

**Pengenalan Web Ai Chatgpt (Generative Pre-Trained Transformer)  
Oleh Openai Di Smp Indriasana Palembang**

**Alwin Marcellino<sup>1</sup>, Dicky Ryanto Fernandes<sup>2</sup>, Fionna Caroline<sup>3</sup>  
Nicolas Jacky Pratama Hasan<sup>4</sup>, Yosefa Camilia Moniung<sup>5</sup>, Muhammad Rizky Pribadi<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Informatika, Universitas Multi Data Palembang

Email : <sup>1</sup>[alwinmarcellino@mhs.mdp.ac.id](mailto:alwinmarcellino@mhs.mdp.ac.id), <sup>2</sup>[dicky\\_ryanto2303@mhs.mdp.ac.id](mailto:dicky_ryanto2303@mhs.mdp.ac.id), <sup>3</sup>[fionnacaroline@mhs.mdp.ac.id](mailto:fionnacaroline@mhs.mdp.ac.id),  
<sup>4</sup>[nicolasjacky2004@mhs.mdp.ac.id](mailto:nicolasjacky2004@mhs.mdp.ac.id), <sup>5</sup>[camiyaiyosefa@mhs.mdp.ac.id](mailto:camiyaiyosefa@mhs.mdp.ac.id), <sup>6</sup>[rizky@mdp.ac.id](mailto:rizky@mdp.ac.id)

**Abstrak**

*ChatGPT* oleh OpenAI merupakan contoh teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) yang dapat berinteraksi dengan pengguna melalui chat. *ChatGPT* seringkali terdengar di kalangan masyarakat saat ini, maka dari itu dilakukan pengabdian mengenai *ChatGPT* kepada siswa-siswi SMP Indriasana Palembang. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan siswa-siswi pada *ChatGPT* sebagai asisten virtual yang dapat memudahkan kehidupan sehari-hari dalam memperoleh informasi, menjelaskan cara penggunaan *ChatGPT*, kekurangan dan kelebihannya, serta berbagai pengawasan yang harus dilakukan guna mencegah penyalahgunaan teknologi tersebut. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode penyampaian materi yang interaktif dan pelatihan menggunakan platform *ChatGPT* kepada siswa-siswi yang didampingi langsung oleh Tim Pengabdian. Penggunaan *ChatGPT* dalam kehidupan sehari-hari memiliki potensi besar untuk meningkatkan pelayanan dan memberikan manfaat bagi masyarakat dari berbagai kalangan usia.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence, Asisten Virtual, ChatGPT, OpenAI, Teknologi.*

**Abstract**

*ChatGPT by OpenAI is an example of Artificial Intelligence technology that can interact with users through chat. ChatGPT is often heard in today's society, therefore a service was carried out about ChatGPT to students of Indriasana Palembang Junior High School. This service activity aims to introduce students to ChatGPT as a virtual assistant that can facilitate daily life in obtaining information, explain how to use ChatGPT, its advantages and disadvantages, and various supervisions that must be carried out to prevent misuse of this technology. This service activity was carried out using an interactive material delivery method and training using the ChatGPT platform to students who were accompanied directly by the Service Team. The use of ChatGPT in everyday life has great potential to improve services and provide benefits to people of various ages.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Virtual Assistant, ChatGPT, OpenAI, Technology.*

## **1. PENDAHULUAN**

Teknologi informasi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mengubah atau menyampaikan suatu data menjadi sebuah informasi yang mudah diterima. Dhewanto & Anggadwita (dikutip dalam Mukrodin & Mega Sasmita, 2021) menyatakan bahwa teknologi informasi terdiri atas dua kata yang memiliki makna berbeda. Kata teknologi berasal dari dua kata, yaitu *techno* yang berarti seni, dan *logia* (*logos*) yang berarti ilmu, teori. Sedangkan kata informasi berasal dari kata Perancis kuno pada tahun 1387, yaitu *informacion* yang diambil dari bahasa latin *infomationem* yang berarti garis besar, konsep, ide. Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan. Berdasarkan pendekatan tersebut maka teknologi informasi didefinisikan sebagai seni dan ilmu dalam menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima dikutip dalam menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima.

Saat ini, teknologi berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dan secara tidak langsung mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dalam semua bidang, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, politik, dan lainnya. Masyarakat sekarang dapat memperoleh informasi dengan mudah mau sejauh apapun lokasinya. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan, yaitu komunikasi, transportasi, industri, kesehatan, pendidikan, dan hiburan. Selain berbagai aspek, teknologi juga mempengaruhi berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, maupun lanjut usia.

Salah satu teknologi yang sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah Kecerdasan Buatan atau sering disebut dengan *Artificial Intelligence (AI)*. Kecerdasan buatan atau *AI* merupakan suatu bidang studi yang membuat ‘sistem cerdas’ yang dapat bertindak dan berpikir seperti manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pengertian Kecerdasan Buatan (*AI*) menurut beberapa ahli, yaitu, menurut Schalkoff (1990) dikutip oleh (Amrizal & Aini, 2013), *AI* adalah bidang studi yang berusaha menerangkan dan meniru perilaku cerdas dalam bentuk proses komputasi. Kemudian, menurut Luger dan Stubblefield (1993) dikutip oleh (Amrizal & Aini, 2013), *AI* adalah cabang ilmu komputer yang berhubungan dengan otomasi perilaku yang cerdas.

Sistem yang dibuat berarti dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, misalnya berpikir kritis, belajar dari kesalahan, dan lain-lain. Untuk menilai hasil dari kecerdasan buatan umumnya menggunakan *turing test*. “Uji Turing ini menjadi dasar bagi banyak strategi yang digunakan dalam menilai program-program Kecerdasan Buatan modern” (Amrizal & Aini, 2013). Dengan *AI*, hubungan manusia dan teknologi (komputer) menjadi semakin dekat. Komunikasi antara manusia dan mesin menjadi lebih mungkin untuk terjadi. Dalam kehidupan sehari-hari *AI* telah banyak digunakan untuk membantu meringankan pekerjaan manusia melalui berbagai bidang. “Kehadiran *AI* dengan berbagai inovasi yang semakin canggih dan kreatif memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam setiap lini kehidupan baik dibidang sosial, bisnis, ekonomi, kesehatan dan yang lainnya” (Pakpahan, 2021).

Salah satu inovasi dari bidang *AI* adalah komunikasi antar manusia-mesin yang biasa disebut dengan *chatbot*. *Chatbot* adalah program yang mampu menerjemahkan dan memahami bahasa manusia serta dapat berinteraksi dengan manusia dan memberikan tanggapan dalam waktu singkat. “*Chatbot* memiliki kemampuan dalam menyimpan informasi tanpa melupakan satu pun informasi yang disimpan dan digabungkan dengan kepraktisan dalam mencari dan memberi informasi” (Ramadhani et al., 2019).

Salah satu contoh *chatbot* yang sangat canggih dan populer saat ini adalah *ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer)* yang didasarkan pada arsitektur *GPT-3.5* dan dikembangkan oleh *OpenAI*. “*ChatGPT OpenAI* merupakan teknologi mesin berbasis kecerdasan buatan yang dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi *NLP (Natural Language Processing)*” (Setiawan & Luthfiyani, 2023) *Chatbot* ini menggunakan teknologi *NLP (Natural Language Processing)* yang dapat memberikan tanggapan atas pertanyaan yang dilontarkan oleh manusia dalam bentuk teks atau chat yang dikirimkan pada bot tersebut. Jawaban atau respons yang diberikan oleh *chatGPT* terstruktur dengan baik, serta dapat mengingat pertanyaan yang telah ditanyakan sebelumnya. Hal ini yang menjadikan alasan banyak orang menggunakan *ChatGPT* untuk membantu mengerjakan tugas mereka.

*ChatGPT* dapat digunakan bagi para siswa-siswi dan guru di sekolah. Para siswa-siswi dapat menggunakannya untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dimiliki dan tetap dalam pengawasan orang tua. Umumnya, anak sekolah akan memiliki banyak rasa penasaran. Maka dari itu, *ChatGPT* dapat digunakan untuk mengatasi rasa penasaran mereka sekaligus melatih kemandirian dalam menemukan suatu informasi. “Dengan menawarkan bantuan individual dan interaktif, *ChatGPT* memiliki kemampuan untuk mendorong kemandirian. Kecerdasan buatan (*AI*) memberikan gambaran bahwa belajar saat ini tidak terbatas ruang dan waktu. Artinya secara paradigma pendidikan bahwa pendidikan menekankan pada keaktifan peserta didik (*student center learning*) dimana siswa harus aktif menggali informasi berdasarkan pada alat dan media yang dapat mereka gunakan secara mandiri” (Faiz & Kurniawaty, 2023). Kemudian, bagi para guru di sekolah dapat menggunakan *ChatGPT* sebagai sarana untuk meminta saran atau pendapat mengenai konten pembelajaran yang menyenangkan bagi murid-muridnya, bertanya seputar berbagai sumber pembelajaran, teknik-teknik mengajar yang baik dan membantu anak menjadi lebih fokus, dan lain sebagainya.

Maka dari itu, penulis memutuskan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat mengenai pengenalan *ChatGPT* di SMP Indriasana Palembang untuk memberi informasi untuk menggunakan *ChatGPT*, manfaat yang diperoleh, dan harapan bahwa para murid dan guru dapat memanfaatkan teknologi ini dengan lancar dan penuh tanggung jawab. Kemudian, penulis memilih materi mengenai *ChatGPT* karena *ChatGPT* sedang *booming* untuk saat ini dan dianggap dapat membantu para murid maupun guru. Sedangkan untuk tempat, penulis memilih SMP Indriasana Palembang karena sarana dan prasarana yang mendukung serta berdasarkan observasi penulis, SMP Indriasana Palembang dapat memberikan respon serta kontribusi yang baik bagi keberlangsungan kegiatan ini. Selain itu, penulis memilih remaja dengan rentang usia 13 - 15 tahun (SMP) karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan

penasaran yang besar akan hal baru dan menarik membuat penulis yakin untuk mengenalkan kepada mereka tentang *ChatGPT*.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan perencanaan kegiatan pada minggu pertama bulan Maret 2023 dan penyusunan proposal pada minggu kedua bulan Maret 2023. Kemudian dilanjutkan dengan mengurus dokumen pendukung pada mitra yang bersangkutan. Lalu dilanjutkan dengan implementasi kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada 31 Maret 2023. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Indriasana Palembang, yang diikuti oleh siswa-siswi SMP Indriasana Palembang. Kegiatan pengabdian dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai.

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian memberikan *workshop* kepada siswa-siswi SMP Indriasana Palembang. Metode penyampaian materi dengan cara presentasi interaktif, dan praktik langsung yang didampingi oleh Tim Pengabdian. Adapun jadwal kegiatan terlampir pada Tabel 1.

Tabel 1. Agenda Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Instruktur & Asisten
09.00 – 09.15	Kata Sambutan Dari Pihak Sekolah	Antonius Winarno, S.H (Kepala Sekolah SMP Indriasana Palembang)
09.15 – 09.25	Pembukaan dan Perkenalan	Fionna Caroline
09.25 – 09.30	Kata Sambutan Ketua Kegiatan	Alwin Marcellino
09.30 – 09.50	Penyampaian Materi Mengenai <i>ChatGPT</i> beserta manfaatnya	<b>Instruktur:</b> Dicky Ryanto Fernandes
09.50-10.20	Praktek Menggunakan Web <i>AI ChatGPT</i> dan Diskusi Mengenai Web <i>AI Chat GPT</i> .	<b>Asisten Instruktur:</b> Nicolas Jacky Pratama H <b>Instruktur:</b> Dicky Ryanto Fernandes
10.20-10.35	Istirahat	<b>Asisten Instruktur:</b> Alwin Marcellino Fionna Caroline Nicolas Jacky Pratama H Yosefa Camilia Moniung
10.35-10.45	<i>Ice Breaking</i>	<b>Instruktur:</b> Alwin Marcellino Fionna Caroline Yosefa Camilia Moniung
10.45-10.55	<i>Post-Test</i> , Pemahaman kembali atas materi yang disampaikan	<b>Asisten Instruktur:</b> Dicky Ryanto Fernandes Nicolas Jacky Pratama H <b>Instruktur:</b> Fionna Caroline Dicky Ryanto Fernandes
		<b>Asisten Instruktur:</b> Dicky Ryanto Fernandes

10.55-11.00 Penutup dan Dokumentasi

Nicolas Jacky Pratama H  
Yosefa Camilia Moniung  
Semua Tim Pengabdian

Metode yang digunakan salah satunya merupakan metode diskusi yang diiringi dengan praktek langsung menggunakan *ChatGPT* yang bertujuan untuk merealisasikan teori yang telah disampaikan melalui praktek langsung menggunakan web *AI* tersebut serta diskusi untuk mengurangi kendala yang terjadi dalam kegiatan tersebut. Selama kegiatan berlangsung, peserta akan mendapatkan materi terlebih dahulu kemudian akan dipraktikkan. Praktek diawali dengan semua peserta harus membuat akun dalam web *AI ChatGPT* dengan cara registrasi akun sehingga setelahnya web *AI ChatGPT* dapat digunakan atau dipraktikkan secara langsung.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari persiapan, pelaksanaan pengabdian dan hasil kegiatan.

#### 1. Persiapan

Persiapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan pengajuan proposal kepada Kepala Sekolah SMP Indriasana. Serta berdiskusi mengenai pelaksanaan pengabdian yang akan dilaksanakan. Dilanjutkan dengan menyiapkan materi, ruangan, alat-alat yang dibutuhkan, serta keperluan lainnya guna menunjang jalannya kegiatan pengabdian.

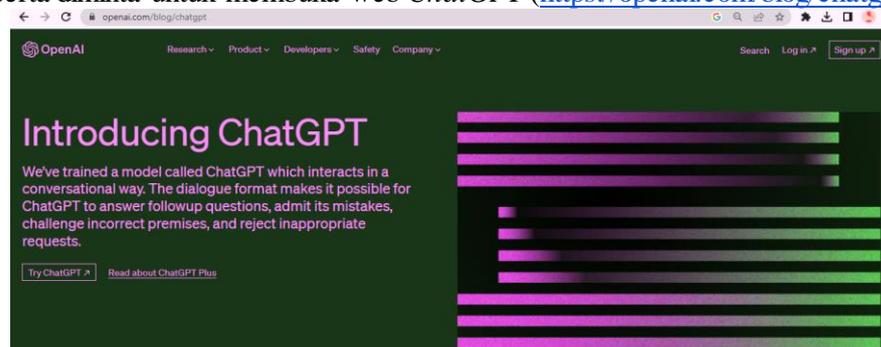


Gambar 1. Persiapan

#### 2. Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan penyampaian materi tentang *ChatGPT*. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan akun *ChatGPT* oleh semua peserta pengabdian.

Pertama, peserta diminta untuk membuka web *ChatGPT* (<https://openai.com/blog/chatgpt>).



Gambar 2. Beranda

Lalu tekan tombol '*Sign Up*' yang ada di kanan atas layar untuk membuat akun.



### Create your account

Please note that phone verification is required for signup. Your number will only be used to verify your identity for security purposes.

Email address

[Continue](#)

Already have an account? [Log in](#)

OR

 [Continue with Google](#)

 [Continue with Microsoft Account](#)

 [Continue with Apple](#)

Gambar 3. Daftar

Peserta dapat mengisi alamat email, peserta juga dapat langsung menekan tombol ‘*Continue with Google*’ untuk memilih dan memasukkan email yang akan digunakan.



### Tell us about you

[Continue](#)

By clicking "Continue", you agree to our [Terms](#) and [acknowledge our Privacy policy](#)

Gambar 4. Isi Data

Jika muncul tampilan seperti diatas, peserta dapat langsung mengisi data diri seperti nama dan tanggal lahir, dan dilanjutkan dengan menekan tombol ‘*Continue*’.



## Verify your phone number

Do you have WhatsApp? YES NO

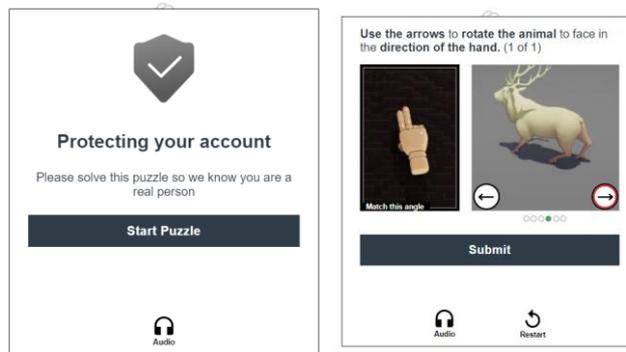
Do you have WhatsApp? YES NO

Send code via WhatsApp

Send via SMS instead

Gambar 5. Verifikasi Nomor

Setelah peserta mengisi data diri, akan muncul tampilan seperti di atas, peserta diminta untuk mengisi nomor telepon atau *whatsapp* yang digunakan oleh peserta untuk dikirimkan kode verifikasi. (Jika memasukkan nomor *whatsapp* peserta dapat menekan tombol 'yes' yang berada di bawah kotak nomor telepon). Maka, tampilan di bawah kotak akan berubah menjadi seperti di kanan atas, peserta dapat memilih akan menerima kode verifikasi di *whatsapp* atau di *sms*.



Gambar 6. Verifikasi Puzzle

Lalu, peserta akan diminta untuk menyelesaikan *puzzle* yang tersedia untuk memverifikasi bahwa pengguna adalah manusia. Peserta dapat menekan tombol 'start puzzle' dan menyelesaikan *puzzle* yang ada.

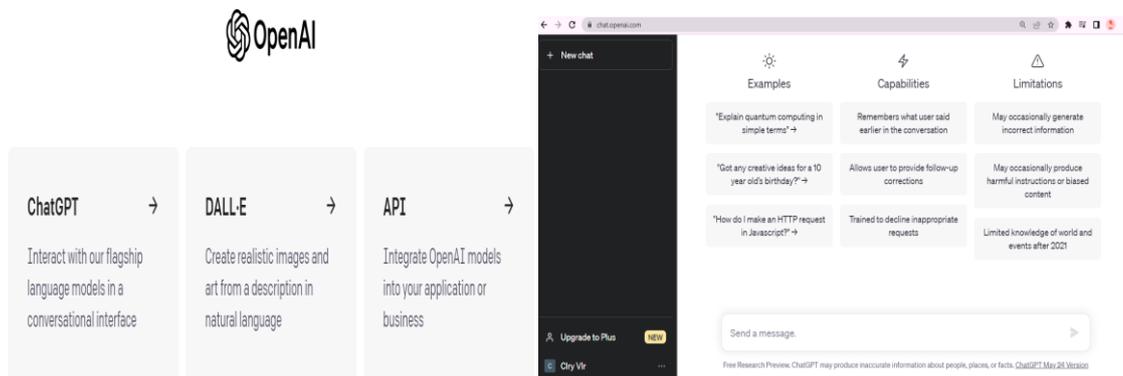


## Enter code

Please enter the code we just sent you.

Gambar 7. Kode Verifikasi

Setelah peserta menyelesaikan *puzzle* yang ada, maka akan muncul tampilan seperti di atas yang mengharuskan peserta untuk mengisi kode verifikasi yang telah dikirimkan ke nomor yang telah diisi sebelumnya.



Gambar 8. *ChatGPT*

Setelah memasukkan kode verifikasi, tampilan layar peserta akan berubah seperti di atas, artinya peserta telah selesai membuat akun *OpenAI* dan dapat langsung menekan '*ChatGPT*' pada layar tersebut untuk menggunakan *ChatGPT*. Jika tampilan yang muncul telah seperti di kanan atas, maka *ChatGPT* dapat langsung digunakan. Dan dilanjutkan dengan mencoba menggunakan *ChatGPT* secara langsung oleh semua peserta pengabdian.



Gambar 9. Peserta Mencoba Menggunakan *ChatGPT*

### 3. Hasil Kegiatan

Setelah membuat akun, kami mempraktikkan contoh penggunaan *ChatGPT* untuk membuat tampilan *website login* sederhana menggunakan html.

5. Buat script untuk memproses data yang diinputkan pada form.

Contoh:

```
html Copy code  
  
<form action="login.php" method="post">  
  <label>Username:</label>  
  <input type="text" name="username">  
  <br>  
  <label>Password:</label>  
  <input type="password" name="password">  
  <br>  
  <input type="submit" value="Login">  
</form>  
  
<script>  
  function validateForm() {  
    var username = document.forms["myForm"]["username"].value;  
    var password = document.forms["myForm"]["password"].value;  
    if (username == "" || password == "") {  
      alert("Username dan Password harus diisi");  
      return false;  
    }  
  }  
</script>
```

Regenerate response

6. Simpan file HTML tersebut dengan nama "login.html" atau sesuai dengan keinginanmu.

7. Buka file "login.html" tersebut di browser untuk melihat halaman login sederhana yang telah kamu buat.

Catatan: Contoh script di atas hanya mengecek apakah username dan password sudah diisi atau belum. Kamu bisa menambahkan fitur-fitur keamanan lainnya sesuai dengan kebutuhan.

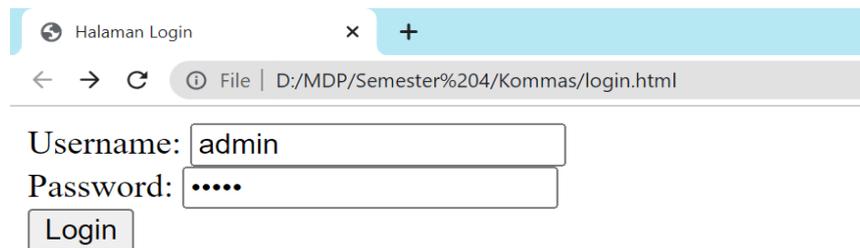
Gambar 10. Praktik Mencoba Menggunakan *ChatGPT*

Kami menggunakan *software Visual Studio Code* untuk menguji kode program htmlnya.

```
login.html x  
D: > MDP > Semester 4 > Kommas > login.html > html > body > script > validateForm  
1 <html>  
2 <head>  
3 <title>Halaman Login</title>  
4 </head>  
5 <body>  
6 <form action="login.php" method="post">  
7 <label>Username:</label>  
8 <input type="text" name="username">  
9 <br>  
10 <label>Password:</label>  
11 <input type="password" name="password">  
12 <br>  
13 <input type="submit" value="Login">  
14 </form>  
15  
16 <script>  
17 function validateForm() {  
18   var username = document.forms["myForm"]["username"].value;  
19   var password = document.forms["myForm"]["password"].value;  
20   if (username == "" || password == "") {  
21     alert("Username dan Password harus diisi");  
22     return false;  
23   }  
24 }  
25 </script>  
26 </body>  
27 </html>
```

Gambar 11. Uji Coba Jawaban dari *ChatGPT*

Dan berikut adalah hasil dari tampilan kode program html dari uji coba *ChatGPT*.



Gambar 12. Hasil Jawaban dari *ChatGPT*

#### 4. KESIMPULAN

Pengabdian ini berjalan dengan baik dan lancar. Para murid maupun guru sangat tertarik dengan materi pengabdian ini, terlihat dari antusiasme mereka yang tidak pudar dari awal kegiatan hingga kegiatan berakhir. Mereka juga mengikuti alur (*rundown*) yang para penulis buat dengan baik, bahkan para peserta datang 15 menit sebelum acara dimulai. Para murid juga sangat aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mempraktekkan materi yang diberikan, maupun saat bermain bersama. Tidak hanya itu, mereka beserta para guru SMP Indriasana Palembang merasa sangat terbantu dengan adanya pengabdian mengenai pengenalan *ChatGPT* ini.

#### 5. SARAN

Seperti yang diketahui, perkembangan teknologi sangat pesat, khususnya dalam bidang informasi. Hal ini sangat membantu semua orang dalam menyelesaikan pekerjaan, tak jarang perkembangan teknologi dimanfaatkan dalam hal negatif, seperti menyontek. Ada baiknya jika para pengguna memanfaatkan teknologi dalam hal positif dan tidak terlalu bergantung pada teknologi, melainkan hidup berdampingan dengan perkembangan teknologi yang ada. Sama halnya dengan memanfaatkan *chatbot*, khususnya *ChatGPT* yang dapat menyelesaikan dan menjawab banyak pertanyaan yang diajukan oleh manusia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, V., & Aini, Q. (2013). *Naskah Kecerdasan Buatan*. Halaman Moeka Publishing.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4779%0Ahttps://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342451>
- Mukrodin, & Mega Sasmita, N. (2021). rtificial Inteligenace Dalam Apilkasi Chatbot Sebagai Helpdesk Obyek Wisata Dengan Permodelan Natural Language Processing (Studi Kasus: Kabupaten Cilacap). *Smart Comp :Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 10(1), 7–14. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v10i1.2135>
- Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Ramadhani, R. Z., Rusdianto, H., & Yahya, V. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pusat Informasi Sekolah Dengan Penerapan Chatbot Menggunakan Aiml Berbasis Android Pada Smk Otomotif Al Husna Tangerang. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 3(2), 27–33. <https://doi.org/10.31000/jika.v3i2.2076>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurna1petisi.v4i1.3680>