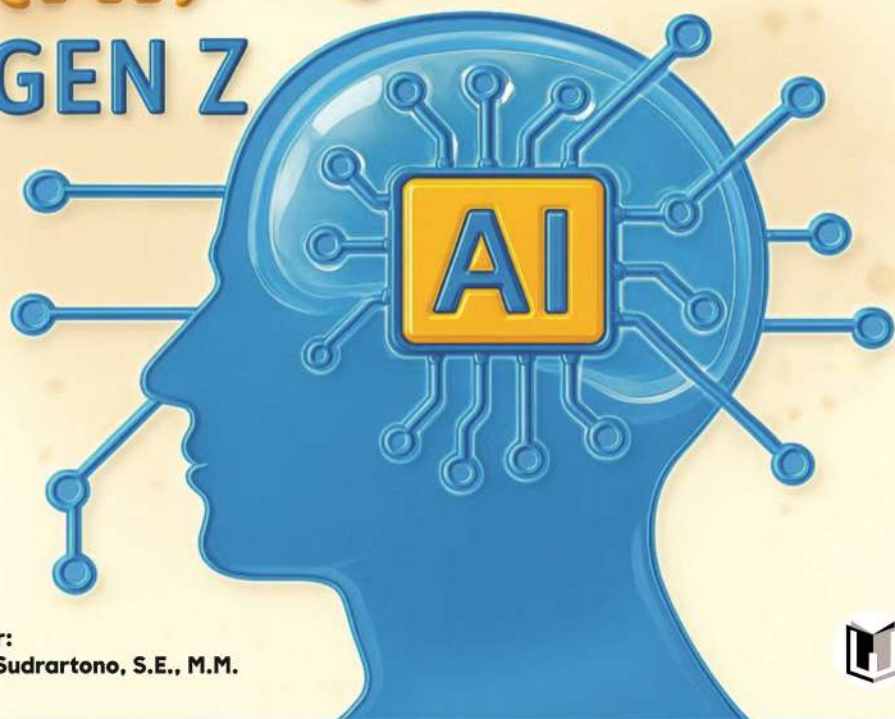


PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) bagi Mahasiswa GEN Z



Editor:
Tiris Sudartono, S.E., M.M.



Tim Penulis:

Muthmainnah, Amanda Salsa Bila, Rizka Puspita Putri, Indah Cantika Parasati,
Aric Hayy Kusuma, Marfina Dwi Riyanti, Wanda Berlian Wijayanti, Locita Widiastuti,
Tegar Bimantoro Herlambang, Nadina Falakhiah Sasti, Faridatul Khairunnisa,
Hilya Afkarina, Siti Rohimah, Septa Puspitasari

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) bagi Mahasiswa GEN Z

Tim Penulis:

**Muthmainnah, Amanda Salsa Bila, Rizka Puspita Putri, Indah Cantika Parasati,
Aric Hayyikusuma, Marfina Dwi Riyanti, Wanda Berlian Wijayanti, Locita Widiastuti,
Tegar Bimantoro Herlambang, Nadina Falakhiyah Sasti, Faridatul Khairunnisa,
Hilya Afkarina, Siti Rohimah, Septa Puspitasari**



PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) BAGI MAHASISWA GEN Z

Tim Penulis:

**Muthmainnah, Amanda Salsa Bila, Rizka Puspita Putri, Indah Cantika Parasati,
Aric Hayykusuma, Marfina Dwi Riyanti, Wanda Berlian Wijayanti, Locita Widiastuti,
Tegar Bimantoro Herlambang, Nadina Falakhiyah Sasti, Faridatul Khairunnisa,
Hilya Afkarina, Siti Rohimah, Septa Puspitasari**

Desain Cover:

Tiris Sudrartono, S.E., M.M.

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Tiris Sudrartono, S.E., M.M.

ISBN:

978-634-246-124-2

Cetakan Pertama:

Agustus, 2025

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul *Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) bagi Mahasiswa Gen Z* ini dapat tersusun dan diterbitkan. Buku ini hadir sebagai respons terhadap pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan.

Mahasiswa Gen Z, yang lahir dan tumbuh di tengah era digital, memiliki potensi besar dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri. Oleh karena itu, buku ini dirancang untuk menjadi panduan praktis sekaligus reflektif bagi para mahasiswa agar dapat mengenal, memahami, dan mengaplikasikan berbagai *platform* AI secara optimal dalam kegiatan akademik mereka.

Dalam buku ini dibahas secara rinci berbagai aplikasi AI populer seperti ChatGPT, Poe AI, Perplexity, Elicit, dan lainnya, lengkap dengan kelebihan, kekurangan, serta cara pemanfaatannya dalam pembelajaran dan penulisan karya ilmiah. Harapan kami, kehadiran buku ini dapat menjadi bekal yang berguna bagi mahasiswa dalam menjelajahi dunia digital dengan bijak, kritis, dan kreatif.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat dan menginspirasi pembaca dalam menghadapi tantangan dan peluang di era kecerdasan buatan.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PEMANFAATAN <i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE</i> (AI) DALAM PEMBELAJARAN DAN PENULISAN KARYA ILMIAH	1
A. Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i> (AI).....	1
B. Perkembangan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	2
C. Hubungan Pengembangan AI dengan Sektor Pendidikan	3
D. Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran	4
E. Pemanfaatan AI dalam Penulisan Karya Ilmiah	6
BAB 2 MAKIN CERDAS DENGAN POE A.I	11
A. Pengenalan Poe A.I	11
B. Fitur Poe AI	12
C. Cara Menggunakan Poe AI	13
D. Keunggulan Poe AI	16
E. Kekurangan Poe AI	17
F. Pemanfaatan Poe AI dalam Pembelajaran	18
BAB 3 SUPER PINTAR DENGAN CHATGPT	23
A. Pengenalan ChatGPT	23
B. Langkah-Langkah Pendaftaran ChatGPT	25
C. Kelebihan ChatGPT	25
D. Kekurangan ChatGPT	27
E. Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembelajaran	30
BAB 4 <i>ENHANCE YOUR LEARNING THROUGH PERPLEXITY</i>	35
A. Pengenalan Perplexity	35
B. Kelebihan Perplexity AI	36
C. Kekurangan Perplexity AI	41
D. Pemanfaatan Perplexity AI dalam Pembelajaran	42
BAB 5 <i>OPEN YOUR MIND WITH OPEN KNOWLEDGE MAPS</i>	49
A. Pengenalan <i>Open Knowledge Maps</i> (OKMaps)	49
B. Cara Penggunaan <i>Website AI Open Knowledge Maps</i>	50
C. Kelebihan <i>Open Knowledge Maps</i>	53
D. Kekurangan <i>Open Knowledge Maps</i>	55

E. Manfaat <i>Open Knowledge Maps</i> dalam Pembelajaran	57
BAB 6 MUDAH MEMBUAT ARTIKEL ILMIAH DENGAN ELICIT AI	61
A. Pengenalan Elicit A.I	61
B. Cara Menggunakan Elicit AI	62
C. Fitur yang Tersedia di Elicit A.I	63
D. Kelebihan Elicit A.I	70
E. Kekurangan Elicit A.I	72
F. Manfaat Elicit A.I	73
BAB 7 BELAJAR, BERMAIN DAN NUGAS BERSAMA CICI AI	75
A. Pengenalan Cici AI	75
B. Kelebihan Cici AI	76
C. Kekurangan Cici AI	77
D. Manfaat Cici AI bagi Mahasiswa dan Pelajar	78
BAB 8 CANVA AS EVERY STUDENT'S SECRET WEAPON	81
A. Pengenalan Canva	81
B. Fitur dan Cara Penggunaan Canva	82
C. Kelebihan Canva	87
D. Kelemahan Canva	87
E. Implikasi bagi Pembelajaran	89
BAB 9 ASK ANYTHING TO BLACKBOX AI	95
A. Pengenalan Blackbox.AI	95
B. Fitur pada BlackBox AI	96
C. Mekanisme Cara Penggunaan BlackBox AI	97
D. Kelebihan BlackBox AI	103
E. Kekurangan BlackBox AI	104
BAB 10 HOW GEMINI AI SHAPING THE FUTURE OF DIGITAL COMMUNICATION	107
A. Pengenalan Gemini AI	107
B. Fitur-Fitur Gemini AI	109
C. Mekanisme Penggunaan Gemini	111
D. Kelebihan Gemini AI	116
E. Kekurangan Gemini AI	118
BAB 11 KETIK DULU, GRAMMARLY KEMUDIAN	121
A. Pengenalan Grammarly	121
B. Cara Menggunakan Grammarly	123

C. Kelebihan Grammarly	127
D. Kelemahan Grammarly	130
E. Pemanfaatan Grammarly dalam Pembelajaran	131
BAB 12 HUMATA AI APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN DIGITAL	137
A. Pengenalan Humata AI	137
B. Cara Menggunakan Humata AI	140
C. Fitur dan Cara Kerja Humata AI	141
D. Kelebihan Humata AI	142
E. Kekurangan Humata AI	143
F. Manfaat Penggunaan Humata AI dalam Pembelajaran	144
BAB 13 PEMANFAATAN DEEPSEEK AI UNTUK PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF	149
A. Pengenalan Deepseek	149
B. Fitur-Fitur yang Tersedia pada Deepseek	150
C. Cara Menggunakan Deepseek	152
D. Keunggulan Deepseek	152
E. Kekurangan Deepseek	154
F. Pemanfaatan Deepseek dalam Pembelajaran	155
BAB 14 TEKNIK PARAFRASE DENGAN QUILLBOT	159
A. Pengenalan Quillbot	159
B. Fitur Utama QuillBot	164
C. Cara Menggunakan QuillBot dengan Efektif	165
D. Kelebihan Quillbot	169
E. Kekurangan Quillbot	170
F. Manfaat Quillbot untuk Siswa dalam Pembelajaran	171
PROFIL PENULIS	174

BAB 1

PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBELAJARAN DAN PENULISAN KARYA ILMIAH

Author: Muthmainnah

A. PENGENALAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)

Salah satu bentuk kemajuan teknologi Di Era 5.0 adalah berkembangnya *Artificial Intelligence* (AI), atau yang biasa kita sebut dengan kecerdasan buatan. Saat ini kecerdasan buatan menjadi salah satu teknologi penting yang memiliki peran signifikan dalam mendukung berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam ilmu komputer, kecerdasan buatan (AI) adalah studi tentang menciptakan mesin yang dapat berpikir, belajar, dan membuat keputusan sendiri. Dewasa ini kecerdasan buatan (AI) semakin populer karena kemampuannya menghasilkan berbagai jenis konten seperti teks, video, audio, gambar, dan sebagainya secara realistis dan orisinal. Kecerdasan buatan mengalami kemajuan signifikan dengan munculnya berbagai aplikasi AI seperti ChatGPT, Gemini, Perplexity, blackbox, dan sebagainya yang mampu menghasilkan beragam konten seperti teks, audio, video, dan gambar dalam berbagai bidang serta dapat mengidentifikasi tren dan pola relevan dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Teknologi ini juga telah menjadi dasar dalam pengembangan chatbot sebagai metode pembelajaran mandiri (*self-learning*). Hal ini sebagian besar disebabkan kemampuan alat tersebut dalam menjawab pertanyaan.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) menjadi salah satu inovasi teknologi paling transformatif saat ini yang secara signifikan telah mengubah berbagai aspek kehidupan dan industri, mulai dari bisnis, kesehatan, pendidikan, hingga pemerintahan, dengan kemampuannya untuk meniru proses berpikir manusia dalam pengenalan pola, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah kompleks. Oleh karena

DAFTAR PUSTAKA

- Giglio, A. D. dan da Costa, M. U. P. (2023). The Use of Artificial Intelligence to Improve the Scientific Writing of Non-Native English Speakers. *Revista da Associacao Medica Brasileira* 69(9), 1-5.
DOI: 10.1590/1806-9282.20230560.
- Karadogan, A. (2023). A Bridge Between Technology and Creativity: Story Writing with Artificial Intelligence *Journal of Human and Social Sciences*, 6(2), 406-423. DOI: 10.53048/johass.1368950
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, T. M., & Gunawan, G. (2024). Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Terkait Pemanfaatan Perplexity AI dalam Membantu Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Tanjungpura Journal of Language Education*, 1(1), 31.
<https://doi.org/10.26418/tjole.v1i1.79359>.

BAB 2

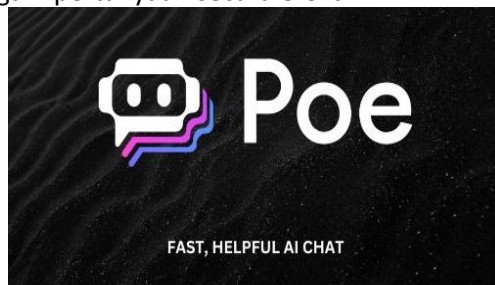
MAKIN CERDAS DENGAN POE A.I

Author: Amanda Salsa Bila

A. PENGENALAN POE A.I

Poe AI merupakan salah satu alat berbasis kecerdasan buatan (AI) yang berfokus pada pemrosesan bahasa. *Platform* ini memungkinkan pengguna berinteraksi dengan berbagai model AI untuk menghasilkan teks serta memberikan jawaban atas berbagai pertanyaan. Dikembangkan oleh Quora dan diluncurkan pada tahun 2022, Poe hadir sebagai upaya untuk mempermudah akses terhadap teknologi AI generatif yang terus mengalami perkembangan pesat.

Nama 'Poe' atau '*Platform for Open Exploration*' sebenarnya tidak memiliki arti khusus yang umum dikenal dalam ranah kecerdasan buatan. Namun, nama tersebut dapat dipahami sebagai identitas merek yang dipilih oleh Quora untuk menggambarkan *platform* ini. Dalam hal ini, Poe berperan sebagai penghubung antara pengguna dan teknologi AI, yang mendukung interaksi yang lebih mudah dan efektif, sehingga dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan kompleks dan menjawab beragam pertanyaan secara efektif.



Gambar 2.1 Logo Poe A.I

DAFTAR PUSTAKA

- Zhang, Y., & Liu, X. (2024). Reshaping and Transforming of English Teaching in Higher Education in the ChatGPT Era: An Empirical Study Based on Big Data. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123–145. <https://doi.org/10.1234/jet.2024.5678>
- Meilina Eka. (2025). *Poe AI: Inovasi Kecerdasan Buatan Interaktif di Era Digital*. Big Data, Blogs. <https://it.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-poe-ai/>
- Comission, E. (2016). *The Social Impact of Generative LLM-Based AI**. 4(1), 1–23.

BAB 3

SUPER PINTAR DENGAN CHATGPT

Author: Rizka Puspita Putri

A. PENGENALAN CHATGPT

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) semakin terasa dampaknya di berbagai bidang kehidupan, salah satunya melalui kehadiran ChatGPT. Aplikasi ini dikembangkan oleh OpenAI di bawah kepemimpinan Sam Altman, yang dikenal memiliki visi besar untuk menjadikan AI sebagai teknologi yang mendukung kemajuan manusia. Altman melihat AI bukan sebagai pengganti manusia, melainkan sebagai mitra yang dapat memperkuat kemampuan berpikir dan berkarya. ChatGPT adalah wujud nyata dari gagasan tersebut sebagai alat bantu digital yang membantu mahasiswa, pendidik, dan masyarakat umum dalam mengakses informasi, menjawab pertanyaan, bahkan menyusun ide secara lebih efisien. Dalam wawancaranya, Sam Altman menyampaikan bahwa “ChatGPT diciptakan bukan untuk menggantikan manusia, tetapi untuk memperkuat kemampuan manusia itu sendiri” (idntimes.com, 2024). Dengan pendekatan ini, ChatGPT dirancang bukan sekadar untuk kecanggihan teknis, tetapi juga sebagai teknologi yang etis dan bertanggung jawab.



Gambar 3.1 Ilustrasi ChatGPT

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, D., Fatemi, Y., Boskabadi, E., Nikfar, M., Ugwuoke, J., & Ali, H. (2024). ChatGPT in Teaching and Learning: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/educsci14060643>
- idntimes.com. (2024). Profil Sam Altman, CEO OpenAI dan Pencipta ChatGPT. Idntimes.Com. <https://www.idntimes.com/business/economy/yogama-wisnu-oktyandito/profil-sam-altman-ceo-openai-chatgpt?page=all>
- Khakzad Shahandashti, K., Sivakumar, M., Mohajer, M. M., Boaye Belle, A., Wang, S., & Lethbridge, T. (2024). Assessing the Impact of GPT-4 Turbo in Generating Defeaters for Assurance Cases. In *Proceedings-2024 IEEE/ACM 1st International Conference on AI Foundation Models and Software Engineering, FORGE 2024* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3650105.3652291>
- Marta Montenegro-Rueda, José Fernández-Cerero, José María Fernández-Batanero, and E. L.-M. (2023). Impact of the Implementation of ChatGPT in Education : A. Department of Teaching and Educational Organization, 1–13.
- Naznin, K., Al Mahmud, A., Nguyen, M. T., & Chua, C. (2025). ChatGPT Integration in Higher Education for Personalized Learning, Academic Writing, and Coding Tasks: A Systematic Review. *Computers*, 14(2). <https://doi.org/10.3390/computers14020053>
- OpenAI L.L.C. (2022). ChatGPT: Optimizing Language Models for Dialogue.
- Zulfikar Hardiansyah. (2023). Apa Itu ChatGPT: Pengertian, Cara Menggunakan, dan Kegunaannya.KOMPAS.Com. https://tekno.kompas.com/read/2023/10/01/13000087/apa-itu-chatgpt--pengertian-cara-menggunakan-dan-kegunaannya?utm_source=chatgpt.com

BAB 4

ENHANCE YOUR LEARNING THROUGH PERPLEXITY

Author: Indah Cantika Parasati

A. PENGENALAN PERPLEXITY

Perplexity adalah salah satu kecerdasan buatan (AI) yang menggabungkan mesin pencarian dengan chatbot berbasis AI untuk memberikan jawaban yang cepat dan akurat. Perplexity juga menyediakan fitur untuk mengingat konteks percakapan sebelumnya sehingga diskusi dapat berlanjut dengan mudah. Pengguna dapat mengakses Perplexity AI melalui situs web resmi yang tersedia secara *online*. Selain itu, Perplexity AI juga dapat diunduh dalam bentuk aplikasi yang tersedia di Play Store untuk pengguna Android dan App Store untuk pengguna iOS. Dengan fitur ini, pengguna bisa menggunakan Perplexity AI kapan saja dan di mana saja melalui perangkat *mobile* mereka. Perplexity AI dirancang untuk memudahkan pencarian informasi dengan cara yang interaktif dan mudah dipahami. Dengan pendekatan percakapan, Perplexity memungkinkan interaksi yang lebih alami antara pengguna dan mesin pencari. Hal ini menjadikan Perplexity AI sebagai alat yang efektif untuk membantu berbagai kebutuhan di bidang pendidikan, politik, ataupun dalam pekerjaan. Penggunaan AI dalam Perplexity mencerminkan kemajuan teknologi dalam mempermudah akses informasi.



Gambar 4.1 Logo Perplexity AI

DAFTAR PUSTAKA

- Ami. (2024). *Pengertian Perplexity AI Dan Keuntungannya!*
<https://s2dikdas.fip.unesa.ac.id/post/pengertian-perplexity-ai-dan-keuntungannya>
- B, I., Thamrin, A. N., & Milani, A. (2024). Implementasi Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Sistem Pendidikan dan Analisis Pembelajaran di Indonesia. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 714–723. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4512>
- Elfirdaus, I., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2024). Evaluasi Penerimaan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Perplexity Sebagai Penunjang Pembelajaran Menggunakan Simplifikasi Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 2547–2553.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4803>
- Hadid, S., Ramadhani, U., Dian Suari, S., & Eka Putri, A. G. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Chatbot Ai Dalam Pembelajaran Di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 02(September), 160–166. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v2i3.461>
- Hardiyanti, D., Setiawan, A., Setyowati, L., & Izzatuna, N. F. (2024). PERBANDINGAN HASIL PEMAPARAN CHATGPT-4 DENGAN PERPLEXITY AI DALAM PENGGUNAAN AI SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK MELAKUKAN KAJIAN SERVICE BULLETIN EMBRAER LEGACY 600/650. *Langkawu*, 10(2), 245–260.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/langkawi/article/view/9885/2906>
- Mandailina, V., Syaharuddin, S., & Abdillah, A. (2024). Pelatihan Penerapan Teknologi Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 4(1), 26–37. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v4i1.4928>
- Sasvari, P. (2024). *Furcsa kifejezésék miatt buknak meg a hamis kutatási dokumentumok. January.*
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29171.71206>

- Sobron, M., & Lubis. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU*, 4(1), 1–7.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>
- Tyaningsih, R. Y., Primajati, G., & Kurniawan, E. (2024). *Identifikasi Kebutuhan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran Matematika yang Adaptif*. 6, 885–894.
- Wati, T. M., & Gunawan, G. (2024). Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Terkait Pemanfaatan Perplexity AI dalam Membantu Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Tanjungpura Journal of Language Education*, 1(1), 31.
<https://doi.org/10.26418/tjole.v1i1.79359>.

BAB 5

OPEN YOUR MIND WITH OPEN KNOWLEDGE MAPS

Author: Aric HayyKusuma

A. PENGENALAN *OPEN KNOWLEDGE MAPS* (OKMAPS)

Majunya teknologi di era saat ini menunjukkan bahwa inovasi yang diciptakan manusia tidak akan ada habisnya. Semua kegiatan yang dilakukan manusia pasti akan melibatkan teknologi untuk mencapai hasil yang maksimal, terlebih lagi sekarang sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai tolak ukur persaingan dalam kehidupan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah AI atau kecerdasan buatan. *Open Knowledge Maps* merupakan salah satu kecerdasan buatan yang diciptakan untuk mempermudah dalam mencari dan memperluas wawasan melalui literatur ilmiah yang dibuat para ahli seperti jurnal, artikel, dan *paper*. Dalam *website* tersebut pelajar atau akademisi yang ingin mencari literatur sesuai dengan tema yang dicari, cukup mencantumkan kata kunci pada pencarian dan *website* akan menyajikan dalam bentuk yang lebih visual dan terstruktur melalui peta pengetahuan.



Gambar 5.1 Logo *Open Knowledge Maps*

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Natasya, R. (2023). IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM TEKNOLOGI MODERN. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 2(1), 22–24.
<https://ojs.unm.ac.id/pengabdi/article/view/46>.
- Kraker, P., Kittel, C., & Enkhbayar, A. (2016). Open Knowledge Maps: Creating a Visual Interface to the World's Scientific Knowledge Based on Natural Language Processing. *027.7 Zeitschrift Für Bibliothekskultur*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.12685/027.7-4-2-157>.

BAB 6

MUDAH MEMBUAT ARTIKEL ILMIAH DENGAN ELICIT AI

Author: Marfina Dwi Riyanti

A. PENGENALAN ELICIT A.I

Elicit AI adalah alat berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk membantu mahasiswa, dosen, dan peneliti dalam mencari dan mengatur informasi untuk penelitian mereka sehingga dapat membuat artikel ilmiah dengan mudah. Elicit, asisten tinjauan literatur yang didukung oleh kecerdasan buatan, membantu peneliti dalam menemukan sumber yang relevan dengan efisien dan meningkatkan proses penelitian (Whitfield & Hofmann, 2023). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan dalam bahasa yang mudah dipahami, dan kemudian mencari artikel atau jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang dicari. Dengan menggunakan Elicit AI, pengguna bisa lebih cepat menemukan referensi yang tepat untuk menyusun tinjauan pustaka atau teori dalam penelitian mereka. Alat ini sangat berguna untuk menghemat waktu, karena tidak perlu mencari satu per satu artikel atau jurnal secara manual. Elicit AI hadir sebagai solusi inovatif, khususnya bagi para peneliti yang membutuhkan akses cepat dan efisien terhadap artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian mereka.



Gambar 6.1 Logo Elicit A.I

DAFTAR PUSTAKA

- Afia, KangAtep. 2022. "Elicit Asisten Penelitian Berbasis AI." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(4):1360.
- Hudaa, Syihaabul, Mahsusi Mahsusi, Nuryani Nuryani, Ahmad Bahtiar, and Irma Novida. 2022. "Pelatihan Penggunaan Elicit Untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah Di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(4):1360. doi: 10.20527/btjpm.v4i4.5898.
- Inayah, Mushlihatul, Universitas Gadjah Mada, Yohanna Hariaty, Universitas Gadjah Mada, Araf Aliwijaya, and Universitas Gadjah Mada. 2024. "Eksplorasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pencarian Referensi Karya Ilmiah: Studi Kasus Mahasiswa Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Prosiding Seminar Nasional Perpustakaan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta – 2024." (August).
- Wolstenholme, Claire, and Jill Lebihan. N.d. "STUDENT EXPERIENCES OF USING ELICIT FOR LITERATURE REVIEWS Written By :"

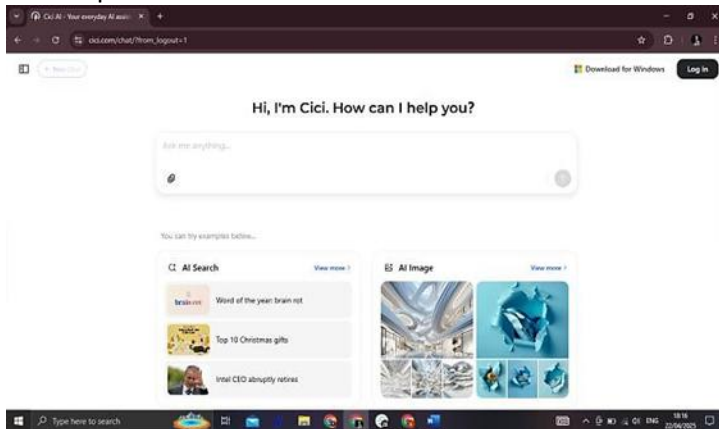
BAB 7

BELAJAR, BERMAIN DAN NUGAS BERSAMA CICI AI

Author: Wanda Berlian Wijayanti

A. PENGENALAN CICI AI

Aplikasi kecerdasan buatan yang paling banyak digunakan oleh siswa saat ini adalah Cici AI. Cici AI disukai oleh siswa untuk mencari referensi tentang artikel terbaru atau jawaban atas pertanyaan yang belum mereka ketahui. Cici AI adalah asisten AI yang ramah pengguna, komprehensif, dan memberi tahu apa yang dibutuhkan. Penggunaan Cici AI sangatlah mudah, hal pertama yang harus dilakukan adalah *Login* ke dalam web atau aplikasi agar leluasa menggunakan Cici AI tanpa ada batas penggunaan. Berikut ini tampilan Cici AI.



Gambar 7.1 Tampilan Cici AI versi web

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A. (2017). Mengenal artificial intelligence, machine learning, neural network, dan deep learning. J. Teknol. Indones., No. October, 3.
<https://aihub.id/pengetahuan-dasar/ai-pengertian-contohnya>

BAB 8

CANVA AS EVERY STUDENT'S SECRET WEAPON

Author: Locita Widiastuti

A. PENGENALAN CANVA

Dalam dunia pendidikan, strategi pembelajaran mengalami banyak perubahan dan pembaharuan. Pada sistem pembelajaran masa kini peserta didik dituntut untuk mengikuti pola perkembangan jaman. Apabila pada sebelumnya pembelajaran masih bersifat konvensional, namun pada pembaharuan sistem pembelajaran masa kini lebih menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Adanya fenomena digitalisasi juga, mendorong pergeseran paradigma pembelajaran yang bersifat konvensional kepada pembelajaran yang lebih modern (Hamzah *et al.*, 2023). Fenomena inilah yang kemudian dikenal sebagai pembelajaran abad 21 atau disebut juga sebagai *dysrupsi phenomenom* atau *pembelajaran futuristic* (Hamzah *et al.*, 2023).

Menyesuaikan dengan pembaharuan yang terjadi, banyak celah hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa. Pembelajaran masa kini mengacu pada salah satu *skill* yang perlu dimiliki pada abad-21 yaitu kreativitas. Pendidikan tinggi beradaptasi pada maraknya digitalisasi sehingga mahasiswa tidak hanya belajar secara teoritis namun mampu mengkomunikasikan hasil pemikirannya secara kreatif dan adaptif lewat media-media digital. Dalam memenuhi tujuan tersebut, mahasiswa perlu dibekali dengan *skill* yang relevan, salah satunya kemampuan desain komunikasi visual. Hal yang menjadi sorotan adalah banyaknya mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri saat harus membuat media inovatif yang dimaksud, seperti poster ilmiah, infografis, atau presentasi yang unik. Terlebih apabila menggunakan aplikasi desain yang profesional seperti Adobe Photoshop atau *software* ilustrator lainnya, membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari serta keahlian secara teknis.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, N. F., 'Uyun, K., & Mukaromah, S. (2023). Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan Pada Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 482–491.
<https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.334>
- Canva. (2023). *Magic Studio Features: AI tools that supercharge your creativity*. <https://www.canva.com/>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.923>
- Hamzah, A. R., Mesra, R., Br Karo, K., Alifah, N., Hartini, A., Gita Prima Agusta, H., Maryati Yusuf, F., Endrawati Subroto, D., Lisarani, V., Ihsan Ramadhani, M., Hajar Larekeng, S., Tunnoor, S., Bayu, R. A., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Indonesia, P. R. (1999). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi. *Sekretariat Negara Republik Indonesia*, 1, : pp. 36-54.
- KPK. (2025). Temuan Hasil SPI Pendidikan 2024: Menyontek dan Plagiarisme Masih Merebak di Sekolah dan Kampus. *KPK*.
<https://www.kpk.go.id/id/ruang-informasi/berita/temuan-hasil-spi-pendidikan-2024-menyontek-dan-plagiarisme-masih-merebak-di-sekolah-dan-kampus>
- Oktafia, N., Latifah, A. M., Dafa, A., & Haris, E. (2025). Mahasiswa dan AI : Transformasi Cara Berpikir Kritis dan Penyelesaian Masalah di Era Digital. *Posiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 10–33.
- Rushoff, D. (2019). *Team Human*. New York: W. W. Norton & Company.
- Sudipa, I. G. I., Harto, B., Mulyanto, Sepriano, Sahusilawane, W., Afriyadi, H., Lestari, S., Handayani, D., & Hasanuddin. (2023). *Teknologi Informasi dan SDGS (Peranan Teknologi Informasi di Berbagai Bidang Mendukung Sustainable Development Goals)*. PT Son Pedia Publishing.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=FDC4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teknologi+dan+sdgs+4&ots=gx8DMisw85&sig=YyfRIG681Hszwz2z99kJOz80sZ8&redir_esc=y#v=onepage&q=teknologi+dan+sdgs+4&f=false

UNESCO. (2024). *What you need to know about digital learning and transformation of education*. UNESCO.

<https://www.unesco.org/en/digital-education/need-know>

United Nations. (n.d.). *Sustainable Development Goals*.

<https://sdgs.un.org/goals>

BAB 9

ASK ANYTHING TO BLACKBOX AI

Author: Tegar Bimantoro Herlambang

A. PENGENALAN BLACKBOX.AI

Blackbox AI merujuk pada sistem kecerdasan buatan yang memiliki mekanisme internal yang tidak dapat dengan mudah dipahami atau dijelaskan oleh manusia. Dalam konteks ini, pengguna dapat melihat *input* dan *output* dari sistem, tetapi proses pengambilan keputusan yang terjadi di dalamnya tetap tersembunyi. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan algoritma kompleks, seperti pembelajaran mendalam (*deep learning*), yang membuatnya sulit untuk menginterpretasikan bagaimana keputusan diambil. Blackbox AI merupakan perkembangan dari OpenAI, yang didirikan oleh beberapa orang penting termasuk Elon Musk, Sam Altman, Greg Brockman, Ilya Sutskever, Wojciech Zaremba, dan John Schulman, lalu dikembangkan lagi oleh Roger Rizk, Logesh Kumar Umapathi, Matiss Ansviesulis, Michael Donohue di San Fransisco, USA pada tahun 2015. Istilah "*black box*" dalam AI merujuk pada sistem di mana proses internal dan mekanisme pengambilan keputusan tidak terlihat atau tidak dapat dipahami oleh pengguna. Pengguna dapat mengamati *input* dan *output*, tetapi cara kerja yang mendasarinya tetap menjadi misteri, sehingga sulit untuk menginterpretasikan bagaimana keputusan diambil. Dalam ranah AI, istilah ini menggambarkan sistem di mana proses pengambilan keputusan tidak transparan atau sulit dipahami. Ini mencerminkan tantangan yang dihadapi dalam memahami bagaimana model AI, terutama yang berbasis pembelajaran mendalam, membuat keputusan berdasarkan data yang diberikan. *Blackbox* sendiri adalah sebuah chatbot, yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna melalui teks yang membantu untuk menjawab pertanyaan, memberikan informasi, dan membantu dalam berbagai topik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bali, M. M. E. I., Kumalasanj, M. P., & Yunilasari, D. (2022). Artificial Intelligence in Higher Education: Perspicacity Relation between Educators and Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 146–152.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.88>
- Dr. G Manikandan, D. G. B. (2024). Measuring the Influence of Artificial Intelligence (AI) on *Online Purchase Decisions-In Case of Indian Consumers*. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32628/IJSRSET2411122>
- Hasyim, F., Malik, K., & Rizal, F. (2021). *Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi dan Teknologi Informasi Implementasi Algoritma Convolutional Neural Networks (CNN) Untuk Klasifikasi Batik*. X(X), 40–47.
- Lukman, L., Riska Agustina, & Rihadatul Aisy. (2024). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pematang. *Madaniyah*, 13(2), 242–255.
<https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>

BAB 10

HOW GEMINI AI SHAPING THE FUTURE OF DIGITAL COMMUNICATION

Author: Nadina Falakhiyah Sasti

A. PENGENALAN GEMINI AI

Gemini AI dikembangkan oleh Google AI yang merupakan keluarga *Large Language Models (LLMs)*, dengan Gemini Ultra 1.5 sebagai versi paling canggih. Google AI membangun Gemini, sebuah model bahasa besar yang dikenal juga dengan nama Bard. Asisten Gemini yang didukung oleh AI Google ini telah diintegrasikan ke dalam berbagai produk Google Workspace seperti Docs, Sheets, Gmail, dan lainnya. Gemini dirancang untuk membantu pengguna dalam berbagai tugas, seperti menghasilkan data berbasis teks maupun visual untuk berbagai keperluan. Fitur keamanan dan privasi tingkat perusahaan dari Gemini memastikan bahwa data pengguna tetap terlindungi.



Gambar 10.1 Ilustrasi Gemini AI

Gemini mampu berkomunikasi dan menghasilkan teks yang mencerminkan perilaku manusia dalam merespons pertanyaan pengguna karena telah dilatih menggunakan kumpulan data yang sangat luas yang mencakup kode dan teks. Di era digital saat ini, Gemini menonjol karena

DAFTAR PUSTAKA

- Llerena-Izquierdo, J.; Mendez-Reyes, J.; Ayala-Carabajo, R.; Andrade-Martinez, C. Innovations in Introductory Programming Education: The Role of AI with Google Colab and Gemini. *Educ. Sci.* 2024, 14, 1330. <https://doi.org/10.3390/educsci14121330>
- Manali Shukla, I. G. (2024). A Comparative Study of ChatGPT, Gemini, and Perplexity. *International Journal of Innovative Research in Computer Science and Technology (IJRCST)*, 10-15.

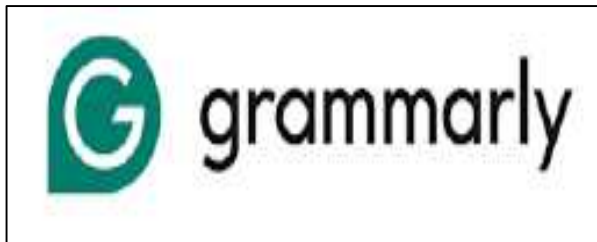
BAB 11

KETIK DULU, GRAMMARLY KEMUDIAN

Author: Faridatul Khairunnisa

A. PENGENALAN GRAMMARLY

Menulis merupakan kemampuan komunikasi yang sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan. Pada era yang serba modern ini, kemampuan menulis yang berkualitas menjadi sangat krusial terutama dalam pendidikan dan karier. Karya tulis ilmiah seperti artikel ilmiah, skripsi, tesis, atau buku ilmiah tidak dapat terlepas dari lingkungan pendidikan. Karya tulis ilmiah tersebut menggunakan ragam bahasa formal yang terdiri dari baku, tepat, kuantitatif, logis, denotatif, ringkas, dan runtun. Murray (2013) dalam (Mujadidi *et al.*, 2023), menekankan pentingnya menghindari keambiguan, penggunaan kata-kata yang tidak tepat, dan frasa yang terlalu umum dalam bahasa ilmiah. Murray juga menyoroti krusialnya penggunaan kalimat dengan struktur yang baik dan logis.



Gambar 11.1 Logo Grammarly

Namun, tak sedikit orang yang mengalami hambatan dalam menulis karya ilmiah dengan kualitas yang tinggi, seperti ketidaktepatan penggunaan ejaan, kesalahan tata bahasa, ketidakteraturan dalam gaya bahasa, dan sebagainya. Hambatan-hambatan tersebut harus segera diatasi agar tidak menimbulkan kesalahpahaman pembaca terhadap isi tulisan. Untuk itu, dibutuhkan kosakata yang tepat dan sesuai untuk

DAFTAR PUSTAKA

- Fahmi, S., & Rachmijati, C. (2021). Improving Students' Writing Skill Using Grammarly Application for Second Grade in Senior High School. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.22460/project.v4i1.p69-74>
- Fitria, R. A. (2021). *Students' Perceptions of the Use of Grammarly in Undergraduate Thesis Writing At Iain Palangka Raya* [STATE ISLAMIC INSTITUTE OF PALANGKA RAYA]. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/3680/>
- Fitria, R. A., Sabarun, S., & Miftah, M. Z. (2022). Students' Perception of the Use of Grammarly in Undergraduate Thesis Writing. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 5(2), 366. <https://doi.org/10.22460/project.v5i2.p366-371>
- Grammarly. (2025a). Grammarly. <https://www.grammarly.com/about>
- Grammarly. (2025b). Grammarly. <https://www.grammarly.com/plans>
- Haryanto, M. (2024). PEMANFAATAN AI DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA DAN MENULIS BAHASA INGGRIS. In Sudaryanto (Ed.), *Literasi dan Cendekia: Perspektif Kebahasainggrisan* (hal. 76–77).
- Marliyanda, A., Wachyudi, K., & Kartini, D. (2022). Analisis Survei Terhadap Pengguna Grammarly. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1147–1152. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3171>
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Azizah, A. N., Salsabila, P. B., & Savitri, T. F. (2023). Workshop: Pengenalan Grammarly sebagai Alat Bantu untuk Menulis Bahasa Inggris. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(4).
- Nova, M. (2018). Utilizing Grammarly in Evaluating Academic Writing: a Narrative Research on Efl Students' Experience. *Premise: Journal of English Education*, 7(1), 80. <https://doi.org/10.24127/pj.v7i1.1300>
- Oktaviani, S., Bahrani, & Noor, W. N. (2022). Students' perception towards the use of Grammarly in English writing skill of fourth semester English Education Department at UINSI Samarinda in the academic year 2021/2022. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru (SIPPG)*, 1(1), 1–24.

- Sulistiyowati, E. (2021). Penerapan Grammarly Tool Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Analisis Ekspositoris Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 559–566.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1144>
- Syahputra, F., Sabrina, E., Febrina, D., Putri, M., Siagian, P., Owen, R., Nainggolan, K., Hidayat, R., Kayla, S. A., & Amelia, S. (2025). Integrasi Kecerdasan Buatan Pada Udemy Dan Grammarly : Analisis Dampaknya Terhadap Keterampilan Akademik Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mandiri Dan Penulisan Ilmiah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(3), 285–292.

BAB 12

HUMATA AI APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN DIGITAL

Author: Hilya Afkarina

A. PENGENALAN HUMATA AI

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menjadi salah satu pendorong utama transformasi digital di berbagai sektor kehidupan. Dunia pendidikan dan penelitian pun tidak luput dari dampaknya. Kemajuan ini menciptakan peluang baru untuk mempercepat proses pembelajaran, mempermudah analisis data ilmiah, serta meningkatkan efisiensi dalam mencari dan memahami informasi kompleks. Salah satu inovasi mutakhir dalam bidang ini adalah kehadiran *Humata AI*, sebuah *platform* interaktif yang memanfaatkan teknologi AI untuk membantu pengguna dalam menelaah isi dokumen digital, khususnya yang bersifat akademik dan ilmiah. *Humata AI* dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara manusia dan informasi yang tertulis dalam dokumen, terutama dokumen dalam format PDF. Dengan mengintegrasikan kemampuan pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing*), *platform* ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isi dokumen dan memperoleh jawaban secara kontekstual. Hal ini menjadikan *Humata AI* bukan hanya sebagai alat baca pasif, tetapi sebagai mitra interaktif dalam proses memahami isi materi, yang sangat relevan dalam lingkungan akademik dan riset.

Salah satu fitur utama *Humata AI* adalah kemampuannya untuk merangkum isi dokumen secara otomatis. Ringkasan yang dihasilkan membantu pengguna mendapatkan gambaran umum dari teks yang panjang dan kompleks, sehingga proses membaca menjadi lebih efisien. Selain itu, *platform* ini juga dapat menjelaskan istilah atau konsep-konsep yang sulit, menjadikannya sangat berguna bagi pelajar maupun peneliti yang tengah mempelajari topik baru atau mendalam. Fungsi ini

DAFTAR PUSTAKA

Mafda Khoirotul Fatha, Rahayu Kartika Sari, Mifa Amira Dewi, Viviana Purba. (2024). "Analisis Penerimaan Aplikasi Humata.AI pada Mahasiswa Menggunakan Model UTAUT 2." Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2024, Surabaya, 28 Agustus 2024.

BAB 13

PEMANFAATAN DEEPSEEK AI UNTUK PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Author: Siti Rohimah

A. PENGENALAN DEEPSEEK

Deepseek merupakan *startup* kecerdasan buatan asal Tiongkok yang beroperasi dibawah naungan *High-Flyer* sebuah *hedge fund* kuantitatif yang berbasis di Hangzhou. Liang Wenfeng merupakan pendiri sekaligus CEO DeepSeek. Ia mendirikan *High-Flyer* pada tahun 2016, yang kemudian menjadi satu-satunya lembaga pendukung di balik pengembangan DeepSeek. Perusahaan ini telah merancang berbagai model AI *open-source* yang mampu bersaing dengan teknologi-teknologi terdepan dunia, seperti ChatGPT dari OpenAI, Claude dari Anthropic, dan Gemini dari Google. Sebagai model *open-source*, DeepSeek menawarkan alternatif kuat dibandingkan LLM populer seperti GPT-4 atau Claude, dengan beberapa keunggulan yang banyak serta seluruh model DeepSeek dapat digunakan secara gratis.



Gambar 13.1 Logo deepseek

DeepSeek juga mengembangkan DeepSeek Coder, sebuah model AI yang difokuskan untuk kebutuhan pemrograman, seperti menulis kode, memperbaiki *bug*, dan melakukan optimasi secara otomatis. DeepSeek menonjol dengan dukungan konteks panjang hingga 128K token,

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony Cardillo. 2025. "What Is DeepSeek AI? (Features, OpenAI Comparison, & More)." Exploding Topics. Retrieved (<https://explodingtopics.com/blog/deepseek-ai>).
- Hamdani, Rudi. 2025. "Simak Keunggulan Menggunakan Platform Deepseek AI." RRI News. Retrieved (<https://rri.co.id/ipitek/1300953/simak-keunggulan-menggunakan-platform-deepseek-ai>).
- Othman, Azizi. 2025. "Technical Report: Analyzing DeepSeek-R1 's Impact on AI Development DeepSeek-R1: Incentivizing Reasoning Capability in LLMs via Reinforcement Learning." (January).
doi: 10.13140/RG.2.2.33965.81128.

BAB 14

TEKNIK PARAFRASE DENGAN QUILLBOT

Author: Septa Puspitasari

A. PENGENALAN QUILLBOT

Di era digital yang serba cepat ini, kemampuan menulis dengan baik dan efisien menjadi kebutuhan penting dalam dunia akademik, profesional, maupun kreatif. Namun, tidak semua orang mampu menyusun kalimat dengan jelas dan lugas dalam waktu singkat. Di sinilah QuillBot hadir sebagai solusi. QuillBot adalah alat bantu berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu pengguna menulis ulang, menyunting, dan memperbaiki teks secara otomatis.



Gambar 14.1 Logo Quillbot

Dengan fitur-fitur seperti parafrase otomatis, pemeriksa tata bahasa, ringkasan teks, hingga pencarian sinonim, QuillBot menjadi teman setia dalam proses menulis. Alat ini tidak hanya mempermudah pengguna dalam menghindari plagiarisme, tetapi juga membantu mereka menghasilkan tulisan yang lebih variatif dan profesional. Buku ini akan membahas cara kerja QuillBot, fitur-fiturnya, serta strategi terbaik untuk memanfaatkannya secara maksimal dalam berbagai konteks penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, D. (2020). Evaluasi penggunaan alat parafrase berbasis kecerdasan buatan dalam penulisan akademik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 88-101.
- Luthfiah, N., Salminawati, S., & Dahlan, Z. (2024). Persepsi Mahasiswa tentang penggunaan artificial intelligence quillbot dalam mengatasi plagiarisme dan kesadaran etika akademik Mahasiswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 259-266.
- Prasetyo, A., & Hidayat, R. (2021). Keterbatasan alat deteksi plagiarisme berbasis AI dalam penulisan akademik. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(3), 112-121.
- Sari, M., & Pramudita, A. (2022). Peran teknologi AI dalam meningkatkan produktivitas mahasiswa dalam pembelajaran mandiri. *Jurnal Pendidikan Mandiri*, 9(2), 145-158.
- Sukmawati, L., & Yulianto, D. (2021). Pengaruh penggunaan teknologi AI untuk pengecekan grammar dalam penulisan akademik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 77-89.
- Taufik, M., & Rahmawati, S. (2022). Efektivitas alat parafrase berbasis AI dalam membantu mahasiswa menghindari plagiarisme. *Jurnal Penulisan Akademik*, 11(1), 34-47.

PROFIL PENULIS

Muthmainnah, S.Pd., M.Pd.



Penulis merupakan dosen di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember. Penulis telah banyak menghasilkan karya tulis ilmiah baik berupa artikel jurnal maupun buku. Penulis memiliki semangat dan ketertarikan yang tinggi pada ranah *self development* dan perkembangan AI. Penulis menyadari bahwa perkembangan teknologi yang ada harus dapat dimanfaatkan untuk terus meng-*upgrade* kemampuan diri dan menciptakan pembelajaran yang *meaningfull learning* demi menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk berani berkarya.

Amanda Salsa Bila



Penulis adalah mahasiswi aktif Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember. Penulis memiliki ketertarikan di bidang pendidikan dan ekonomi, serta memiliki bakat dalam olahraga. Selama masa studinya, penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi. Karya ini merupakan salah satu bentuk kontribusi penulis di dunia akademik, karena penulis ingin mendorong pentingnya pemahaman AI bagi pelajar dan pendidik sebagai langkah awal menuju sistem pembelajaran yang lebih cerdas, efektif, dan adaptif di era modern.

Rizka Puspita Putri



Penulis merupakan Mahasiswi Pendidikan Ekonomi, UNEJ angkatan 2024. Penulis lahir di Sidoarjo pada 20 Desember 2005. Sejak awal kuliah, penulis sudah tertarik dengan dunia pendidikan, khususnya dalam hal mengajar dan penggunaan teknologi informasi (IT) dalam proses pembelajaran. Semangat penulis dalam belajar dan mengajar mendorong penulis untuk terus mengembangkan diri. Penulis percaya bahwa dengan ilmu dan pengalaman yang terus diasah, penulis bisa menjadi bagian dari generasi muda yang berkontribusi besar dalam dunia pendidikan Indonesia.

Indah Cantika Parasati



Penulis merupakan mahasiswi aktif di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember yang memiliki minat besar dalam dunia penulisan. Indah aktif dalam unit kegiatan mahasiswa yang fokus pada kepenulisan. Selain menulis, Indah juga aktif mengikuti berbagai seminar dan *workshop* untuk memperkaya wawasan di bidang teknologi dan penulisan. Dedikasi dan semangatnya dalam belajar serta berbagi ilmu menjadi motivasi utama dalam setiap karya yang dihasilkan. Melalui buku ini, penulis ingin memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan literasi teknologi di Indonesia.

Aric HayyKusuma



Penulis adalah seorang anak pertama dari keluarga kecil yang berasal dari Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia yang memiliki minat dibidang teknologi lebih tepatnya di dunia digital seperti *game online*. Saat ini sedang aktif sebagai mahasiswa di Universitas Jember, jurusan Pendidikan Ekonomi. Dengan ketertarikannya pada dunia digital seperti *game online*, penulis memiliki impian untuk menjadi pengusaha *online store* yang menjual berbagai *item* yang dibutuhkan dalam *game* yang populer saat ini baik di

platform mobile maupun *platform* dekstop. Selain itu penulis juga memiliki impian menjadi tenaga pengajar sekolah menengah atas.

Marfina Dwi Riyanti



Penulis adalah mahasiswi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember angkatan 2024, yang aktif dalam kegiatan akademik dan organisasi kepengajaran. Ia tertarik pada inovasi pendidikan, khususnya pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. *Book chapter* ini ditulis sebagai upaya mengeksplorasi potensi AI, terutama ELICIT, dalam penelitian akademik dan pendidikan ekonomi. Tujuannya untuk memperdalam pemahaman, menganalisis aplikasi, dan integrasi AI dalam pembelajaran di era digital.

Wanda Berlian Wijayanti



Penulis merupakan mahasiswi semester 2 di Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Wanda hobi bernyanyi dan *dance*. Aku juga suka nonton donghua (semacam anime tapi asalnya dari China bukan Jepang), drakor, anime, dan Vtuber, untuk menemani saat mengerjakan tugas kuliah. Di *book chapter* ini aku juga mau *sharing* sama kalian tentang Cici AI, apa aja kelebihan dan kekurangan dari Cici AI ini, karena aku juga salah satu pengguna Cici AI ini selama kuliah.

Locita Widiastuti



Penulis adalah mahasiswi Universitas Jember yang memiliki prinsip "*wisdom traveler*" atau penjelajah kebijaksanaan yang membangun semangat untuk menghargai setiap langkah sebagai proses pembelajaran hidup. Locita berkontribusi aktif dalam menyuarakan kepedulian akan potensi wisata daerahnya dengan tergabung dalam Duta Wisata Gus dan Ning Jember 2024-2026. Locita memiliki pengalaman dalam pengelolaan sosial media sebagai *Social Media Specialist platform*

Instagram @idnextleader. Penulis ini sering membagikan ceritanya melalui Instagram @chrislocita dan platform pengembangan diri @youthfornexus.id miliknya.

Tegar Bimantoro Herlambang



Penulis merupakan mahasiswa Aktif Prodi Pendidikan Ekonomi UNEJ. Tegar merupakan orang yang aktif dan suka berkontribusi pada hal-hal positif dan memiliki ketertarikan di bidang *Public Speaking*, *Volunteering*, *Negotiator*. Tegar juga aktif dalam berorganisasi. Karya ini merupakan bentuk kontribusi penulis bagi kemajuan program studi dan bagian dari upaya penulis untuk terus mengasah kemampuan menganalisis dan menulis dalam dunia akademis dalam memahami dampak positif dari kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang tentunya sangat membantu tujuan pembelajaran.

Nadina Falakhiyah Sasti



Penulis merupakan mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penulis memiliki ketertarikan pada bidang kepenulisan dan karya ilmiah. Pada studinya, penulis aktif dalam beberapa kegiatan keorganisasian program studi. Kepenulisan ini merupakan salah satu bentuk kontribusi penulis dalam bidang kepenulisan, dan harapan penulis agar karya ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan manfaat yang luas dalam pengembangan AI pada bidang pengetahuan.

Faridatul Khairunnisa



Penulis adalah mahasiswi aktif Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang kewirausahaan dan aktif berorganisasi selama masa kuliah. Di luar dunia akademik, penulis memiliki minat besar terhadap kegiatan alam seperti *hiking*. Musik juga menjadi bagian penting dalam kesehariannya sebagai sumber inspirasi dan hiburan. Keinginannya untuk mencoba hal-hal baru menjadi alasan utama penulis untuk bergabung dalam penulisan buku ini.

Hilya Afkarina



Penulis adalah seorang mahasiswa aktif PE UNEJ yang saat ini tengah menjalani kegiatan organisasi di Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP). Di luar kegiatan akademik dan organisasi, Saya memiliki minat besar dalam bidang olahraga serta hobi mengedit video sebagai bentuk ekspresi kreatif. Ketertarikannya pada perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan, mendorong saya untuk menulis *book chapter* ini yang membahas tentang Humata AI. Saya berharap tulisan ini dapat memberikan wawasan baru bagi mahasiswa dan pembaca umum mengenai pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung proses belajar dan penelitian.

Siti Rohimah



Penulis adalah mahasiswi aktif di Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember. Penulis memiliki ketertarikan dibidang *Design* serta penulis juga sangat aktif dalam organisasi selama masa perkuliahan. Penulis sangat merasa senang, telah diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam penulisan *project Bookchapter* ini

sehingga penulis dapat berkesempatan untuk membuatnya, ini juga pengalaman pertama penulis yang sangat berharga dan memotivasi penulis untuk belajar menulis artikel.

Septa Puspitasari



Penulis lahir di Banyuwangi pada 03 September 2006. Merupakan mahasiswa aktif pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Sebagai individu yang memiliki minat besar dalam dunia pendidikan dan teknologi. Hal ini mendorong penulis untuk mengeksplorasi berbagai alat bantu digital, termasuk QuillBot, sebagai solusi dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam penulisan ilmiah mahasiswa. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan wawasan baru bagi mahasiswa, dosen, dan pembaca umum lainnya yang tertarik dalam pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan di dunia pendidikan.

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) bagi Mahasiswa GEN Z

Secara garis besar buku Pemanfaatan AI untuk Mahasiswa Gen Z ini membahas tentang pengenalan AI secara umum, pemanfaatan AI dalam pembelajaran dan penulisan karya tulis, rekomendasi AI yang sering digunakan oleh mahasiswa Gen Z seperti Poe AI, ChatGPT, perplexity, *Open Knowledge Maps*, Elicit AI, CICI AI, Canva, Blackbox AI, Quilbolt, Grammarly, Gemini serta panduan cara menggunakan AI tersebut. Diharapkan dengan keberadaan *bookchapter* ini dapat memberikan wawasan, bagi mahasiswa pembaca terkait AI yang bisa mereka manfaatkan dalam perkuliahan. Mengingat saat ini penggunaan AI memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, penelitian maupun dalam kegiatan sehari-hari. Dalam dunia perkuliahan, penggunaan AI membawa dampak positif yang besar. Mahasiswa yang kesulitan memahami artikel ilmiah kini bisa mengandalkan beragam platform AI untuk membantu menjawab pertanyaan seperti tujuan penelitian, metode yang digunakan, hingga hasil dan kesimpulan dari studi tersebut. Tidak hanya itu, AI juga dapat memperkuat metode belajar mandiri yang aktif karena dapat mendorong mahasiswa untuk bertanya dan mengeksplorasi materi sendiri. Oleh karenanya penting bagi mahasiswa Gen Z untuk membaca buku ini.



SCANME

www.penerbitwidina.com
@penerbitwidina
penerbit widina
penerbitwidina@gmail.com
widina store
widina bookstore
Layanan Pembaca & Pengetahuan Buku
0815-7000-699

Teknologi & Komputer

ISBN 978-634-246-124-2



9

786342

461242