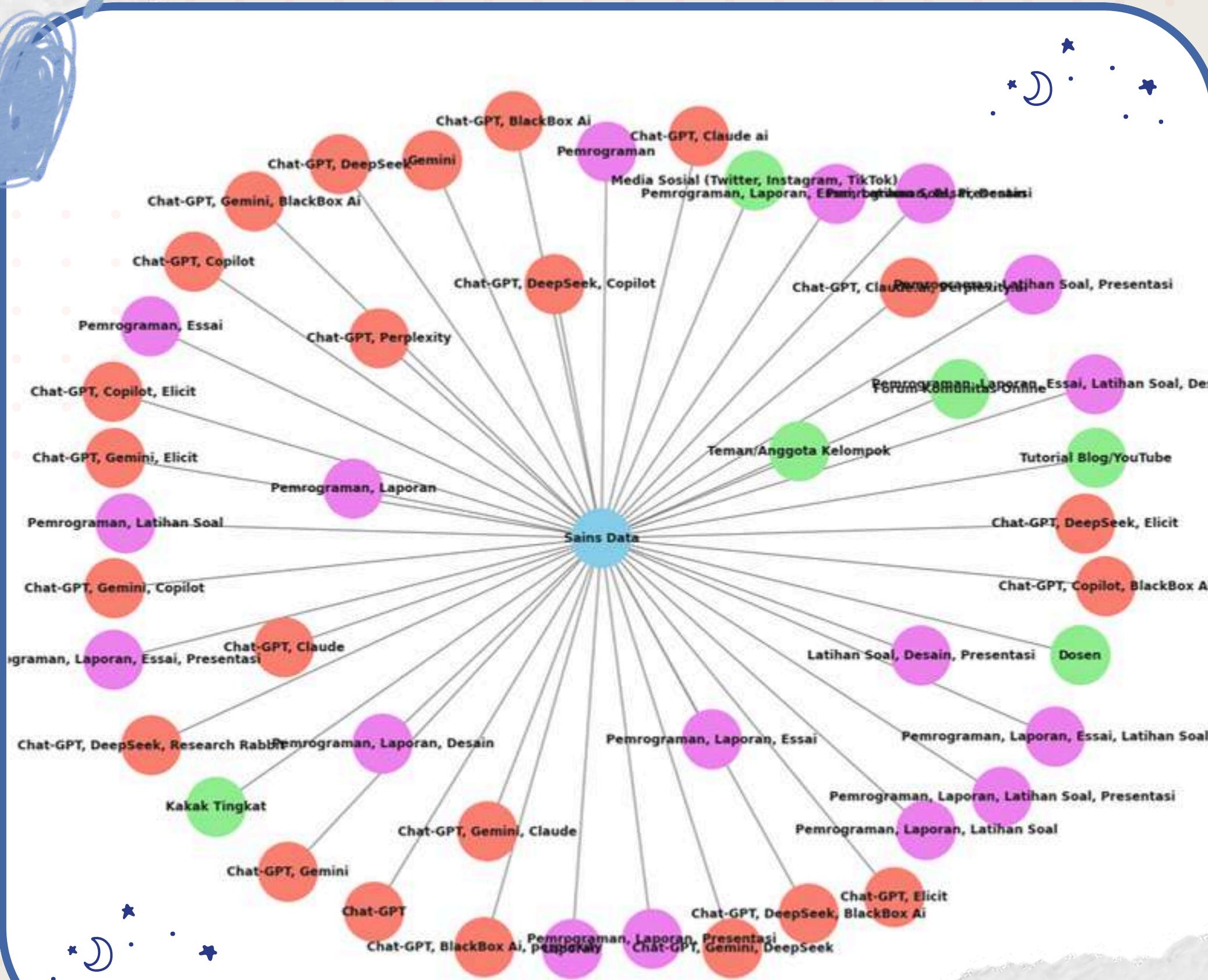
Program Studi

Introduksi AI

Platform AI

Jenis Tugas

GRAF SOSIAL SAINS DATA



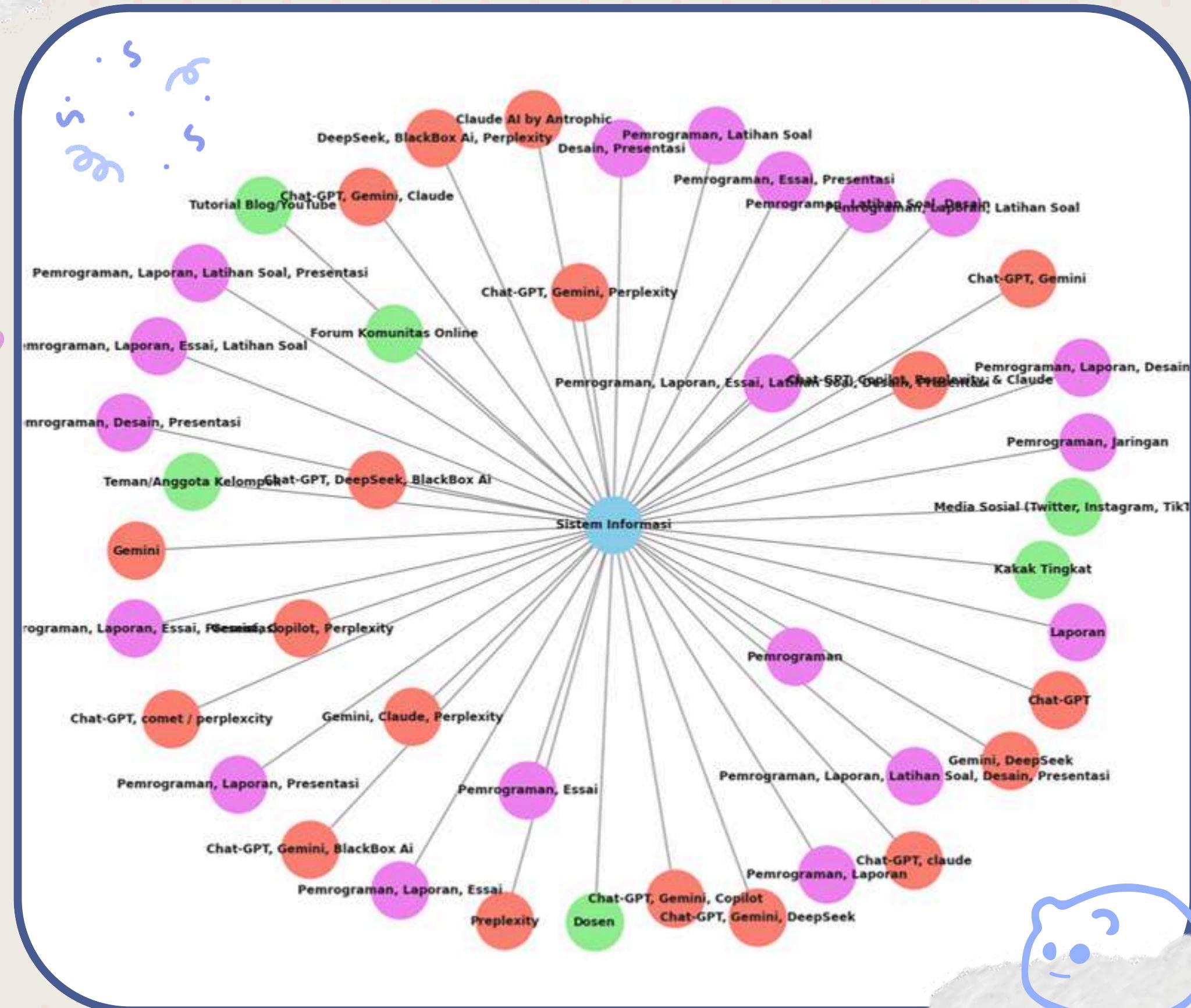
Program Studi

Introduksi AI

Platform AI

Jenis Tugas

GRAF SOSIAL SISTEM INFORMASI



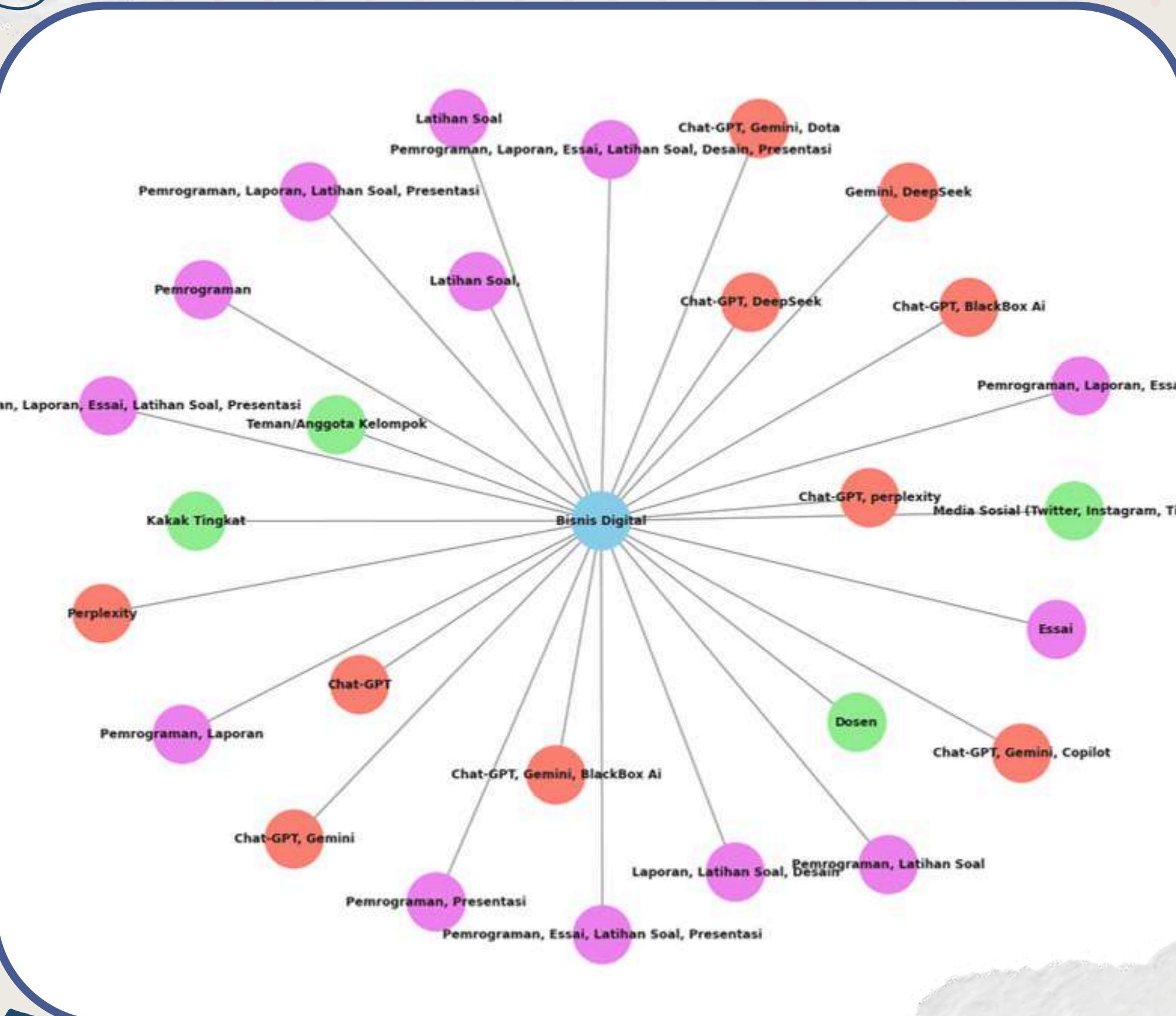
Program Studi

Introduksi AI

 Platform AI

Jenis Tugas

GRAF SOSIAL BISNIS DIGITAL



④ Program Studi !

④ Introduksi AI

④ Platform AI !

④ Jenis Tugas

thank

you

