

## PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK DESAIN KEGIATAN YAYASAN NAELUL KHAIR KOTA BEKASI

Ahmad Fauzi <sup>[1]</sup>; Verra Sofica <sup>[2]</sup>; Anna Mukhayaroh <sup>[3]</sup>

Informatika, Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Nusa Mandiri

ahmad.azy@nusamandiri.ac.id, verrea.vsc@nusamandiri.ac.id, anna.auh@nusamandiri.ac.id

### Info Artikel

#### Keywords:

Orphan & Orphan  
Foundation, Artificial  
Intelligence, Design

#### Kata Kunci:

Yayasan Yatim&Piatu,  
Artificial Intelligence, Desain

### Abstract

*Training on the Use of Artificial Intelligence (AI) to Design Activities for the Naelul Khair Foundation, Bekasi City for Foster Child Participants is an important initiative considering the strategic role of technology in today's social and educational transformation. This foundation, which is committed to providing education and development to its foster children, faces challenges in providing equitable access to technological knowledge and skills, especially AI, to its participants who may have limited resources and knowledge. Thus, this training is a progressive step in empowering foster children to face changing times which are increasingly driven by technological developments. By strengthening AI knowledge and skills, foster children are expected to increase their creativity and ability in designing and managing activities both within the foundation and in the wider community. More than just providing knowledge, this training also creates space for foster children to collaborate and share ideas in using technology as a tool to solve problems and improve the quality of their own lives and the environment around them. Thus, the collaboration between the education and technology sectors in this training is not only a means of imparting knowledge, but also a manifestation of a shared commitment to creating a better and more inclusive future for foster children, where technology becomes a tool that empowers them. to reach their best potential and contribute to sustainable social development.*

### Abstrak

*Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Desain Kegiatan Yayasan Naelul Khair Kota Bekasi bagi Peserta Anak Asuh menjadi sebuah inisiatif yang penting mengingat peran strategis teknologi dalam transformasi sosial dan pendidikan masa kini. Yayasan ini, yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan dan pengembangan kepada anak-anak asuhnya, menghadapi tantangan dalam memberikan akses yang merata terhadap pengetahuan dan keterampilan teknologi, khususnya AI, kepada pesertanya yang mungkin memiliki keterbatasan sumber daya dan pengetahuan. Dengan demikian, Pelatihan ini menjadi sebuah langkah progresif dalam memberdayakan anak-anak asuh untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin didorong oleh perkembangan teknologi. Melalui penguatan pengetahuan dan keterampilan AI, anak-anak asuh diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam merancang serta mengelola kegiatan baik di lingkungan yayasan maupun di masyarakat luas. Lebih dari sekadar memberikan pengetahuan, Pelatihan ini juga menciptakan ruang bagi anak-anak asuh untuk berkolaborasi dan berbagi ide dalam menggunakan teknologi sebagai alat untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup mereka sendiri serta lingkungan sekitar. Dengan demikian, kolaborasi antara sektor pendidikan dan teknologi dalam Pelatihan ini tidak hanya menjadi sarana untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga menjadi perwujudan dari komitmen bersama untuk menciptakan masa depan yang lebih baik dan inklusif bagi anak-anak asuh, di mana teknologi menjadi alat yang memberdayakan mereka untuk meraih potensi terbaik mereka dan berkontribusi pada pembangunan sosial yang berkelanjutan.*

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin hari semakin pesat. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar bagi manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang tidak luput dari pengaruh teknologi adalah pendidikan (Saputra & Serdianus, 2023). Aktivitas serba digital dan elektronik dengan data sebagai peranan utamanya, individu tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu (Danuri, 2019). Pada era digital yang berkembang pesat ini, teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) muncul sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan dampak

signifikan di berbagai bidang kehidupan (Achmad Yogi Pambudi et al., 2023). Tujuan utama kecerdasan buatan adalah mengembangkan alat atau mesin yang memiliki kemampuan berpikir seperti manusia (Manikandan et al., 2022).

AI kini telah mengalami pengembangan ekstensif untuk meniru dan bahkan menggantikan pekerjaan yang dilakukan manusia saat ini. Sejumlah perusahaan digital, termasuk Amazon, Facebook, Microsoft, dan Google, telah mengadopsi AI. Namun siapa sangka, Intelijen ini juga masuk ke bidang pendidikan. Penjelarasannya, seperti halnya teknologi, institusi juga berkembang. Salah

satunya adalah sekolah akuntansi di Umass Lowell yang menggunakan alat praktik dan buku pelajaran online. Bill Gates, pencipta Microsoft, adalah penganjur penerapan AI dalam pendidikan. Gates bahkan berpikir AI akan meningkatkan pendidikan secara signifikan (Shorten & Khoshgoftaar, 2019).

Dalam era digital dan perkembangan AI yang pesat, memberikan pengetahuan tentang teknologi, khususnya AI, sangatlah penting agar anak-anak dapat bersaing di masa depan. Dalam konteks ini, anak-anak dianggap sebagai pemimpin masa depan negara, dan kualitas pendidikan yang mereka terima dianggap memiliki dampak signifikan pada perkembangan bangsa (Febi Nur Aini et al., 2023).

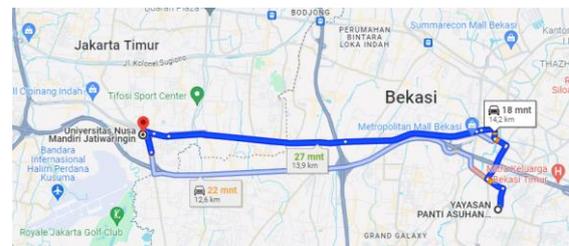
Pentingnya peran panti asuhan, khususnya dalam konteks pendidikan anak-anak asuh, tergambar dari dinamika peran pengurus panti asuhan sebagai orangtua asuh. Peran ini tidak hanya terbatas pada pemenuhan kebutuhan fisik dan pendidikan formal, tetapi juga mencakup aspek-aspek pengembangan karakter dan kemandirian anak-anak. Pemahaman peran sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator mengindikasikan upaya panti asuhan dalam memberikan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik anak-anak yang tinggal di sana (Febi Nur Aini et al., 2023).

Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair merupakan sebuah Yayasan yang bergerak dalam bidang sosial menampung puluhan anak yatim dan piatu dipimpin oleh Bapak Bukhori dimana Yayasan tersebut berada pada tengah Kota Bekasi Jl. Bambu Kuning No.75, RT.002/RW.003, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bks, Jawa Barat 17114, Yayasan Naelul Khair Kota Bekasi bertujuan untuk memberikan pendidikan dan pengembangan potensi kepada anak-anak asuh yang mungkin kurang mendapatkan akses yang memadai terhadap teknologi.

Dalam era digital dan perkembangan AI yang pesat, memberikan pengetahuan tentang teknologi, khususnya AI, sangatlah penting agar anak-anak dapat bersaing di masa depan, Anak-anak asuh yang menjadi peserta pelatihan mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya dan pengetahuan tentang teknologi.

Pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan tersebut dengan memberikan pengetahuan dasar tentang AI dan cara pemanfaatannya dalam berbagai bidang, termasuk desain kegiatan. Melalui Pelatihan ini, diharapkan anak-anak asuh dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam merancang dan mengelola kegiatan, baik yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari di yayasan

maupun dalam konteks lebih luas di Masyarakat. Dengan memberikan pengetahuan tentang AI dan keterampilan dalam merancang kegiatan, Pelatihan ini bertujuan untuk memberdayakan anak-anak asuh agar dapat menjadi agen perubahan di lingkungan mereka. Mereka dapat menggunakan teknologi ini untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup mereka sendiri serta masyarakat sekitar. Kehadiran teknologi termasuk AI, telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern (Utami et al., 2023). Pelatihan ini akan membekali anak-anak asuh dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin didorong oleh perkembangan teknologi. Kerjasama antara yayasan yang fokus pada pendidikan anak asuh dan penggunaan teknologi seperti AI menunjukkan kolaborasi yang baik antara sektor pendidikan dan teknologi. Hal ini menciptakan peluang untuk pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan anak-anak yang membutuhkan. Teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengakses informasi (Manan, 2023). Belakangan ini marak desain kegiatan dalam bentuk elektronik. Salah satu AI yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain informasi selain Canva, yaitu Bing. Bing Image Creator dari Microsoft adalah salah satu alat yang menawarkan platform intuitif untuk membuat dan memanipulasi konten visual, sehingga meningkatkan pengalaman belajar (Kliman-silver et al., n.d.). Bing Image Creator dari Microsoft, memberikan keuntungan pendidikan yang signifikan, yang mana dapat menjadi alat pembuatan konten. Fitur Bing menawarkan aksesibilitas kepada pengguna dari berbagai latar belakang, mendorong inklusivitas dan memberdayakan mereka untuk mengeksplorasi potensi artistik mereka. Selain itu, algoritma berbasis AI pada Bing dapat beradaptasi dengan gaya pembelajaran individu, memberikan panduan dan umpan balik yang sesuai (Vilgia Putri Beyan et al., 2023).



**Sumber:** (Google Maps, 2024)

Gambar 1 Peta Lokasi Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair

Jarak mitra dengan pengusul adalah 13,9 KM Dimana pengusul adalah Universitas Nusa Mandiri yang berlokasi di Jl. Jatiwaringin Raya No.02 Cipinang Melayu. Kec. Makassar Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620 dan Alamat mitra adalah Jl. Bambu Kuning No. 75, RT 002/RW 003, Sepanjang Jaya, Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi, Jawa Barat.



**Sumber:** Arsip Yayasan Naelul Khair  
Gambar 2 Aktivitas Yatim dan Piatu Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair



**Sumber:** Arsip Yayasan Naelul Khair  
Gambar 3 Kegiatan Yatim dan Piatu Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair

Gambar 2 dan Gambar 3 merupakan dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh anak asuh Yayasan Naelul Khair dimulai dari penutupan pengajian sementara guna menyambut malam nisfu syaban hingga kegiatan buka bersama di bulan ramadhan.

Identifikasi Masalah yang Dihadapi oleh Mitra Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Desain Kegiatan Yayasan Naelul Khair Kota Bekasi mungkin meliputi:

1. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi:

Anak-anak asuh yang menjadi peserta pelatihan mungkin memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan teknologi, khususnya terkait dengan AI. Mereka mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang

konsep AI, cara kerjanya, atau bagaimana memanfaatkannya dalam desain kegiatan.

2. Keterbatasan Akses Terhadap Teknologi:

Keterbatasan akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mempelajari dan menerapkan AI menjadi hambatan. Beberapa anak asuh mungkin tidak memiliki akses terhadap komputer atau internet secara konsisten, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam pelatihan.

3. Kesulitan dalam Mengintegrasikan AI dalam Desain Kegiatan:

Meskipun mendapatkan pemahaman dasar tentang AI, anak-anak asuh mungkin mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep tersebut ke dalam desain kegiatan sehari-hari di yayasan. Mereka mungkin tidak tahu bagaimana mengidentifikasi peluang penggunaan AI atau mengimplementasikannya dengan efektif dalam kegiatan mereka.

4. Keterbatasan Sumber Daya:

Yayasan itu sendiri mungkin menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dalam hal dana maupun personel yang terampil dalam bidang AI. Hal ini dapat membatasi kemampuan yayasan untuk menyelenggarakan pelatihan yang berkualitas tinggi dan memberikan dukungan yang memadai kepada peserta pelatihan.

5. Kesulitan dalam Mempertahankan Minat dan Motivasi:

Anak-anak asuh mungkin menghadapi kesulitan dalam mempertahankan minat dan motivasi selama pelatihan, terutama jika materi yang disampaikan tidak relevan atau tidak menarik bagi mereka. Ini dapat menjadi tantangan bagi mitra pelatihan untuk merancang dan menyampaikan materi yang menarik dan relevan bagi peserta.

## II. METODE PELAKSANAAN

Untuk itu metode yang dilakukan untuk memperaktikan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Desain Kegiatan Yayasan Naelul khair Kota Bekasi dengan cara Metode Pelatihan Offline dimana peserta akan berkumpul ruang kelas bersamaan dengan dosen dan mahasiswa aktif universitas Nusa mandiri.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tiga tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan dan mengkaji kemampuan Anak Asuh. Dalam tahap ini dicari permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh anak asuh dalam membuat desain kegiatan. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan pengembangan terhadap kemampuan Mitra dalam Desain dengan menggunakan teknologi AI Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan Pelatihan. Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan diberikan materi mengenai Desain Mudah dengan teknologi AI
2. Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan.
3. Peserta berlatih untuk membuat sebuah Desain Kegiatan dengan aplikasi Bing Image Creator
4. Hasil karya pengembangan profesi dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lebih lanjut.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan berupa Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Desain Kegiatan Yayasan Naelul khair Kota Bekasi kepada Anak Asuh secara tatap muka dengan menghadirkan narasumber dari dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri.

Pengabdian Masyarakat akan dilaksanakan secara Offline pada :

Hari dan Tanggal: Sabtu, 6 April 2024

Tempat : Kelas Yayasan Naelul Khair Kota Bekasi

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan atau penyuluhan terkait pemanfaatan teknologi (*Artificial Intelligence*) memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengetahuan dalam dunia desain. Para peserta yang mengikuti workshop ini dapat menggali potensi penuh teknologi AI menggunakan aplikasi bing app untuk mendesain kebutuhan desain kegiatan. Meningkatnya kompetensi Pengurus dan remaja anak asuh Yayasan Naelul Khair dengan memanfaatkan teknologi AI.

Kegiatan ini menjadi bagian sharing dengan Pengurus dan Anak asuh dengan Pendidikan minimal SMA/Sederajat guna mempermudah memberikan pengetahuan dalam pembuatan desain kegiatan dengan menggunakan teknologi Bing Image Creator sehingga dapat mendukung branding Yayasan kepada masyarakat luas. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini tentunya melibatkan beberapa pihak diantara Dosen-dosen

Universitas Nusamandiri, mahasiswa aktif. Dengan adanya kegiatan ini dapat menjadikan sebuah penggerak para dermawan dan donatur.

Pertama Peserta diberikan pemahaman fitur-fitur pada Bing Image Creator. Kemudian cara penggunaan aplikasi Bing Image Creator sebagai alat bantu desain konten digital. Selanjutnya tutor mengadakan sesi tanya jawab kepada peserta, dan diakhiri dengan mengisi kuesioner kegiatan pengabdian masyarakat.



Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)

Gambar 4 Pemaparan materi kepada peserta pengabdian masyarakat oleh Tutor



Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)

Gambar 5 Pemaparan materi kepada peserta pengabdian masyarakat oleh Tim Tutor

Gambar 4 dan 5 merupakan dokumentasi Tutor dan Tim Tutor dalam memaparkan materi serta tutorial penggunaan Bing Image Creator.



Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)

Gambar 6 Tanya jawab peserta pelatihan Gambar 6 merupakan dokumentasi peserta saat sesi tanya jawab selama pelatihan berjalan.



Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)  
Gambar 7 Pengisian kuesioner peserta

Gambar 7 merupakan dokumentasi peserta mengisi lembar kuesioner pengabdian masyarakat untuk mengetahui seberapa besar presentase serta tanggapan peserta dari kegiatan pelatihan.



Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)  
Gambar 8 Foto bersama seluruh peserta pelatihan

Gambar 8 merupakan dokumentasi peserta pelatihan bersama Tim Tutor dan Ketua Pelaksana

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini juga dipublikasikan melalui media elektronik yaitu:

<https://news.nusamandiri.ac.id/2024/04/08/dosen-universitas-nusa-mandiri-beri-workshop-pemanfaatan-kecerdasan-buatan-dalam-desain-flyer-kegiatan-yayasan/> yang terbit pada 8 April 2024 (Gambar 9).



**Dosen Universitas Nusa Mandiri Beri Workshop Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Desain Flyer Kegiatan Yayasan**



**Dikasi, NusamandiriNews**—Dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri (UNM) menunjukkan kemampuannya dalam pengabdian kepada masyarakat dengan mengadakan kegiatan kolaborasi bersama Yayasan Naelul Khair di Kota Bekasi. Kegiatan ini melibatkan dosen dan mahasiswa dan berbagi disiplin ilmu untuk memberikan kontribusi positif kepada mitra anak asuh yayasan.

**Workshop Pemanfaatan AI**

Baca juga: [Dosen Universitas Nusa Mandiri Latih Pengantar JPOB Hasilkan Cuan Ganakan Artificial Intelligence](#)

Salah satu workshop yang diselenggarakan dalam kegiatan ini adalah tentang pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam desain flyer kegiatan yayasan. Workshop dapat menjadi wadah bagi para peserta untuk mempelajari bagaimana teknologi AI dimanfaatkan secara kreatif untuk mendukung kegiatan promosi dan sosialisasi yayasan.

Dalam sesi workshop, dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Mandiri memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada para peserta, termasuk cara menggunakan berbagai algoritma AI untuk menciptakan desain flyer yang menarik dan efektif.

Ahmad Fauzi salah satu dosen Universitas Nusa Mandiri yang melaksanakan kegiatan ini mengatakan bahwa workshop ini membagikan informasi tentang pentingnya pemanfaatan teknologi modern dalam upaya meningkatkan dampak sosial dan membantu yayasan mencapai tujuan mereka.

Baca juga: [Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri Berikan Pelatihan Aplikasi Pedia Pengantar JPOB](#)

"Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi para peserta, tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi masyarakat setempat, terutama bagi anak-anak asuh Yayasan Naelul Khair," katanya.

Ia mengatakan dengan adanya kolaborasi antara universitas dan yayasan diharapkan akan terus terjalin keajaiban yang berkelanjutan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memberikan pendidikan yang lebih baik bagi generasi mendatang. (UMF)

Sumber: (Hasil Pelaksanaan, 2024)  
Gambar 9 Dokumentasi Press Release

**IV. KESIMPULAN**

Pelatihan desain untuk menunjang kegiatan di Yayasan Naelul Khair menggunakan Bing bagi pengurus dan anak asuh telah berhasil dijalankan sesuai rencana. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner peserta, diketahui pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi, . Berdasarkan hasil kuesioner terbukti dari setiap kategori dalam kuesioner yang dibagikan mendapatkan nilai di atas standar keberhasilan puas dan sangat puas dari responden. Namun, tentu akan lebih baik jika diadakan pelatihan Bing Image Creator tingkat lanjutan untuk meningkatkan kemampuan desain para pengurus dan anak asuh Yayasan Naelul Khair untuk digunakan dalam proses desain informasi kegiatan maupun dalam hal lain yang berkaitan dengan kegiatan di Yayasan Naelul Khair.

**V. DAFTAR PUSTAKA**

Achmad Yogi Pambudi, Imam Syafi'i, Dwi Wahyu Kartikasari, Amir Yarkhasy, Hasanul Bulqiyah, Luhur Moekti Prayogo, Mardi

- 
- Widodo, Djoko Apriono, Sukisno, Mario Fahmi Syahrial, Usep Supriatna, & Ammar Zaki. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 1–8.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Informasi Komputer Akuntansi Dan Manajemen*, Vol. 5 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Febi Nur Aini, N., Kunci, K., Asuhan, P., & dan Anak, P. (2023). Perananan Panti Asuhan Dalam Menunjang Pendidikan Anak Asuh (Studi Kasus Lksa Panti Asuhan Muhammadiyah Cingkariang). *Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(2), 84–92.
- Google Maps. (2024). *No Title*.
- Hasil Pelaksanaan. (2024).
- Kliman-silver, C., Knearem, T., & Wheeler, J. (n.d.). *Automation and inspiration : Understanding the value of artificial intelligence in user experience design tools*. 2–4.
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi : Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73.
- Manikandan, P., Selija, K., Vasugi, V., Prem Kumar, V., Natrayan, L., Helen Santhi, M., & Senthil Kumaran, G. (2022). An Artificial Neural Network Based Prediction of Mechanical and Durability Characteristics of Sustainable Geopolymer Composite. *Advances in Civil Engineering*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9343330>
- Saputra, T., & Serdianus, S. (2023). Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran di. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), 1–18.
- Shorten, C., & Khoshgoftaar, T. M. (2019). A survey on Image Data Augmentation for Deep Learning. *Journal of Big Data*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40537-019-0197-0>
- Utami, A., Hasibuan, V. N., & Rambe, R. (2023). Perkembangan Artificial Intelligence (Ai) Sebagai Media Pembuatan Iklan Di Era Modern. *Neraca Manajemen, Ekonomi*, 3(1).
- Vilgia Putri Beyan, E., Gisela Cinintya Rosy, A., & Vilgia Princess Beyan, E. (2023). *JARINA- Journal of Artificial Intelligence in Architecture A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field*. 2(1), 53–65.