

## PELATIHAN AI IMAGE GENERATOR UNTUK PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA ISLAM AL HIKMAH

Laela Kurniawati<sup>1\*</sup>, Lilyani Asri Utami<sup>2</sup>, Shinta Oktaviana<sup>3</sup>, Sukmawati Anggraeni Putri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

[laela.nusamandiri.ac.id](mailto:laela.nusamandiri.ac.id)<sup>1</sup>, [lilyani.lau@nusamandiri.ac.id](mailto:lilyani.lau@nusamandiri.ac.id)<sup>2</sup>,

[shinta.sov@nusamandiri.ac.id](mailto:shinta.sov@nusamandiri.ac.id)<sup>3</sup>, [sukmawati.sap@nusamandiri.ac.id](mailto:sukmawati.sap@nusamandiri.ac.id)<sup>4</sup>

Received: 20-10-2024

Revised: 20-11-2024

Approved: 02-12-2024

### ABSTRAK

*Pengurus Masjid Al-Hikmah membutuhkan strategi branding yang efektif untuk memperluas dakwah Islam melalui kegiatan keagamaan dan sosial. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media sosial sebagai platform branding. Dalam rangka menghasilkan konten media sosial yang menarik secara cepat, digunakan teknologi Artificial Intelligence (AI), khususnya AI Image Generator, yang mampu menciptakan gambar kreatif, efisien, dan relevan sesuai kebutuhan. Kegiatan ini merupakan bagian dari Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri. Peserta kegiatan adalah 14 remaja dari organisasi Remaja Islam Al-Hikmah (RISMAH). Metode pengabdian yang digunakan meliputi pelatihan penggunaan AI Image Generator dan pendampingan dalam pembuatan gambar serta caption yang sesuai untuk konten media sosial. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menghasilkan konten kreatif untuk media sosial, yang berdampak pada lebih banyaknya konten yang diproduksi, peningkatan aktivitas di media sosial, serta bertambahnya perhatian masyarakat terhadap kegiatan keagamaan dan sosial Masjid Al-Hikmah. Simpulan, bahwa penggunaan AI Image Generator dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung strategi branding Masjid Al-Hikmah, memperkuat dakwah, dan membangun ukhuwah Islamiyah melalui media sosial.*

**Kata Kunci:** AI Image Generator, Masjid Al-Hikmah, Artificial Intelligence

### PENDAHULUAN

Teknologi kecerdasan buatan (AI) telah merevolusi berbagai aspek kehidupan (Samsi Wijaya et al., 2023), termasuk dalam pengelolaan organisasi. Dengan pendekatan yang tepat, organisasi sektor publik dapat memanfaatkan AI untuk meningkatkan kinerja dan memberikan layanan yang lebih baik kepada Masyarakat (Sudaryanto & Hanny, 2023a). AI mencakup berbagai teknologi, mulai dari machine learning hingga analisis data besar, yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan inovasi dalam organisasi. AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengelolaan organisasi dengan automasi, pengambilan keputusan yang lebih baik, dan inovasi (Aini Adzan Nisa et al., 2023). Namun, penting bagi organisasi untuk mempertimbangkan tantangan dan risiko yang terkait dengan implementasi AI (Putri et al., 2023) serta menerapkan strategi yang tepat untuk memastikan integrasi yang sukses dan berkelanjutan. Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia (Nasution, 2020). AI merupakan sistem komputer yang bisa melakukan pekerjaan-pekerjaan yang umumnya memerlukan tenaga manusia atau kecerdasan manusia untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut. Artificial Intelligence (AI) adalah suatu bidang dalam ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan program komputer yang dapat meniru kemampuan intelektual manusia (Maulida et al., 2023). AI sendiri merupakan teknologi yang memerlukan data untuk dijadikan pengetahuan, sama seperti manusia (Sudaryanto & Hanny, 2023b).

Kecerdasan buatan mengacu pada kemampuan komputer untuk belajar dan

beradaptasi dari data serta mengambil keputusan secara otomatis tanpa intervensi manusia. Kemampuan ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam bagaimana sistem informasi diimplementasikan, dioperasikan, dan dimanfaatkan (Ully et al., 2023). Konten visual seperti gambar dan caption yang menarik memainkan peran penting dalam menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan secara efektif. Namun, banyak orang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat gambar dan caption menarik untuk meningkatkan pemasaran digital pada konten di media sosial (Pradini et al., 2024). Tidak memiliki jadwal unggahan yang konsisten dan terstruktur karena seringkali unggahan yang sebelumnya memiliki jarak yang cukup jauh dengan unggahan selanjutnya. Konten masih kurang beragam dan seringkali monoton yaitu membahas hal yang sama dalam kurun waktu tertentu (Cokki et al., 2023).

Media sosial merupakan media di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Widada, 2018). Untuk menghasilkan gambar dan caption di sosial media yang menarik secara cepat dapat dibuat menggunakan bantuan Artificial Intelligence (AI) tools. AI tools dapat digunakan untuk membuat konten (gambar dan caption) yang menarik perhatian audiens salah satunya adalah AI Image Generator. AI Image Generator adalah sebuah aplikasi atau alat berbasis kecerdasan buatan (AI) yang digunakan untuk menciptakan gambar atau visual secara otomatis berdasarkan input dari pengguna, seperti teks, gambar awal, atau parameter desain lainnya.

Aplikasi AI Image Generator dapat digunakan oleh siapa saja, baik itu individu maupun perusahaan, untuk membuat desain grafis yang menarik dan profesional (Purnama et al., 2024). Dalam konteks pembuatan konten media sosial, AI image generator memainkan peran penting dalam membantu pengguna menghasilkan gambar yang menarik, kreatif, dan relevan dengan cepat dan efisien. AI image generator merupakan alat yang kuat untuk pembuatan konten media sosial, menyediakan kemampuan untuk menghasilkan gambar yang kreatif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan merek atau kampanye. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pengguna dapat meningkatkan kualitas visual konten mereka, menarik perhatian audiens, dan menghemat waktu serta biaya dalam proses pembuatan gambar. Remaja Islam Al Hikmah (RISMAH) adalah organisasi keremajaan pada Masjid Al-Hikmah yang berlokasi di Jalan Budi Mulia RT 03 RW 004 Pademangan Barat Jakarta Utara. Remaja islam adalah generasi muda yang memiliki peranan penting bagi kemajuan suatu organisasi (Fransisca et al., 2024). Bagi RISMAH sebagai generasi muda, pemahaman tentang cara AI bekerja dan cara menggunakannya dalam konteks kreatif dan produktif merupakan pengetahuan yang sangat berharga (Sahara et al., 2024), sehingga perlu diberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dasar AI (Suardi et al., 2024), agar perkembangan teknologi AI yang semakin pesat dapat dimanfaatkan dengan baik sehingga mendorong terciptanya solusi kreatif untuk tantangan global (Suyitno et al., 2024). Sebagai bentuk perluasan dakwah Islam, pengurus Masjid Al-Hikmah cukup aktif dalam penyelenggaraan kegiatan keagamaan dan kegiatan sosial lainnya dengan melibatkan masyarakat sekitar. Gambar 1 menunjukkan dokumentasi kegiatan Wisata Religi ke Masjid Al-Jabbar Bandung pada tanggal 8 Juli 2023.



**Gambar 1.**  
Wisata Religi di Masjid Al-Jabbar

Gambar 2 menunjukkan dokumentasi kegiatan sosial Santunan Yatim dan Dhuafa yang dilaksanakan secara rutin di Masjid Al-Hikmah. Acara ini turut mengundang penceramah, tokoh masyarakat, jamaah masjid, anak yatim serta dhuafa penerima santunan.



**Gambar 2.**  
Santunan Yatim & Dhuafa

Saat ini Remaja Islam Al Hikmah (RISMAH) aktif dalam melakukan upaya pengelolaan branding kegiatan organisasi pada Masjid Al-Hikmah melalui media social agar dapat dikenal oleh Masyarakat luas. Kendala yang dihadapi pada saat aktivitas tersebut adalah pembuat konten sering kali menghadapi kesulitan dalam menemukan ide baru atau inspirasi untuk desain, pembuatan gambar manual memerlukan waktu yang signifikan untuk desain, pengeditan, dan revisi, tidak semua orang memiliki akses ke perangkat keras atau perangkat lunak yang diperlukan untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi. Berdasarkan kondisi tersebut dosen-dosen prodi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri akan melakukan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan mitra Remaja Islam Al-Hikmah. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan AI Image Generator untuk pembuatan konten media sosial bagi para Remaja Islam Al-Hikmah yang dilaksanakan oleh dosen-

dosen prodi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta. Melalui kegiatan ini juga diharapkan dapat menghasilkan lebih banyak konten, lebih aktif di media sosial, dan lebih banyak mendapatkan perhatian serta kepedulian masyarakat terhadap aktivitas-aktivitas yang dilaksanakan oleh para remaja di Masjid Al-Hikmah untuk memperkuat dakwah dan ukhuwah Islamiyah. Peta lokasi mitra dan kampus Universitas Nusa Mandiri dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.**  
Peta Lokasi Masjid Al-Hikmah

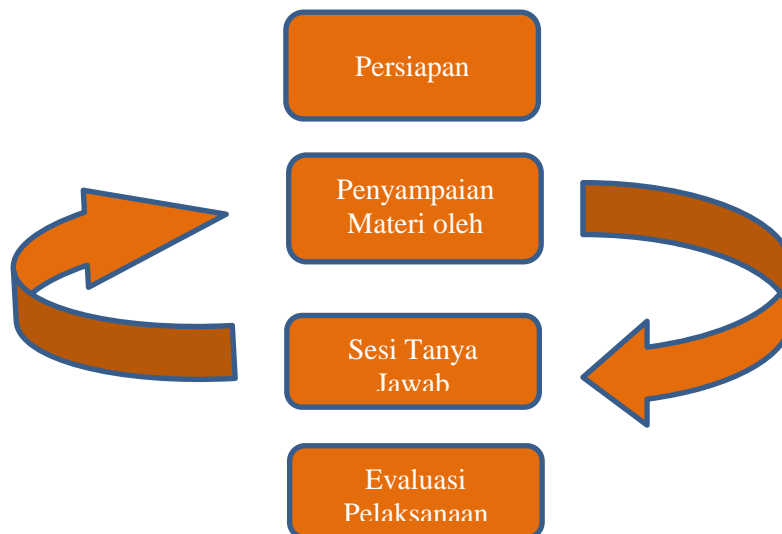
## **METODE KEGIATAN**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan secara langsung, di mana materi disampaikan oleh tutor dalam waktu yang telah ditentukan. Adapun tahapan-tahap yang dilakukan adalah:

- 1) Tahap persiapan untuk Pelatihan AI Image Generator dalam Pembuatan Konten Media Sosial dimulai dengan menetapkan tujuan yang jelas, seperti meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan alat AI. Selanjutnya, penting untuk menganalisis latar belakang peserta agar materi dapat disesuaikan, baik untuk pemula maupun yang berpengalaman. Materi yang dikumpulkan mencakup pengantar tentang AI, jenis-jenis AI image generator, serta teknik pembuatan gambar. Modul pelatihan disusun dengan sesi teoritis, praktis, dan studi kasus untuk memberikan pemahaman yang komprehensif. Sumber daya tambahan, seperti panduan penggunaan dan video tutorial, juga disiapkan untuk mendukung praktik peserta. Persiapan perangkat dan teknologi sangat penting untuk memastikan semua alat berfungsi dengan baik. Selain itu, jadwal pelatihan harus direncanakan secara rinci, dan metode untuk mengumpulkan umpan balik serta evaluasi juga disiapkan untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan AI image generator secara efektif dalam pembuatan konten media sosial.
- 2) Tahap penyampaian materi oleh tutor dalam kegiatan Pelatihan AI Image

Generator untuk Pembuatan Konten Media Sosial dilakukan secara sistematis dan interaktif. Tutor mulai dengan memperkenalkan konsep dasar AI dan bagaimana teknologi ini digunakan dalam pembuatan gambar. Selanjutnya, tutor menjelaskan berbagai jenis AI image generator, termasuk kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta memberikan contoh aplikasi praktis. Dalam sesi teori, peserta diajak untuk memahami teknik dan strategi dalam menciptakan konten yang menarik. Setelah itu, sesi praktis dilakukan, di mana peserta diberi kesempatan untuk menggunakan alat AI secara langsung, diiringi dengan bimbingan dan umpan balik dari tutor. Diskusi kelompok dan studi kasus juga diadakan untuk mendorong partisipasi aktif dan berbagi pengalaman antar peserta. Selama penyampaian materi, tutor memastikan semua peserta terlibat dan memahami setiap langkah, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dalam pembuatan konten media sosial secara efektif.

- 3) Sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta berlangsung setelah penyampaian materi dalam Pelatihan AI Image Generator. Pada tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, sehingga mereka dapat mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Sesi ini dirancang untuk mendorong diskusi lebih mendalam, memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang relevan dan berbagi pandangan atau pengalaman mereka. Interaksi yang aktif antara peserta dan tutor sangat diutamakan, dengan tujuan memastikan setiap peserta mendapatkan penjelasan yang lebih detail sesuai kebutuhan mereka. Tutor berusaha menjawab pertanyaan dengan jelas dan memberikan contoh praktis, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan produktif. Dengan demikian, sesi tanya jawab ini tidak hanya memperdalam pemahaman peserta tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan AI image generator untuk pembuatan konten media sosial.
- 4) Tahap evaluasi dalam kegiatan pengabdian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengukur kepuasan peserta setelah pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan umpan balik tentang berbagai aspek pelatihan, termasuk materi, metode penyampaian, dan interaksi dengan tutor. Dengan cara ini, evaluasi memberikan gambaran tentang keberhasilan pelatihan serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk pelatihan mendatang. Hasil dari kuesioner akan dianalisis untuk memberikan wawasan berharga dalam pengembangan program pelatihan yang lebih baik di masa depan. Untuk skema pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.**  
Skema Metode Pengabdian Masyarakat

### HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu 7 September 2024 di Universitas Nusa Mandiri Kampus Damai berupa pelatihan AI image generator untuk pembuatan konten media sosial bagi remaja Islam Al Hikmah. Gambar 5 merupakan photo bersama tutor dan peserta setelah kegiatan pengabdian terlaksana.



**Gambar 5.**  
Photo bersama tutor dan peserta

Selama kegiatan pengabdian berlangsung peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi. Sejak awal pelatihan, banyak peserta yang menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat dalam memahami konsep-konsep baru yang diperkenalkan oleh tutor. Selama sesi interaksi, peserta tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan berdiskusi satu sama lain, yang menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif. Gambar 6 merupakan tutor dalam memaparkan materi yang disimak oleh peserta.



**Gambar 6.** Pemaparan materi oleh tutor

Selain itu, kehadiran peserta yang penuh perhatian dan partisipasi aktif dalam latihan praktis menandakan ketertarikan mereka terhadap penggunaan AI image generator. Banyak peserta yang terlihat bersemangat ketika mencoba alat tersebut dan saling membantu satu sama lain, menunjukkan komitmen untuk belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Sesi tanya jawab pun berlangsung hidup, dengan banyak peserta yang antusias untuk menggali lebih dalam tentang aplikasi teknologi ini dalam konteks media sosial. Keseluruhan suasana yang positif dan energik ini mencerminkan minat peserta yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pengabdian, menjadikan pelatihan ini sukses dan berkesan. Gambar 7 merupakan gambar peserta mengikuti arahan tutor.



**Gambar 7.** Peserta mengikuti arahan tutor

Kegiatan ini telah memberikan berbagai manfaat nyata bagi para peserta, terutama dalam pengembangan kemampuan mereka di bidang desain visual dan penggunaan teknologi AI. Berikut adalah beberapa manfaat utama yang telah dicapai melalui kegiatan ini:

- 1) Peserta kini dapat menciptakan visual yang menarik dan profesional dengan lebih mudah, meskipun tidak memiliki keterampilan desain grafis yang mendalam. Melalui pemanfaatan alat dan teknik yang dipelajari selama kegiatan, peserta dapat menghasilkan karya desain yang berkualitas tinggi dengan lebih percaya diri dan efektif, tanpa harus bergantung sepenuhnya pada desainer profesional.
- 2) Penggunaan teknologi AI memungkinkan peserta untuk menghasilkan konten dengan lebih cepat dan biaya yang lebih rendah. Proses pembuatan

- desain yang sebelumnya mungkin memakan waktu lama dan menghabiskan banyak sumber daya, kini dapat disederhanakan dengan bantuan AI. Hal ini memberikan keuntungan signifikan, terutama bagi usaha kecil atau individu yang membutuhkan solusi kreatif dan efisien dalam produksi konten visual.
- 3) Kegiatan ini membantu peserta meningkatkan keterampilan dan efisiensi mereka dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif untuk media sosial. Peserta diajarkan bagaimana memanfaatkan alat AI untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan tren media sosial terkini, sehingga mampu menarik perhatian audiens secara lebih optimal. Dengan keterampilan ini, peserta dapat lebih mudah meningkatkan kualitas dan daya tarik konten mereka di berbagai platform digital.
  - 4) kegiatan Pengabdian Masyarakat ini tidak hanya memperluas wawasan peserta tentang teknologi AI dalam desain, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan konten visual yang efektif, hemat biaya, dan sesuai dengan kebutuhan pasar saat ini.

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang disebar kepada seluruh peserta pengabdian masyarakat, terdapat peningkatan yang signifikan pada kepuasan mitra setelah kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan. Sebagian besar responden menyatakan sangat puas terhadap layanan yang diberikan oleh panitia selama kegiatan berlangsung. Kepuasan ini tercermin dari respons positif yang diberikan oleh responden pada hampir semua pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner. Hasil rekapitan kuesioner kegiatan pengabdian masyarakat yang diikuti oleh 14 responden menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup baik di kalangan peserta. Sebanyak 57% responden Puas dengan Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan, 64% dari responden merasa puas dengan materi dan modul pelatihan yang disampaikan, 50 % peserta puas dan sangat puas dengan sarana dan prasarana yang digunakan selama kegiatan. Relevansi tema kegiatan juga dinilai positif, dengan 57% peserta menyatakan bahwa tema tersebut sangat update. Kualitas penyampaian materi oleh tutor atau narasumber dinilai baik oleh 57% responden, dan susunan acara berjalan dengan baik. Manfaat yang diperoleh peserta dari kegiatan ini juga signifikan, di mana 79% responden merasakan manfaat yang besar, dan 71% merasa bahwa kegiatan ini meningkatkan wawasan mereka tentang tema yang disampaikan. Selain itu, 64% responden menyatakan bahwa kegiatan ini meningkatkan keterampilan mereka sesuai dengan tema yang dibahas, sementara 57% merasa bahwa kegiatan ini memperhatikan aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Dari sisi penerapan ilmu pengetahuan, 57% responden setuju bahwa kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan, dan 50% merasa bahwa hasil kegiatan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini juga dilaksanakan sesuai dengan kaidah metode ilmiah, di mana 64% responden sangat setuju bahwa pelaksanaannya terstruktur dan sistematis. Ketika ditanya mengenai minat untuk berpartisipasi kembali, 71% responden menyatakan sangat berminat, dan secara keseluruhan, 64% responden merasa sangat puas dengan kegiatan ini. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya, ditunjukkan oleh tingkat kepuasan dan manfaat yang dirasakan peserta.

## **KESIMPULAN**

Bahwa Pertama, peserta mampu dengan cepat melakukan eksplorasi ide visual yang berbeda menggunakan teknologi AI, yang juga membantu dalam mencari inspirasi

dan arah desain baru. Kedua, penggunaan AI Image Generator memungkinkan pengurangan kebutuhan akan perangkat lunak desain yang mahal atau mempekerjakan desainer grafis, terutama bagi usaha kecil atau individu. Ketiga, peserta menjadi lebih mudah mengakses alat desain canggih tanpa memerlukan perangkat keras atau perangkat lunak khusus. Adapun saran yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait adalah sebagai berikut. Peserta diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat serta terus mengembangkan keterampilan dari sumber-sumber lain, seperti video pembelajaran, referensi internet, atau mengikuti workshop. Untuk mitra, disarankan agar mengajukan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan organisasi kepada pihak kampus dalam kegiatan pengabdian masyarakat mendatang. Selain itu, luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat dapat diajukan oleh pelaksana dalam bentuk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) maupun buku.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini Adzan Nisa, N., Suwaidi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, R. A., Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, U., Kunci, K., Buatan, K., Operasional, M., Proses, O., Data, P., & Etika, T. (2023). Analisis Potensi Dampak Artificial Intelligence (AI) terhadap Efisiensi Manajemen Operasional: Tinjauan Literatur. In *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities* (Vol. 3, Issue 2).
- Cokki, C., Putri, A. O., Tiffany, F., Wijaya, S., & ... (2023). Peran Kecerdasan Buatan Dalam Penciptaan Konten Media Sosial Salad Boz. *Jurnal Bakti ...*, 6(3), 595–604.
- Fransisca, V. J., Pratoyo, S. I., & Jati, F. L. (2024). Peningkatan Potensi dan Peran Aktif Generasi Muda dalam Organisasi Remaja Masjid terhadap Kesejahteraan Sosial di Desa Putat Lor. *Indonesian Journal of Social Development*, 1(4), 11. <https://doi.org/10.47134/jsd.v1i4.2669>
- Maulida, S. Z., Aidha, F. A., & Khoirunnisa, K. (2023). Psikolinguistik, Neurolinguistik, dan Metafora Kognitif Komputer dalam Perkembangan Bahasa Teknologi Kecerdasan Buatan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11734>
- Nasution, M. K. M. (2020). *Ulasan konsep tentang kecerdasan buatan. November 2019*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20139.26409>
- Pradini, R. S., Khudori, A. N., Kusuma, W. T., & Rikatsih, N. (2024). *Peningkatan Kemampuan Siswa Smk Tunas Bangsa Untuk Membuat Gambar Dan Caption Di Media Sosial Melalui Pelatihan Improving The Ability Of Tunas Bangsa Vocational Students To Create Images And Captions On Social Media Through Artificial*. 3(2).
- Purnama, B., Husaein, A., Naibaho, R., Arif Winanto, E., & Meisak, D. (2024). Membangun Kemandirian Ekonomi Desa Pauh Menang Kab. Merangin Melalui Pelatihan Digital Marketing. *Jpmu*, 3. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v3i1>
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.
- Sahara, S., Widyastuti, R., Mailasari, M., & Puspita, A. (2024). Optimasi Kinerja Organisasi Karang Taruna Melalui Penerapan Teknologi Kecerdasan Buatan Artificial Intelligent. *Bogor Journal of Community Service*, 1(2), 13–18. <https://doi.org/10.3124/dharma.v1i2.3463>
- Samsi Wijaya, C., Wijaya, I., Tamim Shidqi, M., & Novita, D. (2023). Analisis Implementasi Artificial Intelligence Untuk Bisnis: Systematic Literature Review. *Computer Science And Information Technology* /, 4(2), 133.

- <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46576/device.v4i2.4037>
- Sudaryanto, A. P., & Hanny, S. (2023a). Manajemen Sumber Daya Manusia Sektor Publik Menghadapi Kemajuan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). *Musamus Journal of Public Administration*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/mjpa.v6i1.5402>
- Sudaryanto, A. P., & Hanny, S. (2023b). *Manajemen Sumber Daya Manusia Sektor Publik Menghadapi Kemajuan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/mjpa.v6i1.5402>
- Suhardi, Aprilia, W., Tabrani, M., & Fitriani, E. (2024). Workshop Artificial Intelligence Untuk Inovasi dalam meningkatkan Keahlian Masa Depan Santri Yayasan Rumah Harapan. *Prawara Jurnal Abdimas*. <https://jurnalilmiah.id/index.php/abdimas>
- Suyitno, S., Wahyuningsih, Y., Febrianti, D., Anisah, A. K., & Wisnu Wardana, A. (2024). Berbagi Praktek Baik Dalam Menyusun Karya Ilmiah Berbasis Artificial Intelligence Melalui Webinar Nasional. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 836–847. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2863>
- Ully, M., Baharuddin, Abraham Manuhutu, & Heru Widoyo. (2023). Penerapan Kecerdasan Buatan Dalam Sistem Informasi: Tinjauan Literatur Tentang Aplikasi, Etika, Dan Dampak Sosial. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3–7.
- Widada, C. K. (2018). Mengambil Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan. *Journal of Documentation and Information Science*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.33505/jodis.v2i1.130>