

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
DANA INTERNAL UNIVERSITAS PRABUMULIH**



**PELATIHAN PENERAPAN CHATBOT EDUKATIF BERBASIS AI UNTUK
PEMBELAJARAN BISNIS DIGITAL DI SMKN 1 PENUKAL PALI**

TIM PENGUSUL

KETUA : FAJRIYAH, S.Kom., M.Kom (NIDN : 0227088802)
ANGGOTA : ANDI CHRISTIAN, S.Kom., M.Kom (NIDN :0216088301)
SUHARTINI, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0202027901)
DAFFA RADITHYA ANUGRAH AKBAR (NIM. 2024210013)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : PELATIHAN PENERAPAN CHATBOT
EDUKATIF BERBASIS AI UNTUK
PEMBELAJARAN BISNIS DIGITAL DI
SMKN 1 PENUKAL PALI

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Fajriyah, S.Kom., M.Kom
b. NIDN /NIY : 0227088802/198808272014050040
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi/jurusan : Sistem Infomasi
e. Nomor HP : 083809439736
f. Alamat surel (e-mail) : Rhieyah.mti12@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Andi Christian, S.Kom., M.Kom.
b. NIDN : 0216088301
c. Perguruan Tinggi : Universitas Prabumulih

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : Suhartini, S.Kom., M.Kom
b. NIM : 0202027901
c. Perguruan Tinggi : Universitas Prabumulih

Anggota Peneliti (3)

a. Nama Lengkap : Daffa Radithya Anugrah Akbar
b. NIM : 2024210013
c. Perguruan Tinggi : Universitas Prabumulih

Biaya Penelitian : Dana internal PT Rp 2.500.000 ,-

Prabumulih, Desember 2025

Mengetahui,
Ketua Program Sistem Informasi

Ketua Peneliti,



Suhartini, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0202027901

Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0227088802

Menyetujui,
Ketua UPPM-Fakultas Ilmu Komputer



Nurmayanti, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0214039301

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

RINGKASAN

BAB I	PENDAHULUAN	1
BAB II	TARGET DAN LUARAN PKM	5
BAB III	METODE PELAKSANAAN	8
BAB IV	HASIL YANG DICAPAI.....	13
BAB V	RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	17
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	18

Daftar Pustaka

Lampiran

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan edukasi penerapan chatbot edukatif berbasis AI bagi SMKN 1 Penukal PALI. Latar belakang kegiatan ini adalah dalam konteks pembelajaran bisnis digital, chatbot AI dapat diprogram untuk menjawab pertanyaan seputar konsep dasar bisnis, strategi pemasaran, simulasi bisnis berbasis digital, hingga menyediakan trik marketing yang menarik sesuai kebutuhan pengguna. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan kreatifitas belajar siswa, tetapi juga dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, menjawab keterbatasan pembelajaran konvensional.

Kegiatan dilaksanakan melalui metode ceramah, diskusi interaktif, dan tanya jawab dengan materi meliputi Konsep Dasar *Artificial Intelligence*, Pengenalan Chatbot, Chatbot Edukatif dalam Dunia Pendidikan, Penerapan Chatbot untuk Pembelajaran Bisnis Digital, Praktik Penggunaan Chatbot Edukatif untuk mendukung pembelajaran. Sasaran kegiatan adalah siswa SMKN I Penukal yang aktif menggunakan AI dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan AI secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mampu memanfaatkan AI secara positif serta terhindar dari dampak negatif dunia digital. Kegiatan ini juga mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.

Lampiran 2 : Susunan Tugas Tim Pengabdian Masyarakat

No	Petugas	Instansi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1.	Ketua Pengusul	Unpra	Umum	Minggu 1	Penyusunan dan Pengajuan Proposal
2.	Ketua Pengusul dan Seluruh Anggota (Dosen & Mahasiswa)	Lokasi Mitra PKM	Umum	Minggu 2	Pertemuan dengan PIHAK Mitra PKM
3.	Ketua Pengusul dan Seluruh Anggota (Dosen & Mahasiswa)	Lokasi Mitra PKM	Umum	Minggu 3 (1 Hari)	Pelaksanaan PKM
4.	Ketua Pengusul dan Seluruh Anggota (Dosen & Mahasiswa)	Unpra	Umum	Minggu 4	Penyusunan Laporan PKM

Lampiran 3 : Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Fajriyah, S.Kom., M.Kom
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIY	198808272014050040
5.	NIDN	0227088802
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 27 Agustus 1988
7.	E-mail	rhieyah.mti12@gmail.com
8.	Nomor Telepon/HP	0838 0943 9736
9.	Alamat Kantor	Jl Patra No 50 Rt.01/03 Kelurahan Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan Kota Prabumulih
11.	Nomor Telepon/Faks	0713-322417 / 0713-322418
12.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = orang; D-3 = ... orang
13.	Mata Kuliah yg Diampu	Rekayasa Sistem Informasi
		Rekayasa Perangkat Lunak
		Aplikasi Perkantoran
		Manajemen Proyek SI

B. Riwayat Pendidikan

Yuntari Purbasari, S.Kom., M.Kom		S1	S2
Nama Perguruan Tinggi		STMIK Prabumulih	UBD Palembang
Bidang Ilmu		Sistem Informasi	Teknologi Informatika
Tahun Masuk-Lulus		2010 - 2014	2015 - 2017

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian
1	2020	Implementasi Metode <i>Webqual</i> Pada Analisis <i>Website</i> Stie Prabumulih.
2	2021	Implementasi Metode <i>Prototype</i> Pada Pengembangan Sistem Informasi <i>Open Journal System</i> (Ojs) Stmik Prabumulih.
3	2022	Implementasi Metode <i>Prototype</i> Pada Pembangunan Sistem Informasi <i>Recruitment</i> Pt. Tiga Putra Delapan Enam
4	2023	Analisis Aplikasi <i>Wampserver</i> Pada Bank Sampah Prabumulih Dengan Menggunakan Metode <i>Structural Equation Modeling</i>
5	2024	Pengembangan Metode <i>Prototype</i> Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat
1	2020	Pelatihan Simulasi Jaringan Dasar Router Menggunakan Cisco Paket Tracer Pada Smk Pgri 2 Prabumulih
2	2021	Pelatihan Simulasi <i>Webste E-Commerce</i> Pada Umkm Di Kelurahan Sukaraja Prabumulih
3	2022	Simulasi Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Menggunakan Adobe Flash Profesional Cs6 Pada Slb Negeri Prabumulih
4	2023	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Guna Meningkatkan Kreativitas Guru Di Smk Negeri 2 Prabumulih
5	2024	Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Di Sma Amaniyah Betung Abab Pali

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Pengabdian Masyarakat UPPM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.

Prabumulih, Desember 2025
Ketua Pengusul Pengabdian Masyarakat



Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0227088802

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Pengabdian	: Pelatihan Penerapan Chatbot Edukatif Berbasis AI untuk Pembelajaran Bisnis Digital di SMKN 1 Penukal PALI
Oleh	: Ketua : Fajriyah, S.Kom., M.Kom Anggota : Andi Christian, S.Kom., M.Kom Suhartini, S.Kom., M.Kom Daffa Radithya Anugrah Akbar
Perguruan Tinggi	: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Mengetahui,

FAKULTAS ILMU KOMPUTER KOMPUTER

**Ketua UPPM**
NURMAYANTI, S.Kom., M.Kom

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dituntut untuk terus berinovasi agar mampu mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dan adaptif terhadap perubahan teknologi, terutama pada jurusan yang bersentuhan langsung dengan dunia IT seperti Bisnis Digital.

Salah satu tantangan nyata yang dihadapi dalam pembelajaran di jurusan Bisnis Digital adalah bagaimana mengenal dan mengaplikasikan penggunaan digital terhadap dunia bisnis terutama penggunaan *ecommerce*. Tidak semua siswa memiliki kecepatan belajar yang sama, sementara waktu pembelajaran di kelas maupun laboratorium terbatas. Guru pun dituntut untuk menyampaikan materi kompleks secara efisien, tetapi tetap menarik dan dapat dipahami oleh semua siswa.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik SMK saat ini cenderung akrab dengan teknologi digital dan aplikasi berbasis interaktif. Hal ini membuka peluang besar untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran baru berbasis teknologi, salah satunya adalah penerapan **chatbot edukatif berbasis kecerdasan buatan (AI)** untuk pembelajaran

Chatbot edukatif berbasis AI adalah aplikasi yang mampu merespon

pertanyaan pengguna secara otomatis dengan bahasa alami (*natural language processing*). Dalam konteks pembelajaran bisnis digital, chatbot ini dapat diprogram untuk menjawab pertanyaan seputar konsep dasar bisnis, strategi pemasaran, simulasi bisnis berbasis digital, hingga menyediakan trik marketing yang menarik sesuai kebutuhan pengguna. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan kreatifitas belajar siswa, tetapi juga dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, menjawab keterbatasan pembelajaran konvensional.

Sayangnya, belum banyak guru maupun siswa di SMKN 1 Penukal PALI yang memiliki pemahaman dan keterampilan dalam merancang atau memanfaatkan chatbot edukatif. Padahal, platform-platform seperti Dialogflow, ManyChat, atau ChatGPT API sudah menyediakan antarmuka yang cukup mudah digunakan bahkan oleh pengguna pemula. Dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat, guru dan siswa SMKN 1 Penukal PALI dapat diberdayakan untuk menciptakan solusi pembelajaran berbasis AI sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan chatbot edukatif berbasis AI, khususnya untuk mendukung pembelajaran jaringan komputer di SMKN 1 Penukal PALI.

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi kendala dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan teknologi yang sangat relevan dan bernilai tinggi dalam dunia kerja ke depan. Integrasi AI ke dalam pendidikan vokasi diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan kebutuhan industri yang terus berkembang, maka perlu adanya

kegiatan implementasi hasil karya mahasiswa dan dosen bagi SMKN 1 Penukal PALI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengenalan penggunaan digital tentang bisnis yang terbatas menyebabkan siswa tidak memiliki strategi yang baik dan menarik untuk pengembangan bisnis di era digital.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah atau demonstrasi langsung oleh guru, sementara penggunaan media digital interaktif berbasis AI masih sangat minim.
3. Pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran masih belum diterapkan, baik oleh guru maupun siswa, karena kurangnya pelatihan dan wawasan.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari uraian diatas sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan kemandirian belajar siswa SMKN 1 Penukal PALI melalui media pembelajaran interaktif berbasis AI.
2. Bagaimana membangun chatbot edukatif yang dapat membantu siswa dalam menerapkan bisnis berbasis digital.
3. Bagaimana mengimplementasikan hasil karya mahasiswa dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih bagi masyarakat khususnya untuk Guru serta siswa SMKN 1 Penukal PALI.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam kegiatan pengabdian Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

1. Meningkatkan pemahaman guru dan siswa SMKN 1 Penukal PALI tentang konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam pendidikan.
2. Memberikan pelatihan teknis mengenai perancangan dan pembuatan chatbot edukatif berbasis AI menggunakan platform yang mudah diakses (misalnya Dialogflow atau ChatGPT API).
3. Mendorong integrasi teknologi berbasis AI dalam proses belajar-mengajar di SMK, khususnya pada penerapan bisnis digital.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut :

1. Guru dan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan teknologi AI, yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.
2. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, terutama pada materi teknis yang kompleks serta meningkatkan kualitas penyampaian materi dengan dukungan media digital berbasis AI.
3. Menghasilkan laporan penelitian agar bisa meningkatkan kualitas terhadap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih serta sebagai acuan bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan.

BAB II

TARGET DAN LUARAN

2.1 Target Kegiatan

Berdasarkan analisis situasi dan identifikasi masalah yang dihadapi mitra, maka yang menjadi target dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru dan siswa yang ada di SMKN 1 Penukal PALI. Adapun solusi yang ditawarkan adalah melakukan Pelatihan Penerapan Chatbot Edukatif Berbasis AI untuk Pembelajaran Bisnis Digital di SMKN 1 Penukal PALI.

Setelah pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan pengetahuan guru-guru di SMKN 1 Penukal PALI meningkat dalam hal sebagai berikut:

1. Peserta (guru dan siswa SMK jurusan Bisnis Digital) memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan potensinya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Guru dan siswa mampu merancang serta mengimplementasikan chatbot edukatif sederhana menggunakan platform berbasis AI, seperti Dialogflow atau ChatGPT API.
3. Chatbot hasil pelatihan mulai digunakan dalam kegiatan belajar siswa sebagai media pembelajaran tambahan baik di dalam maupun di luar kelas. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran.
4. Munculnya kelompok siswa dan guru yang mampu menjadi **tim pengembang dan pendamping internal**, sehingga keberlanjutan pengembangan chatbot dan media digital lainnya dapat terus dilakukan di sekolah.

2.2 Luaran Kegiatan

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah:

- a. Chatbot edukatif berbasis AI yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK.
- b. Chatbot ini dapat berjalan pada platform berbasis web atau integrasi dengan aplikasi pesan instan (seperti Telegram atau WhatsApp bot), berisi materi, tanya-jawab otomatis, dan latihan soal.
- c. Dokumen panduan (modul) berisi langkah-langkah pembuatan chatbot edukatif menggunakan platform seperti Dialogflow atau ChatGPT API.
- d. Publikasi ilmiah pada Jurnal Terakreditasi Sinta.

2.3 Materi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah :

1. Konsep Dasar Artificial Intelligence (AI)
 - Pengertian Artificial Intelligence
 - Jenis-jenis AI (Machine Learning, Deep Learning, NLP)
 - Contoh penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari
2. Pengenalan Chatbot
 - Definisi chatbot
 - Jenis chatbot (rule-based dan AI-based)
 - Cara kerja chatbot berbasis AI
3. Chatbot Edukatif dalam Dunia Pendidikan
 - Fungsi chatbot edukatif

- Kelebihan dan keterbatasan chatbot dalam pembelajaran
- Contoh penggunaan chatbot pada pembelajaran Bisnis Digital

4. Penerapan Chatbot untuk Pembelajaran Bisnis Digital

- Chatbot sebagai asisten materi Bisnis Digital
- Chatbot untuk simulasi tanya jawab dan studi kasus
- Chatbot untuk latihan soal dan evaluasi pembelajaran

5. Praktik Penggunaan Chatbot Edukatif

- Pengenalan platform chatbot berbasis AI
- Simulasi penggunaan chatbot untuk pembelajaran
- Studi kasus penggunaan chatbot pada materi Bisnis Digital

Materi disampaikan melalui metode ceramah, diskusi interaktif, dan tanya jawab agar siswa dapat memahami dan menerapkan penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Penentuan Masalah dan Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan keefektifitasan pembelajaran bagi Guru dan siswa di SMKN 1 Penukal PALI, maka diperlukan penggunaan chatbot edukatif berbasis AI untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh Guru dan Siswa di SMKN 1 Penukal PALI.

SMKN 1 Penukal PALI adalah salah satu sekolah yang dikhususkan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan chatbot edukatif berbasis AI sebagai media peningkatan kreativitas pembelajaran bagi Guru dan Siswa tersebut. Pelatihan chatbot edukatif berbasis AI ini diharapkan bisa membantu mengoptimalkan pembelajaran berbasis AI dan membantu memudahkan siswa-siswi dalam mempelajari strategi dan pemasaran di dunia bisnis. Dengan adanya pelatihan chatbot AI ini, siswa-siswi dapat belajar di rumah. Implementasi dari perancangan ini adalah untuk memudahkan siswa-siswi mempelajari materi sendiri di rumah yang dapat diakses dengan mudah ke dalam aplikasi.

Dengan permasalahan diatas, pemecahan masalah yang direncanakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Melakukan pelatihan chatbot edukatif berbasis AI yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran Guru dan siswa SMKN 1 Penukal PALI.
2. Pemantauan dan diskusi pemecahan masalah

Pemantauan dan diskusi dilaksanakan pada saat pelatihan chatbot edukatif berbasis AI tersebut pada objek yang diteliti. Diskusi ini ditujukan untuk memberi pendampingan pelatihan chatbot edukatif berbasis AI untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran bagi guru dan siswa yang ada di SMKN 1 Penukal PALI. Sedangkan pemantauan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan mengajar guru dan pemahaman siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan.

3. Pelaporan hasil pelatihan

Pelaporan hasil dilaksanakan setelah pelatihan chatbot edukatif berbasis AI dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran di SMKN 1 Penukal PALI terpenuhi oleh guru dan siswa, kemudian di analisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PkM ini.

3.2 Partisipasi Pihak Mitra

Agar Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Prabumulih dapat menyelesaikan tugas Pengabdian, maka pihak SMKN 1 Penukal bersedia memberikan dukungan dan moral dalam pelaksanaan tersebut ialah : Menyediakan ruang dan waktu bagi Tim Pengabdi Masyarakat yang akan digunakan dalam proses pengabdian.

Adapun dukungan dari pihak SMKN 1 Penukal dapat dibuktikan dengan Surat Persetujuan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

yang ditanda tangani langsung oleh Kepala Sekolah SMKN 1 Penukal
(terlampir)

3.3 Metode Pelaksanaan PkM

Adapun daftar kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah yaitu sebagai berikut :

1. **Sosialisasi dan Penyampaian Materi** : Dosen menyampaikan materi mengenai penerapan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital.
2. **Diskusi dan Tanya Jawab** : Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Chatbot AI serta permasalahan yang sering dihadapi.
3. **Studi Kasus** : Pemberian contoh kasus sederhana terkait beragam bentuk AI dan cara penggunaan dengan bijak.



Gambar 1. Pemaparan Profil dan Visi Misi Fasilkom Universitas Prabumulih



Gambar 2. Pemaparan Materi dan Diskusi tentang Bisnis Digital



Gambar 3. Pemberian cinderamata antara SMKN 1 Penukal PALI dan Tim PkM Universitas Prabumulih

3.4 Keterkaitan

Materi pelatihan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital ini dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan para guru dan siswa di SMKN 1 Penukal PALI, sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam penerapan chatbot edukatif berbasis AI. Bagi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih kegiatan ini merupakan program yang sangat penting terutama dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. Selanjutnya dengan kegiatan ini diharapkan para dosen dapat berperan strategis dan taktis dalam serta mengatasi permasalahan sesuai dengan kebutuhan *user*.

3.5 Rencana dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan program pelatihan ini dari persiapan hingga pelaporan dilakukan selama 4 bulan, yaitu dimulai pada pertengahan bulan September 2025 sampai Desember 2025. Adapun jadwal kerja secara rinci ditampilkan pada tabel dibawah ini :

No	Jenis Kegiatan	September		Oktober				Nopember				Desember			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Kesepakatan Program pelatihan														
2.	Persiapan waktu dan tempat pelatihan														
3.	Persiapan modul pelatihan														
4.	Pelaksanaan Pelatihan														
5.	Evaluasi														
6.	Penyerahan hasil pelatihan dan pembuatan laporan														

BAB IV

HASIL YANG DICAPAI

4.1 Pencapaian Tujuan

Dalam pembahasan hasil dari pelatihan penerapan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital di SMKN 1 Penukal PALI, sistem yang di kembangkan saat ini dapat berjalan sesuai kegunaan dan serta dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna dimana saja dan kapan saja.

4.2 Hasil Analisis

Agar kegiatan ini berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan dan memenuhi tujuan serta target yang hendak dicapai, maka dilakukan kegiatan persiapan antara lain:

1. Mengadakan observasi terhadap objek sasaran, agar informasi yang diperoleh lebih memberikan gambaran yang jelas terhadap kegiatan yang akan dilakukan nantinya. Kegiatan ini merupakan koordinasi awal dengan pihak sekolah SMKN 1 Penukal PALI. Melalui wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru diperoleh informasi tentang pemanfaatan komputer sebagai pendukung media pembelajaran. Selama ini guru-guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran karena keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi. Selama ini, kebanyakan guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam memberikan pemahaman siswa terhadap materi

pembelajaran. Hasil koordinasi dengan pimpinan sekolah, disepakati kegiatan dilaksanakan via zoom meeting.

2. Melaksanakan pertemuan/diskusi dengan anggota tim pelaksana pengabdian dan merumuskan langkah-langkah apa yang harus dilaksanakan terhadap kegiatan ini, termasuk juga dalam hal ini menetapkan persiapan perangkat pelatihan, materi pelatihan dan bentuk keterampilan yang akan dilakukan. Dari hasil koordinasi awal, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan dengan memperhatikan usulan dari kepala sekolah atau sesuai kebutuhan guru.
3. Kegiatan berikutnya adalah menetapkan materi pelatihan, yang terdiri dari pengenalan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital bagi Guru dan Siswa dalam pemanfaatan teknologi AI.
4. Menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan beserta susunan acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan proses penyampaian materi terkait pentingnya penggunaan AI sebagai sumber belajar. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor.

Pada kegiatan pengabdian ini, guru dilatih untuk menggunakan AI dalam mengembangkan bisnis di era digital yang dapat dioperasikan dalam menyusun dan membuat materi pembelajaran seperti modul dan tugas. Kegiatan yang dilakukan memberikan pandangan kepada guru tentang konsep pembelajaran dengan menggunakan android yang berkaitan dengan pemanfaatan AI.

Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan pembahasan dan di akhir

evaluasi terdapat hasil skor penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Dari hasil analisis dengan para peserta kegiatan dan kepala sekolah, mereka sangat mengharapkan pelatihan-pelatihan yang dapat menunjang maksimalnya kegiatan pembelajaran seperti pelatihan yang telah dilaksanakan. Dengan banyaknya tuntutan dalam proses belajar mengajar, dimana guru harus dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan interaktif, para guru diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

4.3 Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan program pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari pihak Universitas Prabumulih serta adanya dukungan dari pihak objek penelitian SMKN 1 Penukal PALI yang mana mereka sangat mendukung dalam pelatihan penerapan chatbot edukatif berbasis AI. Hal lain yang juga sangat mendukung adalah motivasi guru dan siswa di lingkungan SMKN 1 Penukal PALI dalam mengikuti pelatihan yang terbukti lebih dari 90% guru SMA SMKN 1 Penukal PALI mengikuti pelatihan ini.

4.4 Faktor Penghambat

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Namun yang menjadi sedikit hambatan adalah jadwal pelaksanaan yang harus menyesuaikan dengan kesibukan dari tim PKM (dosen Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih) dan kesibukan guru serta siswa SMKN 1 Penukal PALI,

serta masih menunggu jaringan internet yang pada waktu itu belum dapat digunakan.

4.5 Evaluasi

Melihat pentingnya peranan simulasi ini dalam mengembangkan ilmu pengetahuan guru SMKN 1 Penukal PALI yang sedang mewajibkan guru tersebut untuk dapat mensimulasikan aplikasi tersebut kepada siswa SMKN 1 Penukal PALI. Sasaran yang dikenai secara langsung adalah seluruh guru dan siswa SMKN 1 Penukal PALI.

Program PKM dengan tema “**Pelatihan Penerapan Chatbot Edukatif berbasis AI untuk Pembelajaran Bisnis Digital Di SMKN 1 Penukal PALI**” telah dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 23 September 2025 yang dimulai jam 09.00 sampai jam 12.00 WIB dengan jumlah peserta 15 guru dan 68 siswa.

Melihat dari pentingnya pemanfaatan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital sebagai media interaksi guru terhadap siswa SMKN 1 Penukal PALI, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendukung kualitas SDM.

BAB V

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, direncanakan beberapa tahapan berikutnya, antara lain:

1. Pelaksanaan kegiatan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti modifikasi metode pembelajaran dengan menggunakan fitur AI terkini sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan.
2. Pembuatan modul atau bahan ajar sederhana yang dapat digunakan oleh pihak sekolah.
3. Perluasan sasaran kegiatan ke jenjang atau sekolah lain di wilayah sekitar Penukal PALI.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan tentang pelatihan penerapan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital pada keseluruhan bab, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat hambatan yang terjadi pada pelatihan penerapan chatbot edukatif berbasis AI untuk pembelajaran bisnis digital dikarenakan sarana dan prasarana kurang memadai menyebabkan proses pembelajaran pun belum berjalan dengan maksimal walaupun sudah baik.
2. Dengan adanya pelatihan chatbot edukatif berbasis AI ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa SMKN 1 Penukal PALI dalam membuat model pembelajaran.
3. Chatbot edukatif berbasis AI ini digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk membantu dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung serta memanfaatkan perkembangan teknologi AI.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pelatihan aplikasi ini serta untuk penelitian selanjutnya tentang penerapan chatbot edukatif berbasis AI sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar penggunaan dan pemanfaatan chatbot edukatif berbasis AI ini dapat digunakan menjadi lebih baik dan sempurna terkait dengan perkembangan AI saat ini.
2. Penggunaan chatbot AI ini diharapkan selalu digunakan dalam membuat bahan ajar dan materi pembelajaran agar peningkatan kreativitas guru dan siswa menjadi lebih tersusun dengan baik.