

Peningkatan Pengetahuan Guru dan Siswa Jurusan Tata Busana Dalam Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan

Dwi Intan Af'idah¹⁾ | Sharfina Febbi Handayani²⁾ | Muhammad Fikri Hidayattullah³⁾ | Dairoh⁴⁾ | Annur Riyadhus Solikhin⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Politeknik Harapan Bersama

dwiintanafidah@poltektegal.ac.id | sharfina.handayani@poltektegal.ac.id | fikri@poltektegal.ac.id | dairoh@poltektegal.ac.id | annuriyadhus17@gmail.com

Abstrak: SMK Negeri 1 Warureja menghadapi masalah kurangnya pemahaman tentang penggunaan kecerdasan buatan di kalangan guru dan siswa program keahlian tata busana. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sangat berguna dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Materi kecerdasan buatan disesuaikan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka, dengan melakukan evaluasi awal menggunakan pre-test. Selama sesi praktik, peserta diberikan pelatihan langsung dalam penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti AutoDraw, LookaLogoMaker, dan ChatGPT dalam konteks tata busana. Dosen dan mahasiswa memberikan pendampingan untuk membantu peserta dalam menerapkan konsep kecerdasan buatan dalam bidang tata busana. Evaluasi dilakukan melalui umpan balik dan post-test, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Selain itu, melalui pendampingan yang intensif selama sesi praktik, para peserta dapat mengatasi kendala dan memperdalam pemahaman mereka tentang penerapan kecerdasan buatan dalam konteks industri tata busana. Hal ini memberikan landasan yang kuat bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja yang terus berkembang. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Warureja, tetapi juga membuka jalan bagi para siswa dan guru untuk bersaing secara lebih efektif dalam dunia industri yang semakin terhubung dengan teknologi kecerdasan buatan. Melalui kolaborasi yang erat antara SMK dan institusi pendidikan lainnya, upaya bersama ini dapat memperkuat daya saing siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks.

Kata Kunci: SMK Negeri 1 Warureja; Kecerdasan buatan; Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM); Tata busana; Peningkatan pengetahuan.

Pendahuluan

Digitalisasi telah mengalami pertumbuhan yang signifikan di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah kemajuan teknologi yang muncul yang memfasilitasi pelaksanaan tugas manusia (Adha, 2020). Domain kecerdasan buatan yang erat kaitannya dengan aktivitas manusia antara lain *Computer vision* (CV), *Natural Language Processing* (NLP) dan *Data Analytics* atau *Data Science* (DS) (Susanto, 2023). Kemudahan karena AI ini berlaku untuk semua kegiatan manusia dan di berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan bidang industri tata busana (Frannita et al., 2023).

Program keahlian Tata Busana di SMK N 1 Warureja memiliki peran yang penting dalam membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk sukses di industri tata busana yang kompetitif. Namun, dalam menghadapi arus teknologi yang terus berkembang, tantangan baru muncul yang menuntut penyesuaian kurikulum agar tetap relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu aspek teknologi yang semakin mendapat perhatian adalah kecerdasan buatan, yang menjanjikan solusi inovatif dalam berbagai bidang, termasuk bidang tata busana.

Meskipun telah ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, masih ada

kebutuhan yang besar untuk meningkatkan pengetahuan guru dan siswa dalam hal ini. Pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk memperkaya proses pembelajaran, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia kerja yang semakin berkembang. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan dapat menjadi hambatan dalam menghadapi perubahan lanskap industri yang semakin digital.

Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam bidang tata busana. Selain menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah, dengan teknologi kecerdasan buatan juga dapat menunjang pembelajaran secara mandiri (Karyadi, 2023). Penelitian lain yang membahas bagaimana inovasi dalam pengajaran berbasis Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di sekolah kedinasan dapat berkontribusi dalam menghadapi perubahan dramatis dalam dunia kerja yang semakin kompleks, terutama dalam era revolusi industri 4.0 dan *Society 5.0* (Sugiarto et al., 2023).

Kegiatan pengabdian lain tentang pemanfaatan kecerdasan buatan untuk dunia pendidikan yang pernah dilakukan adalah pelatihan *Artificial Intelligence* untuk para tenaga pendidik. Pelatihan ini mencakup pengenalan konsep kecerdasan buatan serta penerapan alat-alat seperti *Stratch*, *Quizizz*, *Teachable Machine*, dan *Poseblock* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pemahaman kepada para pengajar tentang cara menggunakan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengimplementasikannya secara efektif dalam kegiatan mengajar (Subowo et al., 2022). Penelitian lain berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI), dengan memperkenalkan proses dan langkah-langkah pembuatan PTK melalui media *ChatGPT*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan dalam teknologi kecerdasan buatan telah membantu guru dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih menarik dengan berbagai teknologi yang tersedia. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membantu mengurangi beban tugas evaluasi dan administratif bagi para guru (Pambudi et al., 2023).

Dari uraian di atas, maka perlu diadakan kegiatan pelatihan terkait peningkatan pengetahuan dan pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan pada pembelajaran serta industri tata busana. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan lulusan program keahlian tata busana agar lebih kompetitif dan mampu bersaing di dunia kerja.

Realisasi Kegiatan

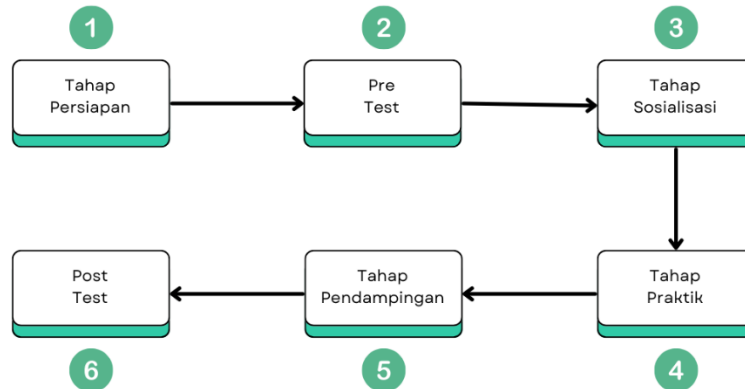
Kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bekerja sama dengan SMK Negeri 1 Warureja yang beralamat di Jalan Kertamana, Desa Sigentong, Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal. Sekolah ini masih belum memahami penerapan kecerdasan buatan, mengingat kecerdasan buatan merupakan teknologi yang sangat penting dalam di era modern dalam bidang pendidikan. Kegiatan ini melibatkan partisipasi 10 guru dan 30 siswa dari kelas XII program keahlian Tata Busana. Guru berperan penting dalam membimbing siswa, sementara siswa adalah calon pengguna aplikasi kecerdasan buatan di masa depan. Keterlibatan Guru dan Siswa didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam bidang industri tata busana. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan para guru dan siswa dapat mengenali potensi dan manfaat aplikasi kecerdasan di bidang tata busana.

Kegiatan pengabdian ini akan diadakan dengan pendekatan menyeluruh yang mencakup sosialisasi, praktik, dan pendampingan. Tiga dosen dari Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama akan bertindak sebagai pembicara dan pendamping, memberikan penjelasan tentang kecerdasan buatan, aplikasi kecerdasan buatan, dan relevansi penerapan dalam industri tata busana melalui sesi sosialisasi.

Sesi praktik akan melibatkan enam mahasiswa Teknik Informatika untuk membantu peserta dalam menggunakan aplikasi kecerdasan buatan seperti *ChatGPT*, *AutoDraw*, dan *LookaLogoMaker* secara langsung dalam konteks tata busana. Hal ini dimaksudkan agar peserta dapat menerapkan konsep-konsep tersebut secara langsung dalam situasi nyata. Pendampingan secara langsung akan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa, memberikan bimbingan yang efektif serta berbagi ilmu secara langsung kepada peserta untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini sangat penting untuk mengatasi kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi kecerdasan buatan di SMK Negeri 1 Warureja khususnya di program keahlian tata busana. Tujuan dari program ini adalah agar para guru dan siswa dapat menerapkan keterampilan menggunakan aplikasi kecerdasan buatan secara efektif di dunia kerja, meningkatkan daya saing, dan memperluas peluang di industri tata busana yang terus berkembang.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini terdapat enam tahapan yang dapat dilihat pada gambar 1 yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa di era digital.



Gambar 1. Diagram alir program pengabdian kepada masyarakat

Tahap Persiapan

Proses dimulai dengan tahap persiapan, yang mencakup pengumpulan materi pembelajaran kecerdasan buatan (AI), *machine learning*, *computer vision*, NLP, dan *data analytics* yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa program keahlian tata busana, sehingga menjamin kesesuaian dan keberhasilan pelatihan.

Pre-test

Berikutnya akan dilakukan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang kecerdasan buatan (AI), *machine learning*, *computer vision*, NLP, dan *data analytics*. Hasil *pre-test* ini berfungsi sebagai dasar evaluasi untuk menilai kemajuan peserta selama pelatihan dan menyesuaikan penjelasan jika diperlukan.

Pre-test ini dilakukan menggunakan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi. Hasilnya dapat langsung diakses oleh pembuat tes dan seluruh peserta yang mengikuti tes, serta hasilnya dapat disimpan oleh pembuat tes. Pertanyaan *pre-test* mencakup dasar-dasar materi yang dipersiapkan pada tahap persiapan. Ini berfungsi sebagai dasar untuk menilai pemahaman peserta sebelum kegiatan pelatihan.

Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang tujuan, manfaat, dan agenda pelatihan kepada peserta. Penjelasan dan diskusi singkat tentang peran kecerdasan buatan (AI) dalam perkembangan teknologi masa kini juga disertakan.

Sosialisasi ini diawali dengan pemahaman dasar tentang berbagai subdisiplin ilmu di bawah AI yang akan dibahas dalam pelatihan. Materi yang akan diberikan mencakup Pengenalan AI seperti apa itu AI dan bagaimana cara kerjanya, pengenalan *machine learning* dan jenis-jenisnya, Pengenalan *computer vision* serta pengaplikasiannya dalam dunia nyata, pengenalan NLP (Natural Language Processing), dan pengenalan *data analytics* untuk menunjang bisnis di bidang tata busana. Melalui sesi ini, diharapkan peserta dapat memahami bagaimana masing-masing disiplin ilmu tersebut saling terkait dan berkontribusi pada kemajuan teknologi secara keseluruhan. Pemberian gambaran umum ini bertujuan untuk membuka wawasan peserta dan membangun fondasi yang kuat sebelum memasuki sesi praktik yang lebih spesifik.

Tahap Praktik

Dalam sesi praktik, peserta dipandu secara interaktif untuk memahami konsep kecerdasan buatan dan aplikasinya dalam dunia tata busana. Metode seperti demo, studi kasus, dan diskusi digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta, memberikan pengetahuan dasar yang kuat sebelum memasuki tahap pendampingan.

Para dosen Teknik Informatika dari Politeknik Harapan Bersama akan menjadi pembicara utama dalam sesi praktik ini. Mereka akan memandu peserta melalui simulasi penggunaan berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan. Pertama, demonstrasi bagaimana implementasi *AutoDraw* yang dapat mengubah sebuah goresan atau coretan menjadi sebuah gambar yang baik dan rapi. Dalam hal ini *AutoDraw* dapat digunakan untuk menghasilkan sketsa desain pakaian. Kecerdasan buatan menawarkan potensi untuk meningkatkan efisiensi dan mendorong kreativitas melalui otomatisasi, personalisasi, analisis mendalam dalam proses produksi. Dengan demikian, penggunaan kecerdasan buatan dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan kinerja produktivitas dalam industri kreatif khususnya tata busana (Hanifa et al., 2023). Selanjutnya, *LookaLogoMaker* yang dapat digunakan untuk menghasilkan logo untuk *brand fashion* yang akan dikembangkan berdasarkan kata kunci dan kriteria-kriteria yang dimasukkan. Penggunaan kecerdasan buatan dalam pembuatan logo memiliki dampak positif pada perkembangan keterampilan desain grafis peserta, meningkatkan kepuasan dan motivasi mereka. Integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam pembuatan logo dapat menjadi aset berharga untuk menciptakan pengalaman membuat *brand* yang efektif dan menarik (Asmaningrum et al., 2023). Terakhir, penggunaan *ChatGPT* disimulasikan untuk menunjukkan kemampuan model dalam menghasilkan teks yang koheren seperti manusia yang dapat dimanfaatkan untuk membuat *caption* yang menarik di sosial media sehingga dapat meningkatkan pemasaran produk pakaian. Salah satu fitur *chatGPT* adalah membantu tugas media sosial, berguna bagi pemasar, bisnis, dan individu. Kelebihannya adalah kemampuannya memahami bahasa alami, memungkinkan pertanyaan spesifik tanpa perlu kata kunci, membuat proses konten lebih intuitif dan ramah pengguna (Amalia et al., 2023).

Tahap Pendampingan

Tahap Pendampingan merupakan bagian penting dari kegiatan ini. Peserta akan diberi kesempatan untuk berlatih secara mandiri atau berkelompok dengan bimbingan langsung dari pendamping.

Tujuan dari sesi pendampingan ini adalah untuk memungkinkan peserta mengaplikasikan aplikasi-aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang telah mereka pelajari ke dalam bidang tata busana.

Post-test

Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan *post-test*, evaluasi yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan pelatihan dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu ditingkatkan. Pelatihan ini tidak hanya memberikan keunggulan kompetitif tetapi juga mendorong kreativitas dan inovasi pada siswa yang menghadapi perkembangan khususnya di industri tata busana.

Post-test ini juga dilakukan menggunakan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi. Hasilnya dapat langsung diakses oleh pembuat tes dan semua peserta yang mengikuti ujian, dan hasilnya dapat disimpan oleh pembuat kuis. Pertanyaan dalam *post-test* sama dengan yang ada dalam ujian *pre-test*, yang digunakan untuk menilai pemahaman peserta setelah kegiatan pelatihan. Dengan demikian, indikator keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat dari perbandingan antara hasil ujian *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor ujian *pre-test* dan *post-test* dari setiap peserta.

Hasil

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat berisi tentang laporan kegiatan pengabdian masyarakat yang dinarasikan secara ringkas dalam beberapa paragraf. Penjabaran hasil kegiatan pengabdian masyarakat dapat dibantu dengan gambar, tabel, diagram maupun grafik. Pemaparan gambar, tabel, diagram maupun grafik harus dibuat dengan sejelas mungkin, agar mudah dibaca dan dipahami. Berikut contoh pemaparan tabel dan gambar beserta keterangannya \:

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan meliputi hasil dari kegiatan sosialisasi, kegiatan praktik, kegiatan pendampingan, dan kegiatan evaluasi. Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan baik, melibatkan tiga orang mahasiswa teknik komputer dari Politeknik Harapan Bersama dan diikuti oleh 40 orang peserta yang terdiri dari 24 orang siswa kelas XII Tata Busana dan 8 orang guru Tata Busana SMK N 1 Warureja.

Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi mengenai pemanfaatan aplikasi kecerdasan buatan dilakukan oleh dosen Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama. Dokumentasi kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 2. Sosialisasi ini bertujuan untuk mencapai tiga tujuan:

1. Mengedukasi siswa dan guru tentang kecerdasan buatan, *machine learning*, *computer vision*, NLP, dan *data analytics*.
2. Mengedukasi siswa dan guru tentang penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk membantu kegiatan sehari-hari.
3. Mengedukasi siswa dan guru tentang penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan daya saing di industri tata busana.

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini antara lain para peserta memahami konsep kecerdasan buatan dan sub-bidangnya, menyadari pentingnya penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk kegiatan sehari-hari, dan meningkatkan daya saing di industri tata busana.



Gambar 2. Tahap sosialisasi

Praktik

Dokumentasi kegiatan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 3. Selama kegiatan ini, para peserta mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, diantaranya:

1. Penggunaan *AutoDraw* untuk membuat sketsa desain busana.
Pada praktik ini, peserta akan diajarkan untuk menggunakan *AutoDraw*, sebuah aplikasi yang menggunakan kecerdasan buatan untuk mengenali gambar-gambar yang digambar oleh pengguna dan menghasilkan sketsa yang lebih halus dan rapi. Peserta akan mempraktekkan penggunaan *AutoDraw* untuk membuat sketsa desain busana dengan cara menggambar bentuk-bentuk dasar dan melihat bagaimana *AutoDraw* mengenali dan menyempurnakan sketsa tersebut.
2. Membuat logo brand fashion dengan *LookaLogoMaker*.
Pada praktik ini, peserta akan diperkenalkan dengan *LookaLogoMaker*, sebuah platform pembuat logo *online* yang menggunakan algoritma kecerdasan buatan untuk menghasilkan desain logo yang unik dan menarik. Peserta akan belajar langkah-langkah untuk membuat logo *brand fashion* dengan menginputkan kata kunci dan kriteria lainnya.
3. Cara menggunakan *chatGPT* untuk menghasilkan caption postingan sosial media yang menarik.
Pada praktik ini, peserta akan diajarkan untuk menggunakan *ChatGPT*, sebuah model kecerdasan buatan yang dapat menghasilkan teks berdasarkan input pengguna. Peserta akan belajar cara

menggunakan *ChatGPT* untuk menghasilkan caption yang kreatif dan menarik untuk postingan media sosial terkait dengan dunia fashion. Mereka akan mempraktekkan mengajukan pertanyaan atau memberikan input kepada *ChatGPT* dan melihat bagaimana model tersebut menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks dan menarik perhatian audiens.



Gambar 3. Tahap praktik

Pendampingan

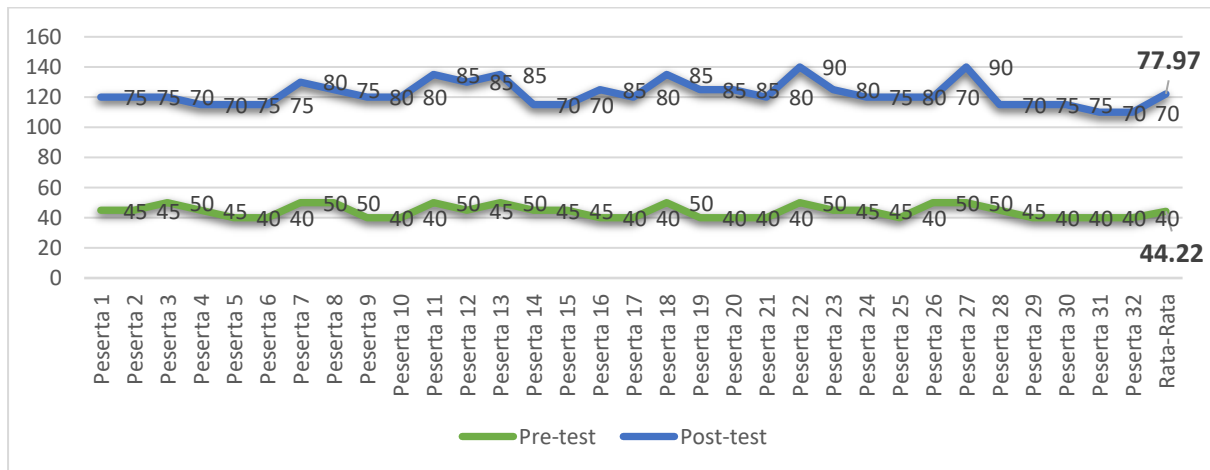
Kegiatan pendampingan melibatkan peserta secara aktif berlatih menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, didampingi oleh dosen dan mahasiswa Teknik Informatika dari Politeknik Harapan Bersama. Dokumentasi dari kegiatan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tahap pendampingan

Evaluasi hasil pendampingan

Kegiatan evaluasi ini melibatkan umpan balik dari para peserta dalam kegiatan sosialisasi dan pendampingan mengenai pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, yang diberikan oleh dosen Teknik Informatika dari Politeknik Harapan Bersama. Hasil dari kegiatan ini memungkinkan para peserta untuk mengevaluasi kemampuan mereka sendiri dalam memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan. Gambar 5 merupakan hasil *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 5. Visualisasi nilai pre-test dan post-test

Grafik hasil evaluasi menunjukkan kecenderungan positif, di mana skor ujian *post-test* secara konsisten meningkat dibandingkan dengan skor ujian *pre-test* untuk semua peserta. Rata-rata skor ujian *pre-test* adalah 44,22 poin, sementara rata-rata skor ujian *post-test* mencapai 77,97 poin. Peningkatan sebanyak 33,75 poin ini mencerminkan kesuksesan peserta dalam memahami informasi dan keterampilan yang diajarkan. Skala penilaian yang digunakan, yang berkisar dari 0 hingga 100, memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan peserta dalam menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis kecerdasan buatan.

Dengan demikian, hasil evaluasi ini memvalidasi efektivitas program sosialisasi dan pendampingan serta menegaskan bahwa peserta telah berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis kecerdasan buatan khususnya di bidang tata busana.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan program yang mengacu pada permasalahan mitra maka dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan pendampingan yang dilakukan tim Program Pengabdian Kepada Masyarakat kepada guru dan siswa program keahlian tata busana SMK Negeri 1 Warureja memiliki dampak positif. Program ini melibatkan 32 peserta, dengan rincian 24 siswa dan 8 guru dari program keahlian tata busana. *Pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai bahan evaluasi, dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta setelah menyelesaikan pelatihan. Sosialisasi yang dilakukan oleh dosen dari program studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama memberikan penjelasan mengenai kecerdasan buatan, *machine learning*, *computer vision*, NLP, *data analytics*, dan penerapan aplikasi berbasis kecerdasan buatan dalam industri tata busana.

Pada tahap praktik, peserta diajarkan penggunaan langsung aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti *AutoDraw*, *LookaLogoMaker*, dan *chatGPT* dalam konteks bidang tata busana. Pendampingan pada saat praktik dilakukan untuk memastikan pemahaman dan penerapan yang tepat tentang aplikasi berbasis kecerdasan buatan. Evaluasi melalui umpan balik menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Secara keseluruhan, program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan pengetahuan dasar yang kuat bagi siswa dan guru di SMK Negeri 1 Warureja untuk memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan secara efektif. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan para siswa, tetapi juga meningkatkan daya saing mereka dalam industri tata busana. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat membuka peluang baru di dunia kerja dan membantu mengatasi kesenjangan pemahaman tentang kecerdasan buatan di lingkungan pendidikan.

Ucapan Terimakasih

Tim program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Harapan Bersama atas dukungan dan pendanaan kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra pelaksana, SMK Negeri 1 Warureja, yang telah bekerja sama dalam kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan PKM.

Daftar Pustaka

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia. *Journal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267–298. <https://doi.org/10.29303/jkh.v5i2.49>
- Amalia, S., Karomatan, T., & Ridwan, W. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Sebagai Content Creation Dalam Membangun Persepsi Konsumen Terhadap Strategi Pemasaran Umkm. *Jurnal Ilmiah Publika*, 11(2), 525. <https://doi.org/10.33603/publika.v11i2.8856>
- Asmaningrum, A., Mahira, N. I., & Fami, A. (2023). *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2023 Penerapan Artificial Intelligence BrandCrowd dalam Pembelajaran Desain Grafis pada Pembuatan “Logo Desa Kembanglimus.”* November, 145–159.
- Frannita, E. L., Hidayatullah, M. C., Hidayat, A., & Budi, W. (n.d.). *PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PEMBUATAN DESAIN BATIK MOTIF BUNGA KHAS INDONESIA Implementation of Artificial Intelligence for Creating Indonesian Floral Batik Pattern*. 1–13.
- Hanifa, H., Ayudya, F., & Sholihin, A. (2023). Peran AI terhadap Industri Kreatif Indonesia. *Journal of Comprehensive Science*, 2(July), 2149–2158.
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 253–258. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Pambudi, A. Y., Syafi'i, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy. Amir, Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., Widodo, M., Apriono, D., Sukisno, Syahrial, M. F., Supriatna, U., & Zaki, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 1–8.
- Subowo, E., Dhiyaulhaq, N., & Wahyu, I. (2022). Pelatihan *Artificial Intelligence* untuk Tenaga Pendidik dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI). *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v3i3.296>
- Sugiarto, I., Hasnah, S., Annas, A. N., Sundari, S., & Dhaniswara, E. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi *Artificial Intelligences* (AI) Pada Sekolah Kedinasan Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10546–10555.
- Susanto, E. (2023). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 1(8), 101–112.



POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
The True Vocational Campus

SURAT TUGAS

Nomor: 179.08/ST/P3M/PHB/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Aldi Budi Riyanta, S.Si, M.T

NIPY : 12.013.167

Jabatan : Kepala Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat

Menugaskan kepada nama-nama di bawah ini:

No	Nama	Keterangan
1.	Dwi Intan Af'idah, S.T., M.Kom.	Ketua
2.	Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.	Anggota
3.	Muhammad Fikri Hidayattullah, S.T., M.Kom.	Anggota
3.	Irfan Triadi Saputra	Mahasiswa
4.	Riky Raharjo	Mahasiswa

Untuk melakukan kegiatan Pengabdian dengan judul **"Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Pemanfaatan Tools Artificial Intelligence di Industri Tata Busana Bagi Siswa SMK Negeri 1 Warureja"** pada tanggal 23-24 November 2024.

Demikian Surat Tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan.

Tegal, 22 November 2023

Mengetahui,
Wakil Direktur I



Dr. Apt. Heru Nurcahyo, S.Farm M.Sc, Apt
NIPY. 10.007.038

Kepala P3M,



Dr. Aldi Budi Riyanta, S.Si, M.T
NIPY. 12.013.167



POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
The True Vocational Campus

SURAT PERINTAH PERJALANAN DINAS

Nomor : 177.08/SPPD/P3M/PHB/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Aldi Budi Riyanta, S.Si, M.T

NIPY : 12.013.167

Jabatan : Kepala Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat

Menugaskan kepada nama-nama di bawah ini:

No	Nama	Keterangan
1.	Dwi Intan Af'idah, S.T., M.Kom	Ketua
2.	Muhammad Fikri Hidayattullah, S.T., M.Kom.,	Anggota
3.	Sharfina Febbi Handayani, M.Kom,	Anggota
4.	Irfan Triadi Saputra,	Mahasiswa
5.	Riky Raharjo	Mahasiswa

Untuk Melakukan Perjalanan Dinas Pada:

Hari/ Tanggal : Kamis - Jumat, 23 – 24 November 2023

Tempat : SMK Negeri 1 Warureja Tegal

Agenda : Pengabdian Kepada Masyarakat

Demikian surat perjalanan dinas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Tegal, 22 November 2023

Mengetahui,
Wakil Direktur I



Dr. Apt. Heru Nurcahyo, S.Farm M.Sc.
NIPY. 10.007.038

Kepala P3M,



Dr. Aldi Budi Riyanta, S.Si, M.T
NIPY. 12.013.167

Datang pada Tanggal :
Pihak terkait:



(Dr. Parman, M.Pd.)

Jl. Mataram No. 9 Kota Tegal 52143, Jawa Tengah, Indonesia.

(0283)352000

sekretariat@poltektegal.ac.id

poltektegal.ac.id

DAFTAR HADIR PESERTA PKM

PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN KETRAMPILAN
PEMANFAATAN TOOLS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI
INDUSTRI TATA BUSANA BAGI SISWA SMK NEGERI 1 WARUREJA

Tanggal 23-24 November 2023

No	Nama	No Kontak	Tanda Tangan
1	Ahmad Khanif hijra/ai	085643089748	
2	Dina Ayyuu M.	087727551384	
3	NADYA PUTRI E.	083104997004	
4	Vanessa mei Anggiani	083896206095	
5	Rosinta Putri	083892954072	
6	Arini al-Safah	085786001966	
7	Ayu Sekar wangi	6857-4213-0467	
8	Juwanti Selasih	0889-8329-1926	
9	Jaya Saputri	0838-4181-2516	
10	M. Syafiq Azki Maula	0858-7910-1958	
11	Sani Irawan	083159661862	
12	Ayur Mukhyidin	085998027801	
13	Sabna Nabilaturrahra	087861743770	
14	Devinta Dwi Junior Trisanto	083934931634	
15	Apricia Iula putri	085601914373	
16	Halisa canyani Putri	085813405829	
17	Laila Alisa sari	088238834967	
18	Shofwatu Nurrah	087892526859	
19	An mulyani	087701948086	
20	Siti Asih Suningsih	089503250641	
21	Friilla Angeicka	082314357703	
22	Rahma Khaerunnisa	088239564730	
23	Septi Rahmadani	085900218437	

DAFTAR HADIR PESERTA PKM
PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN KETRAMPILAN
PEMANFAATAN TOOLS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI
INDUSTRI TATA BUSANA BAGI SISWA SMK NEGERI 1 WARUREJA

Tanggal 23-24 November 2023

No	Nama	No Kontak	Tanda Tangan
24.	Siti Nur aisyah	085601742494	
25.	Zahrina Azyati	088200753287	
26.	Amelia Harlin Dhestrian	088983679421	
27.	Muhammad Farhan	085791955373	
28.	Ahmad Fairiz	085724555713	
29.	Khanza Khoirumisa	0889-7218-0315	
30.	ANNISA FITRIA P.	0882 2972 3856	
31.	Umi Hidayati, S.pd	-	
32.	LIES WINARTI, S.pd	-	
33.	Etty Sukaesih, Spd	-	
34.	Nur Hamah Spd	-	
35.	Wahyu Adi P, M Pd	-	
36.	Rubi Hartono	-	
37.	Im Inarotul SE	-	
38.	Nurung Nurasih, Spd.	-	
39.	Umi Anifiah	-	
40.	Septiyana Ika P. Spd	-	

Tegal, 23 November 2023

Ketua PkM

Dwi Intan Afidah, S.T., M.Kom

Dipindai dengan CamScanner