

Pelatihan membuat presentasi dengan AI menggunakan *Presentations.AI* dan *ChatGPT* bagi Siswa SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang

Ahmad Taufik^{1*}, I Ketut Sudaryana², Goldie Gunadi³, Tupan Tri M⁴, Agus Budiyantra⁵, Rouli Doharma⁶

^{1,4,6}Program Studi Sistem Informasi, ^{2,3,5}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, Institut Sosial dan Teknologi (ISTEK) Widuri, Jl. Palmerah Barat No.353 3, RT.3/RW.5, Grogol Utara, Kec. Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

E-mail: ahmadtaufik2108@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3575>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 September 2025

Revised: 20 October 2025

Accepted: 13 November 2025

Kata Kunci:

Chatgpt, Artificial Intelligence, Pengabdian Masyarakat, Pelatihan.

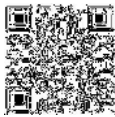
Keywords:

Chatgpt, Artificial Intelligence, Community Service, Training.

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi, khususnya kecerdasan buatan (AI) dan model bahasa generatif seperti ChatGPT, dapat dimanfaatkan dalam pembuatan presentasi. Teknologi ini membuka peluang untuk mengotomatisasi dan menyederhanakan tugas kreatif, termasuk penyusunan materi presentasi. Pelatihan ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan AI dan ChatGPT untuk mempercepat alur kerja, meningkatkan kualitas konten, serta menciptakan presentasi yang menarik bagi siswa SMK Media Informatika Dasana Indah, Tangerang. Metode yang digunakan meliputi studi kasus dan eksperimen komparatif antara pembuatan presentasi konvensional dan berbasis AI. Data diperoleh dari analisis kualitas, desain, waktu pengerjaan, serta umpan balik pengguna. Hasil menunjukkan bahwa AI dan ChatGPT secara signifikan menghemat waktu dalam penyusunan kerangka, ide, dan draf teks presentasi. Integrasi AI pada platform seperti Canva atau Google Slides juga memudahkan pemilihan template profesional dan desain otomatis. Namun, ditemukan tantangan seperti keterbatasan kreativitas manusia, risiko kesalahan interpretasi AI, dan perlunya verifikasi konten.

Advances in information technology, particularly artificial intelligence (AI) and generative language models like ChatGPT, can be leveraged in presentation creation. This technology opens up opportunities to automate and simplify creative tasks, including the development of presentation materials. This training aimed to explore the use of AI and ChatGPT to accelerate workflows, improve content quality, and create engaging presentations for students at SMK Media Informatika Dasana Indah, Tangerang. The methods used included case studies and comparative experiments between conventional and AI-based presentation creation. Data was obtained from analyses of quality, design, processing time, and user feedback. The results showed that AI and ChatGPT significantly saved time in developing presentation outlines, ideas, and text drafts. Integrating AI into platforms like Canva or Google Slides also facilitates the selection of professional templates and automated design. However, challenges were identified, such as the limitations of human creativity, the risk of misinterpretation by AI, and the need for content verification.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ahmad Taufik, et al (2025). Pelatihan membuat presentasi dengan AI menggunakan *Presentations.AI* dan *ChatGPT* bagi Siswa SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang, 4 (2) 9840-9846. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3575>

PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan (AI) adalah kemampuan komputer digital atau robot yang dikendalikan komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh makhluk cerdas. Tugas-tugas ini termasuk bernalar, memahami, menemukan makna, belajar dari pengalaman, dan memecahkan masalah. AI dilatih dengan mengumpulkan data untuk belajar dan beradaptasi. Meskipun beberapa AI dapat melakukan tugas tertentu sebaik atau lebih baik dari manusia, belum ada AI yang dapat melakukan berbagai macam tugas seperti yang bisa dilakukan manusia (Britannica edisi 2023)

Teknologi AI berfokus pada komponen kecerdasan seperti pembelajaran, yang mencakup hafalan dan generalisasi; penalaran, yang sering kali menggunakan penalaran induktif; pemecahan masalah melalui pencarian sistematis; persepsi untuk menafsirkan informasi sensorik; dan penggunaan bahasa untuk komunikasi.

Artificial Intelligence merujuk pada sistem yang menunjukkan perilaku yang cerdas dengan menganalisis lingkungan mereka dan melakukan tindakan dengan tingkat otonomi yang bervariasi untuk mencapai tujuan tertentu (Boucher, 2020). Kemajuan teknologi, khususnya dalam kecerdasan buatan membawa inovasi baru dalam dunia teknologi, terutama dalam penggunaannya di bidang pendidikan. Beberapa teknologi informasi terdahulu yang membahas tentang penggunaan aplikasi AI dalam konteks pendidikan diantaranya sistem pengenalan suara (Sasilo, Saputra, & Ningrum, 2022), aplikasi pendeteksian kecurangan dalam ujian (Pratama, Kharisma, & Arwani, 2021), game based learning (Kusuma, Kusumajanto, Handayani, & Febrianto, 2022), dan virtual writing tutor (Rika Perdana et al., 2023).

Menurut Afgiansyah (2023), ChatGPT adalah chatbot berbasis kecerdasan buatan (AI) yang menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami (NLP). Pandangan ini berasal dari beberapa karya yang ia publikasikan, termasuk sebuah artikel berjudul "Mengenal Chat-GPT: Teknologi, Kontroversi, dan Kompetisi" dan sebuah tulisan di ResearchGate berjudul "Menghindari ChatGPT Jadi Sumber Informasi" (Afgiansyah, 2023).

ChatGPT merupakan sebuah sistem kecerdasan buatan yang berbasis bahasa yang memungkinkan interaksi manusia dengan mesin melalui pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing) dan dapat membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan. ChatGPT memiliki potensi kuat untuk merevolusi bidang akademik dan perpustakaan, tetapi penggunaannya juga menimbulkan berbagai tantangan etika dan tanggung jawab (Lund & Ting, 2023)

ChatGPT memiliki peran dalam pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyediakan informasi, membantu memecahkan masalah, dan personalisasi pembelajaran bagi siswa. Peran lainnya termasuk membantu guru dalam membuat materi pembelajaran, mempermudah presentasi, dan mengembangkan kemampuan multibahasa.

Peran bagi siswa ChatGPT dapat memberikan bimbingan belajar virtual yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, dapat dengan cepat mendapatkan informasi tanpa perlu membaca banyak buku atau artikel, membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa mereka, termasuk bahasa Inggris, melalui latihan dan terjemahan, membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dan mencari ide untuk tugas.

Kegiatan PKM kali ini dilaksanakan di Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang. Pelatihan pemanfaatan chatGPT untuk pemanfaatan ChatGPT dalam proses pembuatan presentasi pemanfaatan AI bagi siswa SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang

SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang memiliki beberapa program kompetensi keahlian, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, serta Akuntansi dan Keuangan. Dengan fasilitas yang memadai dan tenaga pengajar yang berkualitas, sekolah ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa-siswi menjadi tenaga kerja yang kompeten dan siap bersaing di dunia industri.

Di era digital saat ini, pelajar perlu memiliki keterampilan dan penguasaan teknologi yang baik untuk dapat bersaing dan sukses di dunia kerja (Rahman, Sembiring, Aulia, Dafitri, & Liza, 2023). Pelajar yang mahir dalam penggunaan teknologi memiliki keunggulan tersendiri. Mereka dapat dengan mudah mengakses informasi dari berbagai sumber, berkomunikasi dengan baik, dan berkolaborasi secara efektif. Untuk meraih semua itu, tentu seorang pelajar harus tekun dan gigih dalam belajar. Namun pada kenyataannya, pelajar sering mengalami hambatan dan kesulitan dalam proses

pembelajaran mereka. Ini adalah hal yang wajar dan penting untuk diakui agar dapat mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh tim PKM ISTEK Widuri di SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang, beberapa permasalahan yang sering dialami oleh siswa/i adalah sebagian besar dari mereka kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kurangnya akses informasi, kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah, keterbatasan guru diluar jam sekolah, dan keterbatasan sumber daya seperti buku dan fasilitas belajar (Arianto, 2022). Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan memengaruhi pencapaian akademis mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan ChatGPT dapat menjadi salah satu solusi yang tepat.

Berdasarkan permasalahan yang dialami mitra, maka kegiatan pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan. Selain itu penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan literasi digital mereka, mendorong kreativitas, dan memperluas pemahaman bahasa mereka (Nurmawati, Widyanto, Ratuwulan, & Soderi, 2023). Dengan demikian, siswa/i dapat lebih siap menghadapi tuntutan dunia digital yang terus berkembang.

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah metode ceramah, praktikum dan tanya jawab yang disampaikan oleh Tim Pengabdian kepada siswa/i Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang dan dilakukan secara tatap muka. Kegiatan PKM ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 Agustus 2025 yang direncanakan diikuti oleh 20 orang yang semuanya merupakan siswa/i kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Media Informatika Dasana Tangerang. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu:

Tahap Persiapan

Tahap pertama yaitu tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini yang meliputi beberapa langkah berikut ini (Moeis & Yunarti, 2022):

1. Melakukan survei lokasi tempat pelaksanaan kegiatan, ketersediaan jadwal, ruangan serta fasilitas.
2. Menyusun proposal kegiatan dan menyelesaikan administrasi perizinan pada sekolah mitra yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan PKM.
3. Menyiapkan kebutuhan perlengkapan pendukung kegiatan pelatihan.
4. Menyusun mekanisme kegiatan yang akan dilakukan beserta susunan acaranya.
5. Menyiapkan materi yang akan disampaikan.

Tahap Perencanaan dan Realisasi

Dalam merencanakan dan merealisasikan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, tim PKM mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: lokasi pelatihan, sumber daya manusia (SDM).

Pelatihan pemanfaatan chatGPT untuk untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi Ai dan ChatGPT bagi siswa-siswi di SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang dibutuhkan, peserta pelatihan, dan perangkat atau alat pendukung pelatihan (Widasari, Fitriyah, Utaminingrum, & Primananda, 2023).

1. Lokasi pelatihan. Lokasi ini disesuaikan dengan tujuan, target sasaran dan jumlah peserta pelatihan yang bertempat di SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang.
2. Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pelatihan. SDM meliputi dosen sebagai pemateri dan mahasiswa sebagai pendamping saat praktikum. Selain itu juga dibutuhkan persiapan materi pelatihan yang akan disampaikan agar hasil pelaksanaan sesuai dengan tujuan PKM.
3. Peserta yang menjadi sasaran dalam pelatihan, diharapkan peserta memiliki kemampuan cukup dalam mengoperasikan komputer dan penggunaan jaringan internet.
4. Perangkat atau alat pendukung, misalnya komputer yang disediakan oleh pihak SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang dan tim PKM menyediakan perangkat hardware tambahan yang diperlukan.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat pemahaman siswa siswi peserta pelatihan terkait dengan materi pelatihan yang telah disampaikan oleh tim PKM. Evaluasi dilakukan menggunakan metode tanya jawab dan mengerjakan soal praktikum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan "untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT bagi siswa-siswi di SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang" berlangsung selama sehari di sekolah, tepatnya pada hari Sabtu tanggal 9 Agustus 2025 dan bertempat di Laboratorium Komputer SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang. Kegiatan ini dalam pelaksanaannya dihadiri/diikuti oleh 15 orang siswa siswi kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), pendampingan dilakukan oleh 6 (tiga) orang dosen berlatarbelakang pendidikan komputer dan 2 (dua) orang mahasiswa dari program studi sistem informasi.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan penyerahan sertifikat antara ISTEK Widuri dengan SMK Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang oleh Bapak Lukas Labiro, S.Pd., MM.Pd. selaku kepala sekolah. Bapak Lukas Labiro, S.Pd., MM.Pd. menekankan bahwa kegiatan kerjasama pelatihan ini menunjukkan komitmen kedua belah pihak untuk aktif mengikuti dan mendukung kegiatan pelatihan serta menciptakan dasar yang jelas bagi penyelenggara pelatihan untuk menyampaikan materi dengan efektif. Beliau juga berharap kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar, dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa/i Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang dan berkelanjutan di masa yang akan datang. Berikut sesi penyerahan sertifikat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyerahan sertifikat.

Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan sepenuhnya diserahkan kepada tim PKM ISTEK Widuri dengan melakukan perkenalan terlebih dahulu kepada siswa siswi peserta pelatihan.

Pelatihan pemanfaatan chatGPT untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT bagi siswa-siswi SMK di Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang

Tim PKM terdiri atas dosen Fakultas Teknologi Informasi yakni Ahmad Taufik, I Ketut Sudaryana, Goldie Gunadi, Tupan Tri M., Agus Budiyantara, Rouli Doharma. Sebagai narasumber utama dalam kegiatan ini adalah Bapak Ahmad Taufik yang juga merupakan ketua tim Pengabdian Kepada Masyarakat. Setelah perkenalan, pembahasan materi dibuka dan diawali dengan menjelaskan konsep dasar Artificial Intelligence (AI), perkembangan dan manfaatnya dalam dunia pendidikan serta bagaimana memanfaatkan AI sebagai asisten virtual dalam pembelajaran.



Gambar 2. Perkenalan Tim PKM kepada Siswa siswi Media Informatika

Dalam kegiatan pelatihan tersebut, 2 (dua) orang bertindak sebagai pemateri yang secara bergantian menjelaskan materi dengan metode ceramah, dan 6 orang pendamping yang terdiri dari 5 orang dosen dan 1 orang mahasiswa yang membantu siswa siswi jika mendapatkan kesulitan dalam mengikuti pelatihan khususnya pada sesi praktikum.



Gambar 3. Presentasi Materi oleh Dosen

Dalam kegiatan sehari tersebut, pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dalam 4 tahap. Tahap pertama diawali dengan membahas konsep dasar AI, perkembangannya dalam dunia pendidikan, manfaatnya, dan bagaimana memanfaatkannya sebagai asisten virtual dalam pembelajaran (Hakim, 2022).

Tahap kedua dalam kegiatan pelatihan ini yaitu fokus pada pemanfaatan ChatGPT sebagai asistensi virtual dalam pembelajaran. Peserta pelatihan akan mempelajari cara mengintegrasikan ChatGPT dalam pembelajaran dan manfaatnya bagi siswa siswi (Purbowati, 2023). Pelatihan melibatkan latihan langsung dan diskusi kolaboratif.

Pelatihan ini diselenggarakan dengan suasana kerjasama yang intensif dan interaktif, di mana peserta turut serta aktif dalam diskusi dan latihan langsung. Pemateri dan pendamping pelatihan memberikan arahan dan dukungan yang diperlukan untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan penerapan praktis dalam proses pembelajaran (Kurniawan, Hidayati, & Surdyanto, 2023). Harmin, Moeis, Usman 504

Pelatihan pemanfaatan chatGPT untuk untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT siswa-siswi SMK di Media Informatika Dasana Indah Blok UF III, Bojong Nagka, Kelapa Dua, Tangerang

Dari gambar 4 terlihat bahwa siswa/i sangat antusias Mengikuti pelatgihan, mereka sangat merespon positif terhadap kegiatan pelatihan ini, terlihat dari keseriusan mereka dalam memperhatikan penjelasan materi praktikum dari dosen pemateri.



Gambar 4. Siswa/i SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang

Tahap terakhir adalah evaluasi, dalam tahap ini tim PKM memberikan evaluasi dalam 2 (dua) bentuk, bentuk pertama berupa tanya jawab singkat mengenai materi yang sudah dijelaskan dan bentuk kedua dengan mengerjakan soal praktikum. Tanya jawab diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka secara teori terkait materi yang sudah dijelaskan (Djamarah & Zain, 2010), dan soal

praktikum diberikan untuk mengetahui pemahaman mereka dalam penggunaan ChatGPT dalam untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT, siswa siswi diberikan kesempatan mendemonstrasikan langsung langkah demi langkah tentang bagaimana melakukan interaksi dengan ChatGPT. Praktikum ini memberikan pengalaman langsung yang berharga dalam mengaplikasikan keterampilan yang baru dipelajari.

Setelah evaluasi dilakukan, siswa siswi diberi angket kuesioner untuk mengetahui respon peserta setelah pelatihan diberikan. Angket kuesioner tersebut dibuat sesuai kebutuhan PKM dengan 10 pernyataan. Dari hasil sebaran angket, respon menunjukkan kegiatan ini sangat positif bagi mereka.



Gambar 5. Respon Peserta Pelatihan

Pada akhir kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian dan siswa siswi melakukan foto bersama seperti terlihat pada gambar 6. Selanjutnya kegiatan ini ditutup oleh Bapak Lukas Labiro, S.Pd., MM.Pd. selaku kepala sekolah dan dilanjutkan foto bersama dengan Tim PKM ISTEK Widuri.

Pelatihan pemanfaatan chatGPT untuk untuk membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT bagi siswa-siswi di SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "membuat presentasi dengan AI menggunakan presentasi AI dan ChatGPT bagi Siswa SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang" yang direncanakan pada tanggal 9 Agustus 2025 telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pelatihan tersebut berjalan dengan lancar. ChatGPT memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa siswi, penggunaannya memungkinkan siswa siswi untuk mengakses informasi yang lebih luas, akses ke sumber belajar yang variatif dalam membuat presentasi.

Kegiatan PKM ini bisa menjadi landasan untuk melakukan pelatihan lebih lanjut mengenai penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan. Pelatihan bisa difokuskan pada berbagai aspek, seperti efektivitas penggunaan ChatGPT dalam meningkatkan pemahaman siswa siswi, dampak penggunaan ChatGPT terhadap kemandirian belajar, atau perbandingan penggunaan ChatGPT dengan metode pembelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Afgiansyah, A. (2023, April 11). Mengenal Chat-GPT: Teknologi, Kontroversi, dan Kompetisi". <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21353.98401/1>
- Arianto, R. (2022, August 15). Permasalahan Dalam Pembelajaran : Survey Kepustakaan | Jurnal Citra Pendidikan. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v2i3.741>
- Boucher, P. (2020, June 28). Artificial intelligence: How does it work, why does it matter, and what can we do about it? | Think Tank | European Parliament. Retrieved February 8, 2024, from European Parliamentary Research Service website: [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU\(2020\)641547](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU(2020)641547)

- Britannica, T. E. of E. (2023, November 18). What is artificial intelligence? | Britannica. Retrieved February 7, 2024, from Encyclopedia Britannica website: <https://www.britannica.com/question/What-is-artificial-intelligence>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta Timur: PT. Rineka Cipta.
- Hakim, L. (2022, December 8). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. Retrieved February 23, 2024, from Direktorat Pendidikan Profesi Guru (PPG) website: <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Kurniawan, W., Hidayati, T., & Surdyanto, A. (2023, December 25). Pengenalan Sistem Chatbot Interaktif Berbasis Chatgpt Dan Wolfram Alpha Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital. Retrieved February 1, 2024, from Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat website: <http://pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/view/617/577>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/UM039V7I12022P028>
- Lund, B., & Ting, W. (2023). Chatting about ChatGPT: How May AI and GPT Impact Academia and Libraries? SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/SSRN.4333415>
- Moeis, D., & Yunarti, S. (2022). Pelatihan logika dan algoritma pemrograman bagi siswa/i sman 3 makassar. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(2), 1013–1019. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8755>
- Nurmawati, B., Widyanto, M. L., Ratuwulan, A., & Soderi, A. (2023, December 21). Pengenalan ChatGPT untuk Meningkatkan Literasi Digital Menuju Era Society 5.0 Di SMK PGRI 4 Jakarta. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11757>
- Pratama, A. J., Kharisma, A. P., & Arwani, I. (2021). Pengembangan Aplikasi Pendeteksian Kecurangan dalam Ujian Daring menggunakan Konsep Context Aware pada Platform Android. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 5(5), 1755–1764. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8990>
- Purbowati, D. (2023, December). Begini Memanfaatkan ChatCGPT agar Pembelajaran Lebih Efisien. Retrieved February 23, 2024, from Aku Pintar website: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/begini-memanfaatkan-chatcgpt-agar-pembelajaran-lebih-efisien>
- Rahman, S., Sembiring, A., Aulia, R., Dafitri, H., & Liza, R. (2023, July 11). Pengenalan ChatGPT untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa-Siswi di SMK Negeri 1 Pantai Labu. <https://doi.org/https://doi.org/10.35447/prioritas.v5i01.744>
- Rika Perdana, P., Hidayani, S., Fitriana, R., Tadris, M., Inggris, B., Uin, P., ... Banten, H. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence-Virtual Writing Tutor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Guru Di Kabupaten Serang, Banten. Jurnal Respon Komunitas Dan Pemberdayaan, 1(1), 10–17. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jrpk/article/view/22316>
- Sasilo, A. A., Saputra, R. A., & Ningrum, I. P. (2022). Sistem Pengenalan Suara Dengan Metode Mel Frequency Cepstral Coefficients Dan Gaussian Mixture Model. Komputika : Jurnal Sistem