p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No 2, Oktober-Desember 2026, pp 5245- 5250

Pengembangan *Soft Skills* Masyarakat Desa Teluk Kapuas melalui Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Konten Digital

Pink Calista Angelique[1], Stevany Marsela[2], Harry Setiawan [3], Emmanuela Garcia Nazarethi Hutagaol[4], Rakha Al Fatih Pasha[5], Fawwaz Zuhair[6]
[1,2,3,4,5,6]A Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat 78124, Indonesia.
E-mail: pinkangelique127@gmail.com
*Corresponding Author
https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.8049

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 20 Oct 2026
Revised: 28 Oct 2026
Accepted:10 Nov 2026

Kata Kunci:
Kecerdasan Buatan; Konten Digital; Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM); Pemasaran Digital; Pengembangan *Soft Skills*.

Keywords: *Artificial Intelligence; Digital Content; Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs); Digital Marketing; Soft Skills Development.*

ABSTRACT

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam pembuatan konten digital dapat membantu pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menyiapkan bahan promosi usaha. Namun, pelaku UMKM di Desa Teluk Kapuas masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan Kecerdasan Buatan untuk menyusun *prompt*, mengembangkan ide konten, membuat *caption* promosi, dan menghasilkan poster digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan membantu pelaku UMKM mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan Kecerdasan Buatan untuk pembuatan konten digital sesuai kebutuhan usaha. Kegiatan dilaksanakan pada 18-24 Juli 2026 dengan melibatkan 23 pelaku UMKM. Metode pelaksanaan terdiri atas persiapan, sosialisasi, pemberian materi, monitoring dan praktik, serta evaluasi dan penyerahan hasil. Peserta memperoleh materi mengenai penggunaan Kecerdasan Buatan dan penyusunan *prompt*, kemudian mempraktikkannya dengan pendampingan langsung di toko masing-masing. Hasil kegiatan berupa *prompt*, ide konten, *caption* promosi, dan poster digital yang dibuat berdasarkan produk serta kebutuhan peserta. Poster yang telah disesuaikan kemudian dicetak dan diserahkan kepada peserta untuk digunakan sebagai bahan promosi usaha. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam memanfaatkan Kecerdasan Buatan sebagai alat bantu untuk mengembangkan konten digital.

The use of Artificial Intelligence (AI) in digital content creation can help Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) prepare promotional materials for their businesses. However, MSME actors in Teluk Kapuas Village still had limited experience in using AI to develop prompts, generate content ideas, create promotional captions, and produce digital posters. This community service activity aimed to help MSME actors develop their skills in utilizing AI for digital content creation according to their business needs. The activity was conducted from July 18–24, 2026, involving 23 MSME actors. The implementation methods consisted of preparation, socialization, material delivery, monitoring and practice, evaluation, and result handover. Participants received materials on AI utilization and prompt development, followed by hands-on practice with direct assistance at their respective business locations. The results included prompts, content ideas, promotional captions, and digital posters developed according to the participants' products and business needs. The revised posters were subsequently printed and handed over to participants for use as promotional materials. The activity provided participants with practical experience in utilizing AI as a tool to develop digital content.

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

How to Cite : Pink Calista Angelique et al. (2026), Pengembangan *Soft Skills* Masyarakat Desa Teluk Kapuas melalui Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Konten Digital 5(2).https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8049

PENDAHULUAN

Pemanfaatan konten digital menjadi salah satu aspek yang dapat mendukung kegiatan promosi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Melalui konten digital, pelaku UMKM dapat menyampaikan informasi mengenai produk sekaligus mengembangkan materi promosi yang sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan usahanya. Proses pembuatan konten tersebut membutuhkan keterampilan dalam mengembangkan ide, menyusun teks promosi, serta menghasilkan materi visual yang menarik. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses tersebut adalah *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi ini dapat membantu pengguna mengembangkan gagasan, menghasilkan teks, dan membuat berbagai bentuk konten digital (Dari et al., 2026; Elsyadai et al., 2025). Pemanfaatan AI juga telah diterapkan dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mendukung pengembangan keterampilan dalam pembuatan konten digital (Haryanto et al., 2026; Winiarti et al., 2025).

Meskipun menawarkan kemudahan dalam proses pembuatan konten, pemanfaatan AI tetap membutuhkan keterampilan pengguna dalam mengoperasikan dan menyesuaikan teknologi tersebut dengan kebutuhan usaha. Pengguna perlu memiliki kemampuan dalam menyusun perintah atau *prompt* yang jelas agar AI dapat menghasilkan keluaran yang sesuai, serta mampu mengevaluasi dan memperbaiki hasil sebelum digunakan. Hal ini penting karena pemanfaatan *generative* AI pada usaha kecil tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan teknologi, tetapi juga dengan kompetensi pengguna dalam mengarahkan, mengevaluasi, dan mengintegrasikan hasil AI ke dalam aktivitas usaha (Cao et al., 2024). Dalam konteks pemasaran, AI dapat membantu pelaku usaha mengembangkan ide dan materi promosi. Namun, pemanfaatannya tetap memerlukan pemahaman dan keterampilan yang memadai agar teknologi tersebut dapat digunakan secara efektif (Huang & Rust, 2021; Mikalef et al., 2023). Kebutuhan tersebut juga berkaitan dengan AI *literacy*, yaitu kemampuan memahami keluaran AI, menilai keandalan informasi, serta menggunakan teknologi AI secara bertanggung jawab (UNESCO, 2023). Oleh karena itu, pelatihan yang disertai praktik langsung diperlukan untuk membantu pelaku UMKM mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan AI bagi pembuatan konten digital dan kegiatan pemasaran.

Desa Teluk Kapuas merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Dalam kegiatan KKM-PKM ini, pelaku UMKM di Desa Teluk Kapuas menjadi kelompok sasaran yang memperoleh pendampingan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung kegiatan usaha. Berdasarkan hasil pengamatan dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan oleh tim KKM-PKM, ditemukan bahwa pelaku UMKM masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan AI untuk pembuatan konten digital. Peserta belum terbiasa menggunakan AI untuk kebutuhan usaha dan belum memahami cara menyusun *prompt* yang sesuai. Selain itu, peserta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide konten, menyusun *caption* promosi, serta membuat poster digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan AI sebagai alat bantu dalam kegiatan promosi usaha belum dilakukan secara optimal.

Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pendampingan yang bersifat praktis agar pelaku UMKM tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai AI, tetapi juga memiliki pengalaman dalam menggunakannya secara langsung. Pelatihan yang disertai praktik dapat membantu peserta menerapkan penggunaan AI untuk menghasilkan konten digital sesuai dengan kebutuhan usaha (Winiarti et al., 2025). Selain itu, pendampingan diperlukan untuk membantu peserta mengatasi kendala yang muncul selama proses penggunaan teknologi tersebut (Yuris Alkhalifi et al., 2025). Dalam proses pembuatan konten, peserta juga perlu diarahkan untuk memeriksa dan menyesuaikan hasil yang dihasilkan AI dengan tujuan serta kebutuhan usaha sebelum digunakan (UNESCO, 2023). Dengan demikian, kegiatan pelatihan dan pendampingan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar melalui proses penyusunan *prompt*, pengembangan konten, evaluasi, dan perbaikan hasil.

Sebagai tindak lanjut terhadap permasalahan tersebut, Kelompok 30 KKM-PKM melaksanakan Program Pengembangan *Soft Skills* Berbasis AI bagi pelaku UMKM di Desa Teluk Kapuas. Program ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pembuatan konten digital. Kegiatan mencakup pengenalan penggunaan AI, penyusunan *prompt*, pengembangan ide konten, pembuatan *caption* promosi, dan pembuatan poster digital. Peserta tidak hanya memperoleh materi, tetapi juga mengikuti praktik secara langsung dengan pendampingan dari tim selama proses pembuatan konten. Pendekatan tersebut diterapkan agar peserta dapat memahami penggunaan AI sekaligus mencoba mengimplementasikannya berdasarkan karakteristik produk dan kebutuhan promosi masing-masing usaha.

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu pelaku UMKM di Desa Teluk Kapuas mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan AI untuk pembuatan konten digital yang mendukung kegiatan

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

promosi usaha. Secara khusus, kegiatan diarahkan agar peserta mampu memahami penyusunan *prompt*, mengembangkan ide konten, membuat *caption* promosi, dan menghasilkan poster digital dengan bantuan AI. Luaran kegiatan meliputi *prompt* yang disusun peserta, ide konten, *caption* promosi, serta poster digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan usaha dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan promosi. Melalui pemberian materi, praktik, dan pendampingan, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta keterampilan kepada pelaku UMKM dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pengembangan konten digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 18-24 Juli 2026 di Desa Teluk Kapuas, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat, dengan melibatkan 23 pelaku UMKM sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan praktik dan pendampingan langsung yang terdiri atas lima tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi, pemberian materi, monitoring dan praktik, serta evaluasi dan penyerahan hasil.

1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan kebutuhan kegiatan dan bahan pembelajaran yang akan digunakan selama pelaksanaan. Tim menyusun modul sebagai panduan kegiatan serta menyiapkan materi dan contoh pemanfaatan AI untuk pembuatan konten digital. Materi yang disiapkan mencakup penggunaan *prompt*, pengembangan ide konten, penyusunan *caption* promosi, dan pembuatan poster digital. Seluruh bahan tersebut disusun sebagai acuan bagi peserta selama mengikuti penyampaian materi dan praktik.

2. Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dengan mendatangi toko dan tempat usaha yang berada di Desa Teluk Kapuas. Tim memperkenalkan program kepada pelaku UMKM serta menjelaskan tujuan dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Peserta juga diberikan gambaran mengenai pemanfaatan AI dalam membantu pembuatan konten digital untuk mendukung kebutuhan promosi usaha. Kunjungan secara langsung dilakukan untuk membangun komunikasi awal dengan pelaku UMKM sekaligus menyampaikan informasi mengenai kegiatan yang akan diikuti.

3. Pemberian Materi

Pemberian materi dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai pemanfaatan AI dalam pembuatan konten digital. Peserta diperkenalkan pada cara menyusun *prompt* atau perintah agar AI dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan. Materi juga mencakup pengembangan ide konten, penyusunan *caption* promosi, dan pembuatan poster digital. Penyampaian materi dilengkapi dengan contoh penggunaan AI agar peserta memperoleh gambaran sebelum melakukan praktik. Peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya menyusun *prompt* secara jelas agar hasil yang diperoleh lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Monitoring dan Praktik

Monitoring dilakukan dengan mendatangi kembali toko dan tempat usaha peserta untuk mengingatkan serta memantau praktik yang telah dilakukan. Dalam kunjungan tersebut, peserta didampingi untuk mempraktikkan penggunaan AI secara langsung, mulai dari menyusun *prompt*, mengembangkan ide konten, membuat *caption* promosi, hingga menghasilkan poster digital. Tim memantau proses praktik dan memberikan pendampingan ketika peserta mengalami kesulitan dalam menggunakan AI atau menyesuaikan hasil yang diperoleh dengan kebutuhan usaha. Praktik langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan materi yang telah disampaikan, sedangkan pendampingan diberikan berdasarkan kendala yang ditemukan selama proses berlangsung.

Hasil yang dibuat dengan bantuan AI kemudian diperiksa dan disesuaikan bersama peserta. Peserta diarahkan untuk meninjau kembali isi dan tampilan konten sebelum digunakan untuk kebutuhan promosi. Langkah tersebut dilakukan agar konten yang dihasilkan sesuai dengan informasi produk dan kebutuhan usaha serta tidak langsung digunakan tanpa pemeriksaan dan penyesuaian.

5. Evaluasi dan Penyerahan Hasil

Evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan peserta selama praktik serta memeriksa hasil konten yang telah dibuat. Aspek yang diperhatikan meliputi proses penggunaan AI dan keluaran berupa *prompt*, ide konten, *caption* promosi, serta poster digital. Kegiatan ini tidak menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, sehingga peningkatan kemampuan peserta tidak dinyatakan dalam bentuk

persentase. Evaluasi difokuskan pada keterlibatan peserta dalam praktik dan hasil konten yang dihasilkan selama pendampingan. Pada tahap akhir, poster yang telah diperiksa dan disesuaikan kemudian dicetak untuk diberikan kepada peserta UMKM. Persiapan hasil akhir dilakukan pada 23 Juli 2026, sedangkan pada 24 Juli 2026 poster yang telah dicetak diserahkan kepada peserta untuk digunakan sebagai bahan promosi usaha.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diikuti oleh 23 pelaku UMKM Desa Teluk Kapuas. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, ditemukan bahwa peserta memiliki tingkat pengalaman yang berbeda dalam menggunakan AI untuk kebutuhan usaha. Sebagian peserta masih membutuhkan arahan ketika mulai menggunakan AI, terutama dalam menyusun *prompt* dan menentukan informasi yang perlu dimasukkan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan. Kondisi tersebut terlihat ketika peserta mulai mencoba membuat konten berdasarkan produk usaha masing-masing.



Gambar 1. Penyampaian materi mengenai pemanfaatan AI kepada pelaku UMKM Desa Teluk Kapuas

Perbedaan pengalaman tersebut memengaruhi proses peserta dalam menghasilkan konten. Peserta yang belum terbiasa menggunakan AI memerlukan beberapa kali penyesuaian terhadap *prompt* sebelum mendapatkan hasil yang dianggap sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan AI tidak hanya berkaitan dengan mengetahui alat yang digunakan, tetapi juga dengan kemampuan menyampaikan kebutuhan secara jelas dan menilai kembali hasil yang diberikan. Pendampingan menjadi penting dalam kondisi tersebut karena peserta dapat langsung mengetahui bagian yang perlu diperbaiki dan mencoba kembali dengan arahan yang diberikan.



Gambar 2. Praktik dan pendampingan penggunaan AI dalam pembuatan konten digital

Dari praktik yang dilakukan, peserta menghasilkan beberapa bentuk konten digital berupa *prompt*, ide konten, *caption* promosi, dan poster. Konten dibuat berdasarkan produk dan kebutuhan usaha masing-masing peserta. Poster menjadi salah satu hasil yang paling terlihat karena dapat langsung diwujudkan dalam bentuk media promosi. Sementara itu, *caption* dan ide konten memberikan bahan yang dapat dikembangkan peserta untuk kebutuhan promosi melalui media digital.

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)



Gambar 3. Hasil konten digital yang dibuat dengan memanfaatkan AI

Hasil yang diperoleh juga memperlihatkan bahwa keluaran AI masih memerlukan pemeriksaan dan penyesuaian. Beberapa hasil perlu diperbaiki agar informasi yang ditampilkan sesuai dengan produk dan tujuan promosi. Proses tersebut menunjukkan bahwa AI berfungsi sebagai alat bantu dalam menghasilkan konten, sedangkan keputusan mengenai isi dan kesesuaian konten tetap berada pada pengguna. Dengan demikian, peserta tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan konten, tetapi juga membiasakan diri untuk memeriksa hasil sebelum digunakan.

Salah satu luaran kegiatan berupa poster yang telah disesuaikan kemudian dicetak dan diberikan kepada peserta. Pada 23 Juli 2026, hasil karya dipersiapkan untuk tahap akhir kegiatan, sedangkan pada 24 Juli 2026 poster yang telah dicetak diserahkan kepada pelaku UMKM. Penyerahan tersebut memberikan hasil yang dapat langsung dibawa dan digunakan peserta sebagai bahan promosi usaha.

Tabel 1. Tahapan dan Hasil Pelaksanaan Program

No.	Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
1.	Pengenalan AI dan *prompt*	Peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai penggunaan AI
2.	Praktik *prompt*	Peserta mencoba menyususn perintah sesuai kebutuhan usaha
3.	Pembuatan konten	Dihasilkan poster, *caption*, dan ide konten
4.	Pendampingan	Peserta memperoleh bantuan sesuai dengan kendala yang dihadapi
5.	Pemeriksaan hasil	Konten disesuaikan dengan kebutuhan usaha
6.	Penyerahan hasil	Poster dicetak dan diberikan kepada peserta

Keberhasilan kegiatan dilihat dari keterlibatan peserta selama praktik dan hasil karya yang dihasilkan. Peserta telah mencoba menerapkan penggunaan AI untuk kebutuhan konten usaha, meskipun tingkat kemampuan setiap peserta tidak sama. Kegiatan ini belum menggunakan *pre-test* dan *post-test*, sehingga perubahan kemampuan peserta belum dapat diukur secara kuantitatif atau dinyatakan dalam persentase. Capaian kegiatan dalam artikel ini karena itu dilihat dari proses penerapan materi dan tersedianya hasil konten yang dibuat peserta.

Secara keseluruhan, temuan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat menjadi alternatif alat bantu bagi pelaku UMKM dalam menyiapkan bahan promosi digital. Namun, penerapannya tetap membutuhkan pemahaman dasar, latihan, dan pendampingan, khususnya bagi peserta yang belum terbiasa menggunakan teknologi. Hasil berupa poster, *caption*, dan ide konten menunjukkan bahwa peserta telah memperoleh pengalaman dalam menggunakan AI untuk mengembangkan bahan promosi yang berkaitan dengan usaha mereka.

SIMPULAN

Kegiatan pengembangan *Soft Skills* berbasis AI memberikan pengalaman kepada pelaku UMKM Desa Teluk Kapuas dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kebutuhan promosi usaha. Peserta dapat menerapkan penggunaan AI dalam penyusunan *prompt*, pengembangan ide konten, pembuatan *caption* promosi, dan pembuatan poster digital. Luaran yang dihasilkan menunjukkan bahwa AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menghasilkan bahan promosi yang disesuaikan dengan produk dan kebutuhan masing-masing usaha.

Permasalahan keterbatasan pemahaman masyarakat dalam memanfaatkan AI untuk pembuatan konten digital dapat ditangani melalui kegiatan yang menggabungkan pemberian materi, praktik, dan

pendampingan. Namun, perbedaan kemampuan digital peserta menunjukkan bahwa penggunaan AI masih memerlukan proses belajar dan pendampingan agar dapat dilakukan secara lebih mandiri. Kegiatan ini juga menghasilkan poster yang telah dicetak dan diserahkan kepada peserta untuk dimanfaatkan sebagai bahan promosi usaha.

Bagi peneliti atau pelaksana kegiatan pengabdian selanjutnya, observasi dan koordinasi dengan masyarakat perlu dilakukan lebih mendalam sebelum kegiatan agar materi dan bentuk pendampingan dapat semakin sesuai dengan kebutuhan peserta. Pengukuran capaian juga sebaiknya dilakukan secara lebih terstruktur, misalnya melalui evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan, sehingga perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta dapat diketahui dengan lebih jelas. Kegiatan berikutnya juga dapat memperpanjang waktu pendampingan dan mengembangkan pemanfaatan AI pada kebutuhan konten serta promosi digital lainnya agar keterampilan yang diperoleh dapat terus diterapkan setelah program berakhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tanjungpura atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan KKM-PKM. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Harry Setiawan, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing KKM-PKM yang telah memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan, serta Pemerintah Desa Teluk Kapuas yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada 23 pelaku UMKM Desa Teluk Kapuas yang telah berpartisipasi dalam kegiatan serta seluruh anggota KKM-PKM Kelompok 30 yang telah membantu pelaksanaan program hingga selesai.

REFERENSI

Cao, Z., Li, M., & Pavlou, P. A. (2024). AI in business research. *Decision Sciences*, *55*(6), 518–532. https://doi.org/10.1111/deci.12655

Dari, W., Prahatiwi, L. I., & Puspita, S. (2026). Peningkatan Kreativitas Pengurus dan Masyarakat melalui Pelatihan AI dan Literasi Digital di RT 07 Kelurahan Cikoko. *Dharma: Bogor Journal of Community Service*, *3*(2), 59–65. https://doi.org/ttps://doi.org/10.31294/dharma.v3i2.13974

Elsyadai, O., Sukatmadiredja, N., & Sanggarwati, D. A. (2025). Pengaruh Kompetensi SDM, Inovasi, dan Kreativitas terhadap Kinerja UMKM X. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 1761–1766. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3425

Haryanto, T., Shofiyani, A., & Nugraha, F. A. (2026). Penguatan strategi pemasaran dan potensi penjualan produk olahan rumahan melalui konten digital berbasis kecerdasan buatan. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, *9*(1), 103–117. https://doi.org/10.33474/jipemas.v9i1.24466

Huang, M.-H., & Rust, R. T. (2021). A strategic framework for artificial intelligence in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, *49*(1), 30–50. https://doi.org/10.1007/s11747-020-00749-9

Mikalef, P., Islam, N., Parida, V., Singh, H., & Altwaijry, N. (2023). Artificial intelligence (AI) competencies for organizational performance: A B2B marketing capabilities perspective. *Journal of Business Research*, *164*, 113998. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.113998

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

Winiarti, S., Soyusiawaty, D., Umar, R., & Yuliansyah, H. (2025). Pelatihan Kreasi Konten Digital dengan Komunikasi melalui Tools Kecerdasan Artifisial. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, *9*(3), 560–568. https://doi.org/10.37859/jpumri.v9i3.10417

Yuris Alkhalifi, Khairul Rizal, Amir, & Nur Alam. (2025). Menjadi Kreator Digital dengan Ai: Inovasi Pelatihan Konten Stock bagi Komunitas Kopia Mampang Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, *3*(3), 569–557. https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i3.2320

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)