



## Pengaruh Perplexity dalam Tugas Akademik Mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Negeri Padang

Shafira Puspita Sari<sup>1</sup>, Rini Asmara<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

[shafirapuspitasari12@gmail.com](mailto:shafirapuspitasari12@gmail.com) [riniasmara@fbs.unp.ac.id](mailto:riniasmara@fbs.unp.ac.id)

### Abstract

*Perplexity AI is an artificial intelligence platform designed to provide efficient and in-depth search results. Using artificial intelligence technology, Perplexity carefully filters information and produces relevant answers without making users have to sort through various types of data. This is an innovative solution for users who need fast and accurate answers in a digital era full of data. The type of research used is quantitative research. The method used in this study is descriptive. The descriptive method aims to describe how perplexity influences the search for academic assignment information and how much the case study of library and information science students at Padang State University is. The results obtained from this study indicate that the influence of using perplexity on information searches in academic assignments of Library and Information Science students at Padang State University is in a fairly good category. This is evidenced by a percentage score of 81.17% on the Perplexity influence variable, which shows that students feel the benefits in terms of effectiveness, time efficiency, and ease of searching for academic information.*

*Keywords: perplexity, information, innovative,, academic assignments*

### Abstrak

Perplexity AI adalah platform kecerdasan buatan yang dirancang untuk memberikan hasil pencarian yang efisien dan mendalam. Dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, Perplexity menyaring informasi dengan cermat dan menghasilkan jawaban yang relevan tanpa membuat pengguna harus memilah-milah berbagai jenis data. Ini hadir sebagai solusi inovatif bagi pengguna yang memerlukan jawaban cepat dan akurat di era digital yang penuh dengan data. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh perplexity dalam pencarian informasi tugas akademik dan seberapa besar studi kasus mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi Universitas Negeri Padang. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan perplexity terhadap pencarian informasi dalam tugas akademik mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Negeri Padang berada pada kategori cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan skor persentase sebesar 81,17% pada variabel pengaruh Perplexity, yang menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat dalam hal efektivitas, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam pencarian informasi akademik

Kata kunci: perplexity, informasi, inovatif, tugas akademik

© 2025 Jurnal Pustaka AI

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang, mendapatkan akses ke informasi yang cepat, akurat, dan efektif menjadi sangat penting, terutama dalam bidang akademik. Mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi membutuhkan berbagai informasi untuk mendukung studi mereka terkait literatur akademik. Namun, mahasiswa sering menghadapi masalah dalam mencari informasi, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Oleh karena itu, ada kebutuhan akan teknologi yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari dan menyaring informasi secara efisien. Integrasi AI dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan hasil belajar terutama bagi yang mengalami kesulitan akademik (Eko Suryanto et al., 2024)

Perplexity AI adalah platform kecerdasan buatan yang dirancang untuk memberikan hasil pencarian yang efisien dan mendalam. Dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, Perplexity menyaring informasi dengan cermat dan menghasilkan jawaban yang relevan tanpa membuat pengguna harus memilah-milah berbagai jenis data (Afandi & Kurnia, 2023). Ini hadir sebagai solusi inovatif bagi pengguna yang memerlukan jawaban cepat dan akurat di era digital yang penuh dengan data. Hal ini sangat bermanfaat bagi mereka yang mencari metode pencarian informasi yang efisien (Hasana et al., 2023). AI memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan dengan memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, umpan balik langsung, dan pembelajaran yang adaptif. Untuk mengatasi masalah ini, guru dan siswa harus dilatih untuk menggunakan AI dengan baik. Siswa dapat mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi ini, yang membantu mereka menemukan jawaban atas pertanyaan yang mungkin sulit dijawab secara manual (Rusli et al., 2024).

Penggunaan AI di kalangan mahasiswa tergolong tinggi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Tirto bersama Jakpat pada 21-27 Mei 2024 tentang penggunaan AI untuk menyelesaikan tugas kuliah menunjukkan betapa banyaknya AI digunakan oleh mahasiswa. Dari 1.501 responden, yang berusia dari 21 tahun ke atas dan berasal dari perguruan tinggi, 86,21 persen mengaku menggunakan bantuan AI untuk menyelesaikan tugas setidaknya sekali

sebulan. Hanya sekitar 13,79 persen orang yang mengatakan mereka sama sekali tidak pernah menggunakan AI untuk mengerjakan tugas kuliah (Peliza, 2024). Proporsi antara pria dan wanita juga cukup seimbang, 46,77 persen untuk pria dan 53,23 persen untuk perempuan. Data tersebut diperoleh berdasarkan situs Tirto.id guna memperkuat argumen yang disajikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama 6 mahasiswa prodi Perpustakaan dan Ilmu Informasi khususnya angkatan 2021, mayoritas responden, yaitu 75%, menyatakan sepakat bahwa perplexity adalah alat yang praktis dan inovatif untuk mendukung kebutuhan akademik mereka. Mereka menilai bahwa perplexity mampu memberikan jawaban secara instan dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga menjadi solusi modern yang efisien. Di sisi lain, sebanyak 25% responden menyatakan tidak sepakat, dengan alasan yang terkait dengan keterbatasan teknologi atau preferensi mereka terhadap metode 11 bantuan akademik lainnya. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa perplexity memiliki potensi besar untuk menjadi alat pendukung yang signifikan di dunia pendidikan (Naila et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Fred Davis pada tahun 1986. Teori ini umumnya digunakan dalam layanan pengguna dikarenakan *chatbot* dapat menjawab pertanyaan yang rumit, yang pada akhirnya dapat menggantikan tenaga kerja manusia (Panjaitan et al., 2023).

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh perplexity dalam pencarian informasi tugas akademik dan seberapa besar studi kasus mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi Universitas Negeri Padang melalui data ataupun sampel yang kemudian diproses lebih lanjut sesuai dengan teori dari pengaruh perplexity dalam pencarian informasi sehingga data yang diolah tersebut dapat ditarik kesimpulan.

### 2.1 Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar dan diberikan kepada responden serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab secara mandiri. Kuesioner dibuat menggunakan *google form* dan akan disebarluaskan melalui *WhatsApp*.

### 2.2 Populasi

(Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Populasi diartikan keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes atau peristiwa sebagai sumber daya yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah mahasiswa jurusan perpustakaan dan ilmu informasi Universitas Negeri Padang angkatan 2021 yang berjumlah 91 orang.

### 2.3 Sampel

Dalam penentuan sampel, peneliti menggunakan rumus *Slovin* untuk mendapatkan sampel yang mampu mewakili populasi dari mahasiswa jurusan perpustakaan dan ilmu informasi. Berikut rumus *Slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

E = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, misalnya 5%.

Berikut perhitungan sampel berdasarkan rumus Slovin:

$$n = \frac{91}{1 + 91 (0,05)^2}$$

$$n = 74,134$$

$$n = 75$$

Maka jumlah sampel yang didapat dalam penelitian ini berjumlah 75 orang

mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi Universitas Negeri Padang.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang berisikan 48 butir pernyataan kepada 75 orang sampel. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling*. Angket yang disebarluaskan telah melewati uji validasi dengan sistem uji keilmuan dan validasi bahasa kepada dosen yang dipilih. Penyebaran angket dilakukan melalui *Google Form* kepada mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi angkatan 2021.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Pengaruh Perplexity

Skor (S)	Frekuensi (F)	SxF
4	651	2604
3	810	2430
2	276	552
1	63	63
Jumlah	1800	5649
Skor Ideal	9600	
Tingkat Capaian	58,84%	

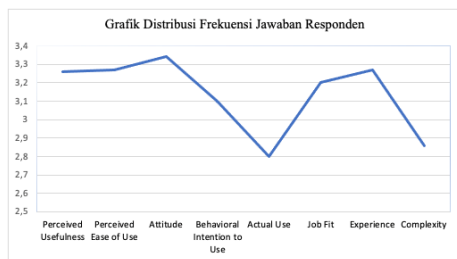
Tabel di atas merupakan keseluruhan jawaban dari responden pada variabel pengaruh perplexity. Berdasarkan analisis data diatas, diperoleh skor capaian sebesar 5649 sedangkan skor ideal yaitu 9600. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh perplexity bagi mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi di Universitas Negeri Padang adalah sebesar 58,84%. Dengan capaian sebesar 58,84%, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh perplexity terhadap mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Universitas Negeri Padang berada pada kategori cukup baik. Meskipun belum mencapai tingkat ideal, angka ini mencerminkan bahwa mayoritas responden merasakan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan perplexity dalam proses pembelajaran atau aktivitas akademik mereka.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Pencarian Informasi

Skor (S)	Frekuensi (F)	SxF
4	672	2688
3	904	2712
2	201	402
1	23	23
Jumlah	1800	5825
Skor Ideal	9600	
Tingkat Capaian	60,68%	

Tabel di atas merupakan keseluruhan jawaban responden pada variabel perilaku pencarian informasi. Berdasarkan analisis data diatas, maka diperoleh skor capaian 5825 sedangkan skor ideal yaitu 9600. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku pencarian informasi mahasiswa perpustakaan dan ilmu informasi di Universitas Negeri Padang adalah sebesar 60,68%. Persentase capaian sebesar 60,68% menunjukkan bahwa perilaku pencarian informasi mahasiswa berada pada kategori cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memanfaatkan Perplexity sebagai alat bantu dalam mencari informasi secara efektif, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam hal optimalisasi penggunaannya, seperti pemahaman fitur, ketepatan kata kunci, serta kemampuan mengevaluasi hasil pencarian.

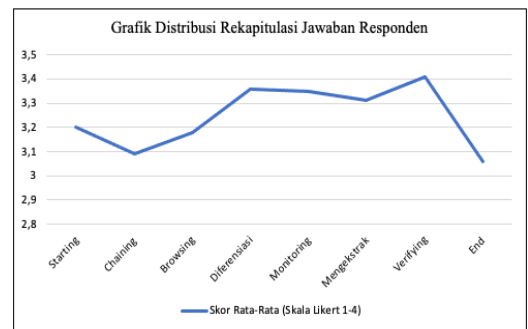
**Indikator Pengaruh Perplexity**



Gambar 3.1 Grafik Rekapitulasi Berdasarkan Skala Likert

Berdasarkan tabel di rekapitulasi berdasarkan skala likert di atas, diketahui *Perceived Usefulness* memiliki skor rata-rata 3,26 berkategori sangat baik, *Perceived Ease of Use* memiliki skor rata-rata 3.27 kategori sangat baik, *Attitude* memiliki skor 3,34 kategori sangat baik, *Behavioral Intention to Use* memiliki skor 3,10 kategori baik, *Actual Use* memiliki skor 2,80 kategori baik, *job fit* memiliki skor 3,20 kategori baik, *Experience* memiliki skor 3,27 kategori baik, dan *Complexity* memiliki skor 2,86 kategori baik.

**Indikator Perilaku Pencarian Informasi**



Gambar 3. 1 Grafik Rekapitulasi Berdasarkan Skala Likert

Berdasarkan tabel di rekapitulasi berdasarkan skala likert di atas, diketahui *Starting* memiliki skor rata-rata 3,20 kategori baik, *Chaining* memiliki skor rata-rata 3.09 kategori baik, *Browsing* memiliki skor 3,18 kategori baik, *Diferensiasi* memiliki skor 3,36 kategori sangat baik, *Monitoring* memiliki skor 3,35 kategori sangat baik, *Mengekstrak* memiliki skor 3,31 kategori sangat baik, *Verifying* memiliki skor 3,41 kategori sangat baik, dan *End* memiliki skor 3,06 kategori baik.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Variabel X Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	24

Dari hasil pengujian didapatkan perhitungan koefisien cronbach's alpha variabel X yaitu 0,955 dimana nilai cronbach's alpha variabel X > 0,60

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Variabel Y Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	24

Dari hasil pengujian di dapatkan perhitungan koefisien cronbach's alpha variabel Y yaitu 0,937 dimana nilai cronbach's alpha variabel Y > 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan variabel X maupun variabel Y adalah reliabel karena nilai cronbach's alpha lebih dari 0,60.

#### 4. Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan perplexity terhadap pencarian informasi dalam tugas akademik mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Negeri Padang berada pada kategori cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan skor persentase sebesar 81,17% pada variabel pengaruh Perplexity, yang menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat dalam hal efektivitas, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam pencarian informasi akademik. Adapun untuk perilaku pencarian informasi mahasiswa yang mempertimbangkan faktor-faktor seperti *starting*, *chaining*, *browsing*, *diferensiasi*, *monitoring*, *mengeksrak*, *verifying*, *dan end*, memperoleh skor persentase sebesar 88,06%, yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu melakukan pencarian informasi secara terstruktur dan menyeluruh dengan bantuan perplexity. Variabel pengaruh perplexity (X) memiliki hubungan korelasi terhadap perilaku pencarian informasi (Y) mahasiswa jurusan Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Negeri Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan Perplexity terhadap pencarian informasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut: Pertama, mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi disarankan untuk terus memanfaatkan perplexity secara optimal dalam pencarian informasi akademik, namun tetap perlu memiliki keterampilan literasi informasi agar mampu menyaring dan mengevaluasi kualitas informasi yang diperoleh.

Kedua, pihak fakultas atau program studi diharapkan dapat mengadakan

pelatihan atau sosialisasi mengenai penggunaan teknologi berbasis AI seperti perplexity agar mahasiswa dapat lebih memahami manfaat dan penggunaannya secara etis dalam kegiatan akademik. Ketiga, pengembang platform perplexity disarankan untuk terus meningkatkan fitur-fitur pencarian yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan akademik pengguna, serta menyediakan panduan penggunaan yang ramah bagi pengguna baru.

#### Daftar Rujukan

- [1] Afandi, A. R., & Kurnia, H. (2023). Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya Terhadap Masyarakat. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 9–13. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i1.1837>
- [2] Eko Suryanto, A., Ayaki Lumbantobing, M., Pancawati, R., Studi Pendidikan Teknik Mesin, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Palangka Raya Jln Yos Sudarso Palangka Raya Kalimantan Tengah, U. (2024). Transformasi Pendidikan Melalui Penggunaan Chatbot: Manfaat, Tantangan, dan Rekomendasi untuk Masa Depan. *Journal on Educatio*, 06(04), 20466–20477.
- [3] Hasana, T. N., Daulay, A., Sasmita, F. D., Atika, M., & Purwaningtyas, F. (2023). Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi: *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(3), 926–933. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i3.2949>
- [4] Panjaitan, H. Y., Masmita, Y., & Kurniawati, K. (2023). Penambahan Variabel Tingkat Kecerdasan dari Chatbot untuk Mempengaruhi Kepercayaan Pengguna dalam Aplikasi Telekonsultasi Kesehatan. *J. Sistem Info. Bisnis*, 13(1), 78–87. <https://doi.org/10.21456/vol13iss1pp78-87>
- [5] Peliza, R. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa. *International Conferences on Islamic Studies (ICIS)*, 2(1), 82–95.
- [6] Prasetya, I. A., & Safriadi, N. (2015). Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi. *Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak*, 1(2), 1–5.
- [7] Rusli, C. A., Ginting, A. R., Harianingsih, R., Khairani, W. D., Akuntansi, P., & Medan, U. N. (2024). *Issn : 3025-9495*. 9.
- [8] Sugiyono. (2019). Pengaruh Fasilitas Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Penumpang di Bandar Udara Internasional Banyuwangi. *Jurnal Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan Yogyakarta*, 6–22.
- [9] Wati, T. M., & Gunawan, G. (2024). Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Terkait Pemanfaatan Perplexity AI dalam Membantu Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Tanjungpura Journal of Language Education*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.26418/tjole.v1i1.79359>
- [10] Zahra Salsabilla, K. A., Tasya Diva Fortuna Hadi, Widya Pratiwi, & Siti Mukaromah. (2023). Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 168–175. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>