

## **OPTIMASI PENULISAN PROMPT PADA LLM - ARTIFICIAL INTELEGENCE DALAM MENEMUKAN STATE OF ART UNTUK MENGHASILKAN KARYA TULIS ILMIAH BERKUALITAS**

**Judianto Tjahjo Nugroho**

STIE GICI Business School

[judianto@stiegici.ac.id](mailto:judianto@stiegici.ac.id)

### **Abstrak**

Berdasarkan pengalaman proses belajar mengajar, banyak mahasiswa yang belum memahami cara menghasilkan karya tulis yang berkualitas baik tugas harian maupun skripsi. Hal ini terlihat jelas dalam skripsi khususnya pada Bab I - Latar Belakang Masalah yang kurang tajam. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah agar mahasiswa mudah menghasilkan karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas. Kegiatan yang dilakukan adalah memberi pelatihan "Optimasi Penulisan Prompt pada LLM - Artificial Intelligence Dalam Menemukan State of Art Dalam Menghasilkan Karya Tulis Ilmiah Berkualitas". Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis LLM.

Kegiatan pelatihan ini sengaja diberikan kepada mahasiswa semester 6 (enam) yang akan sangat membutuhkan kemampuan mencari literatur diluar materi pembelajaran yang diberikan dosen pengajar mata kuliah agar dapat khususnya menghasilkan skripsi yang berkualitas.

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah: (1) Mahasiswa memiliki gambaran tentang karya tulis ilmiah yang berkualitas. (2) Mahasiswa memahami dan dapat menulis prompt dengan cepat dan mudah. (3) Meningkatnya kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis ilmiah yang berkualitas. (4) Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi perkembangan ilmu pengetahuan.

Program PKM ini terlaksana sesuai rencana

**Kata Kunci: Prompt, LLM - AI, State of Art**

### **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" Nilsson, Nilss J. (1993:2).

Kemajuan kecerdasan buatan selanjutnya juga berkaitan dengan menghasilkan dan mempublikasikan karya ilmiah yang berkualitas. Kecerdasan buatan ini memungkinkan peneliti mempublikasikan, menilai dan juga melanjutkan karya ilmiah yang dihasilkan peneliti sebelumnya.

Semakin banyak munculnya peneliti dan meningkatnya jumlah karya tulis ilmiah yang dipublikasikan dan dijadikan acuan oleh peneliti lain menunjukkan signifikansi dampak kecerdasan buatan.

Masalah yang muncul mengenai etika dan pelanggaran hak cipta intelektual harus mendapat perhatian khusus. Hal ini juga harus disampaikan secara dini pada mahasiswa agar tidak menjadi kebiasaan buruk dalam menghasilkan karya tulis ilmiah.

Kecerdasan buatan sebagai salah satu pencapaian paling menonjol dalam sejarah kehidupan manusia khususnya dalam hal penelitian. Dengan hal tersebut kita dapat mengharapkan perubahan signifikan sebagai hasil dari penelitian yang dihasilkan. Akan tetapi kita harus tetap mempertimbangkan dampak yang dihasilkan agar perkembangan penelitian dengan dipermudah oleh kecerdasan buatan semakin memperbaiki kualitas hidup kita.

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"> <li>1. Mahasiswa memiliki gambaran tentang karya tulis ilmiah yang berkualitas..</li> <li>2. Mahasiswa memahami dan dapat menulis prompt dengan cepat dan mudah.</li> <li>3. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi perkembangan ilmu pengetahuan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelatihan Optimalisasi Penulisan Prompt Pada LLM - Artificial Intelligence Untuk Menemukan State Of Art Dalam Menghasilkan Karya Tulis Ilmiah Berkualitas</li> </ol>

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

1. Mahasiswa memahami karya tulis ilmiah yang berkualitas.
2. Mahasiswa memahami dan dapat menulis prompt dengan cepat dan mudah.
3. Meningkatnya kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis ilmiah yang berkualitas
4. Mahasiswa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi perkembangan ilmu pengetahuan.

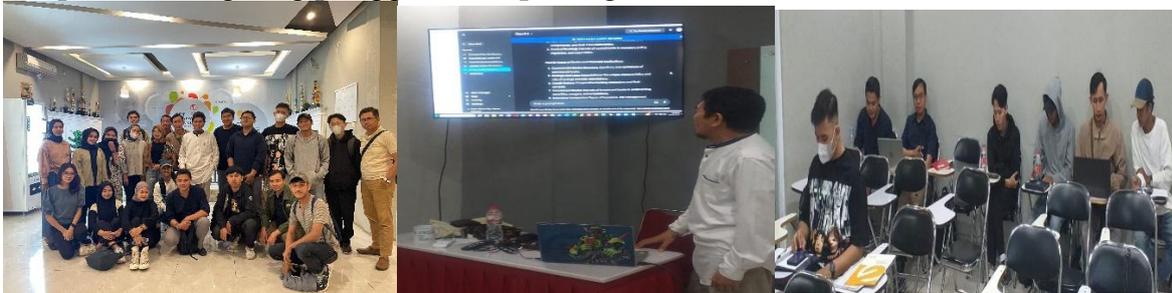
## METODE

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

Metode	Materi
Tutorial dan Workshop	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Materi dasar tentang karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas.</li><li>2. Gambaran umum tentang LLM AI.</li><li>3. Pembimbingan serta praktek meuls prompt</li></ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Pelatihan Optimalisasi Penulisan Promp pada LLM - Artificial Intelegence Dalam Menemukan State of Art Dalam Menghasilkan Karya Tulis Ilmiah Berkualitas” dilakukan September 2024 di ruang kelas STIE CICI Business School Bekasi kampus Multiguna diberikan dengan ceramah dan praktek langsung menggunakan perangkat lunak kecerdasan buatan.



Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan, sebagai berikut :

1. Mahasiswa memahami karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas.
2. Mahasiswa memahami dan dapat menulis prompt dengan cepat dan mudah.
3. Meningkatnya kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis ilmiah yang berkualitas
4. Mahasiwa menjadi lebih memiliki kemampuan daya saing dengan lebih mudah mendapatkan informasi perkembangan ilmu pengetahuan..

Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu penunjang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bagi mahasiswa penulisan karya tulis ilmiah, paper dan skripsi digunakan dalam rangka penyelesaian tugas yang diberikan dosen pengampu mata kuliah dan syarat kelulusan. Untuk meningkatkan kualitas sumber materi dan hasil yang karya tulis ilmiah, paper dan skripsi dapat dilakukan dengan bantuan kecerdasan buatan. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan memperoleh hasil antara lain: Mahasiswa memahami karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas. Mahasiswa bisa mendapatkan ide atau inspirasi topik dan judul karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas. Meningkatnya kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis ilmiah, paper dan skripsi yang berkualitas 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 dan kedepannya.

## **SIMPULAN**

Hasil kegiatan pengabdian yang berjudul “Pelatihan Optimasi Penulisan Prompt pada LLM - Artificial Intelligence Dalam Menemukan State of Art Dalam Menghasilkan Karya Tulis Ilmiah Berkualitas” 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 khususnya yang berkaitan dengan menghasilkan karya tulis ilmiah, paper dan skripsi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

<https://ascarya.or.id/state-of-the-art/>

<https://britter.id/state-of-the-art-dalam-penelitian/>

<https://servicecenter.fsu.edu/s/article/What-is-AI-prompting>

Nillson, Nills J., 1993, Principles of Artificial Intelligence. Calif. : TiogaPub. Co.,

[https://www.sas.com/id\\_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html)

<https://www.gemini.google.com>

Tjahjo Nugroho, J. (2023). PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI INOVATIF BERBASIS KECERDASAN BUATAN UNTUK MAHASISWA SEMESTER 1 STIE GICI BUSINESS SCHOOL . Where Theory, Practice, Experience & Talent Meet, TPeT, 3(1), 27-30.

Diambil dari <https://journal.stiegici.ac.id/index.php/tpet/article/view/187>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Prompt\\_engineering](https://en.wikipedia.org/wiki/Prompt_engineering)