
**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI INOVATIF BERBASIS
KECERDASAN BUATAN UNTUK MAHASISWA
SEMESTER 1 STIE GICI BUSINESS SCHOOL**

Judianto Tjahjo Nugroho

STIE GICI Business School

judianto.tn@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan pembicaraan selama proses belajar mengajar, banyak mahasiswa yang tidak memahami tentang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Nama perangkat lunak (*software*) yang umum digunakan juga banyak yang baru mendengarnya. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah agar mahasiswa lebih memahami in kecerdasan buatan dan kegunaannya. Kegiatan yang dilakukan adalah memberi pelatihan “Pembuatan Media Presentasi Inovatif Berbasis Kecerdasan Buatan”. Aplikasi yang digunakan adalah ChatGPT (Openai), Aria (Opera), Bard (Google), Perplexity, Wave Video.

Kegiatan pelatihan ini sengaja diberikan kepada mahasiswa semester 1 (satu) yang *nota bene* masih akan sangat membutuhkan kemampuan mencari sumber pengetahuan lain diluar materi pembelajaran yang diberikan dosen pengajar mata kuliah dan mempresentasikan secara baik katas apa yang sudah dipelajari.

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah: (1) Mahasiswa memiliki gambaran tentang kecerdasan buatan. (2) Mahasiswa mampu menggunakan kecerdasan buatan secara baik dan benar. (3) Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam membuat media presentasi. (4) Mahasiwa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi tentang pengetahuan.

Program PKM ini terlaksana sesuai rencana.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Presentasi

PENDAHULUAN

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) adalah salah satu terobosan paling penting dalam dunia teknologi pada abad ke-21. Kecerdasan Buatan telah mengubah berbagai aspek kehidupan kita, dari industri hingga perawatan kesehatan, dan bahkan hiburan.

“AI has also embraced the larger scientific goal of constructing an information-processing theory of intelligence. If such a science of intelligence could be developed, it could guide the design of intelligent machines as well as explicate intelligent behavior as it occurs in humans and other animals” Nillson, Nilss J. (1993:2).

Sejarah AI dimulai dari tahun 1950-an ketika para peneliti pertama kali mencoba untuk memprogram komputer agar bisa "berpikir" seperti manusia. Sejak saat itu, AI telah mengalami perkembangan pesat. Salah satu tonggak penting adalah

pengenalan konsep pembelajaran mesin (machine learning) pada tahun 1950-an. Pembelajaran mesin memungkinkan komputer untuk belajar dari data dan meningkatkan kinerjanya seiring waktu.

Kemajuan selanjutnya datang dalam bentuk Deep Learning pada tahun 2010-an. Deep Learning menggunakan jaringan saraf tiruan yang mendalam untuk mengenali pola kompleks dalam data, seperti dalam pengenalan gambar dan pemrosesan bahasa alami. Teknologi ini telah menghasilkan kemajuan besar dalam aplikasi seperti pengenalan wajah, kendaraan otonom, dan asisten virtual.

Kecerdasan Buatan merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Ini mencakup pengambilan keputusan, pemecahan masalah, pengenalan pola, pembelajaran, dan bahkan berinteraksi dengan manusia menggunakan bahasa alami. AI berusaha untuk menciptakan sistem yang mampu berpikir dan belajar seperti manusia.

Kecerdasan Buatan telah memiliki dampak yang signifikan pada masyarakat dan ekonomi. Di satu sisi, AI dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam berbagai sektor, mengarah pada pertumbuhan ekonomi. Di sisi lain, ada keprihatinan tentang hilangnya pekerjaan akibat otomatisasi dan bagaimana melindungi privasi data dalam dunia yang semakin terkoneksi.

Pengembangan AI juga memunculkan pertanyaan etika, seperti keamanan kecerdasan buatan dan peran manusia dalam pengambilan keputusan yang dibuat oleh sistem AI. Pengaturan dan etika AI menjadi topik utama perdebatan.

Kecerdasan Buatan adalah salah satu pencapaian teknologi paling menonjol dalam sejarah manusia. Dengan terus berkembangnya teknologi AI, kita dapat mengharapkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan kita. Namun, kita juga harus mempertimbangkan dampak sosial, etika, dan regulasi yang relevan untuk memastikan bahwa AI digunakan untuk kebaikan bersama dan menjaga nilai-nilai kemanusiaan.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat digambarkan permasalahan dan solusi yang ditawarkan dalam bentuk Tabel 1 seperti dibawah ini:

Tabel 1. Permasalahan Dan Solusi Yang Ditawarkan

| PERMASALAHAN PRIORITAS | SOLUSI YANG DITAWARKAN |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki gambaran tentang kecerdasan buatan. 2. Mahasiswa mampu menggunakan kecerdasan buatan secara baik dan benar. 3. Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam membuat media presentasi. 4. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi tentang pengetahuan. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Inovatif Berbasis Kecerdasan Buatan |

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah:

1. Mahasiswa memiliki gambaran tentang kecerdasan buatan.
2. Mahasiswa mampu menggunakan kecerdasan buatan secara baik dan benar.
3. Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam membuat media presentasi.
4. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi tentang pengetahuan.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dilaksanakan pada bulan Nopember di ruang kelas STIE GICI Business School Bekasi. Kegiatan dilakukan dengan praktek langsung.

| Metode | Materi |
|-----------------------|---|
| Tutorial dan Workshop | <ol style="list-style-type: none">1. Materi dasar tentang kecerdasan buatan, sejarah, penggunaan dan perkembangan kekinian yang terjadi.2. Gambaran umum tentang perangkat lunak yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangannya.3. Pembimbingan serta praktek penggunaan<ul style="list-style-type: none">• ChatGPT (Openai)• Aria (Opera)• Bard (Google)• Perplexity• Wave Video |

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Pembuatan Media Presentasi Inovatif Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Mahasiswa Semester 1 STIE GICI Business School Bekasi” dilakukan Nopember 2022 di ruang kelas STIE CICI Business School Bekasi diberikan dengan ceramah dan praktek langsung menggunakan perangkat lunak kecerdasan buatan.



Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan, sebagai berikut :

1. Mahasiswa memiliki gambaran tentang kecerdasan buatan.

2. Mahasiswa mampu menggunakan kecerdasan buatan secara baik dan benar.
3. Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam membuat media presentasi.
4. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi tentang pengetahuan.

Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu penunjang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bagi mahasiswa presentasi digunakan dalam rangka penyelesaian tugas yang diberikan dosen pengampu mata kuliah. Untuk meningkatkan kualitas sumber materi dan hasil yang dipresentasikan dapat dilakukan dengan bantuan kecerdasan buatan. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan memperoleh hasil antara lain: Mahasiswa memiliki gambaran tentang kecerdasan buatan, Mahasiswa mampu menggunakan kecerdasan buatan secara baik dan benar. Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam membuat media presentasi. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi tentang pengetahuan. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan kepada peserta yang hadir memberikan respon yang baik dan sangat antusias terhadap materi yang disampaikan karena sangat sesuai dengan kebutuhan saat ini.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian yang berjudul “Pembuatan Media Presentasi Inovatif Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Mahasiswa Semester 1 STIE GICI Business School Bekasi” dapat disimpulkan bahwa : pelaksanaan kegiatan pengabdian sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan berlangsung dengan lancar. Peserta yang mengikuti kegiatan lebih dari jumlah minimal yang ditetapkan.

Pelatihan ini memberikan tambahan pengetahuan mahasiswa tentang kecerdasan buatan beserta penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Nilsson, Nills J., 1993, Principles of Artificial Intelligence. Calif. : TiogaPub. Co.,
https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html
<https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/kecerdasan-buatan-di-sektor-ekonomi-kreatif-mematikan-atau-menguntungkan>