**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

# Pelatihan Penggunaan Chatgpt Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

**Sukarno Bahat Nauli[1*], Agung Priambodo[2], Dian Ayu Palapa Putri [3], Riama Sibarani[4], Sri Rachmawati H Siregar[5], Bosar Panjaitan[6], Yuwan Jumaryadi[7]**

[1,2,3,4,5,]Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta Selatan
[6]Universitas Asa Indonesia, Jakarta Timur
[7]Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat
*e-mail: sukarnobahat@usni.ac.id[1*], agung.priyambodo@usni.ac.id[2], dian.ayu@usni.ac.id[3], riama.sibarani@usni.ac.id[4] , srirhs@usni.ac.id [5], bosarpjtn@gmail.com[6], yuwan.jumaryadi@mercubuana.ac.id[7]

| Received | Accepted | Publish |
|---|---|---|
| 13-August-2026 | 16-September-2026 | 17-September-2026 |

**Abstrak** – Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Republik Indonesia merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan generasi orang tua mereka (Nauli, Panjaitan, et al., 2025). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 2, Melalui pelatihan penggunaan ChatGPT secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada pesatnya perkembangan teknologi artificial intelligence yang semakin banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan dunia kerja, sehingga siswa SMK sebagai calon tenaga kerja perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri masa kini. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi tentang konsep dasar kecerdasan buatan, pengenalan ChatGPT beserta fungsi dan keterbatasannya, praktik langsung penggunaan ChatGPT untuk mendukung proses belajar, penyusunan tugas, serta pemecahan masalah sederhana sesuai kompetensi keahlian siswa. Pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan siswa secara aktif melalui studi kasus, simulasi, dan tanya jawab agar peserta mampu memahami manfaat dan risiko penggunaan ChatGPT dalam konteks pembelajaran dan dunia kerja. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap fungsi ChatGPT sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas tanpa mengabaikan kemampuan berpikir kritis. Siswa juga menunjukkan sikap lebih selektif dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan lulusan SMK yang adaptif, kompetitif, dan siap menghadapi tantangan transformasi digital. Evaluasi kegiatan Abdimas dilakukan dengan mengukur tingkat kepuasan terhadap 300 peserta pelatihan, terdapat 270 peserta dengan menjawab sangat puas, 15 peserta menjawab dengan puas, dan 15 peserta menjawab dengan cukup puas. Pihak sekolah sangat berharap agar yang akan datang dilakukan Pelatihan yang mendukung sesuai kurikulum pada sekolah kejuruan. Program ini diharapkan menjadi model pengabdian berkelanjutan berbasis teknologi pendidikan vokasi nasional.
**Kata Kunci:** , ChatGPT, Pelatihan, Penggunaan, Sekolah, Siswa

**Abstract** – Vocational High School students in the Republic of Indonesia represent the nation's next generation, poised to succeed the generation of their parents (Nauli, Panjaitan, et al., 2025). This community service activity aims to enhance digital literacy and skills in utilizing artificial intelligence (AI) technology among students at Yadika 2 Vocational High School by providing training on the wise, effective, and responsible use of ChatGPT. The initiative is motivated by the rapid advancement of AI technology—increasingly prevalent in both education and the workforce—necessitating that vocational students, as prospective employees, be equipped with knowledge and skills relevant to current industry demands. The implementation method involved presenting concepts regarding artificial intelligence, introducing ChatGPT (including its functions and limitations), and conducting hands-on practice to support learning processes, assignment completion, and simple problem-solving aligned with the students' areas of expertise. The training employed a participatory approach, actively involving students through case studies, simulations, and Q&A sessions to ensure they understood the benefits and risks of using ChatGPT in educational and professional contexts. Results indicate an improved understanding among students of ChatGPT's role as a learning aid capable of boosting efficiency and creativity without compromising critical thinking skills. Students also demonstrated a more selective and responsible attitude toward the use of AI technology. This activity contributes positively to preparing vocational



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

graduates who are adaptive, competitive, and ready to face the challenges of digital transformation. An evaluation of the community service activity measured participant satisfaction: out of 300 trainees, 270 reported being "very satisfied," 15 "satisfied," and 15 "sufficiently satisfied." The school expressed a strong desire for future training sessions that align with the vocational curriculum. This program is intended to serve as a model for sustainable community service based on national vocational education technology.

**Keywords**: ChatGPT, Training, Usage, School, Students

# 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Komputer dan perangkat lunak yang pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia menuntut kita untuk beradaptasi (Panjaitan & Bahat Nauli, 2024). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi ini dikenal sebagai "literasi teknologi". Budaya literasi teknologi di kalangan Remaja pada tingkat Sekolah Menengah Atas dan universitas sangat penting (Nauli et al., 2023). Jika Remaja tidak menguasai teknologi media, hal ini dapat mengurangi kontribusinya dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dan kampus (Nauli et al., 2024).

Pokok dari pembangunan nasional adalah pengembangan manusia secara menyeluruh dan pembangunan masyarakat Indonesia secara keseluruhan (Nauli et al., 2024). Hal ini dapat dicapai jika kesejahteraan keluarga dan masyarakat terwujud dengan baik, salah satunya melalui inisiatif pembelajaran yang komprehensif (Herdi et al., 2024). Selain itu, Remaja diharapkan dapat berperan aktif dalam memajukan pendidikan dan menjadi generasi penerus Bangsa Indonesia (Jumaryadi et al., 2024). Keberhasilan Remaja menjadi fondasi penting bagi kesuksesan pendidikan di jenjang berikutnya (Salamah et al., 2023). Masa Remaja merupakan periode emas dalam kehidupan seseorang, yang berarti bahwa jika seseorang menerima pendidikan yang tepat pada tahap ini, ia akan memiliki kesiapan belajar yang optimal (Putra et al., 2020).

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi Aplikasi ChatGPT kepada generasi muda, tetapi juga untuk membekali mereka dengan keterampilan praktis yang dapat menunjang proses pembelajaran dan pengembangan diri (Jokonowo et al., 2024). Dengan keterlibatan aktif remaja dalam kegiatan-kegiatan edukatif dan sosial yang sudah berjalan di wilayah tersebut, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi katalisator bagi terciptanya budaya inovatif dan produktif di tengah masyarakat (Suryanto & Mutu Manikam, 2021). Melalui pendekatan yang inklusif dan berorientasi pada pemberdayaan, program ini menjadi bagian dari kontribusi nyata dalam membangun SDM unggul yang siap bersaing di era digital.

Dengan memahami betapa pentingnya peran remaja dalam menunjang pembangunan masyarakat di masa mendatang, terutama dalam pembinaan pendidikan, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen menyelenggarakan pelatihan Aplikasi ChatGPT bagi Siswa Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren. Program-program yang dijalankan oleh tim di Lingkungan sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren saat ini mencakup berbagai kegiatan, seperti bakti sosial (Baksos), bantuan sosial untuk korban banjir, Perayaan Idul Adha, serta pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), Perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia beserta berbagai kegiatan penting lainnya telah memberikan dampak yang dirasakan langsung oleh Seluruh Siswa SMK Yadika 2 Tanjung Duren dan sekitarnya.

Berdasarkan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Siswa dalam bidang Aplikasi ChatGPT. Para Siswa SMK Yadika 2 Tanjung Duren kerap menyusun karya ilmiah yang orisinal serta memperdalam pengetahuan mereka tanpa memanfaatkan aplikasi ChatGPT.

Hasil dari tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah ikmu pengetahuan para Remaja di Lingkungan Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren adalah Penggunaan Aplikasi ChatGPT. Dalam menghadapi masalah tersebut, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen akan mengadakan pelatihan Aplikasi ChatGPT. Melalui semangat kebersamaan dan gotong royong,



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

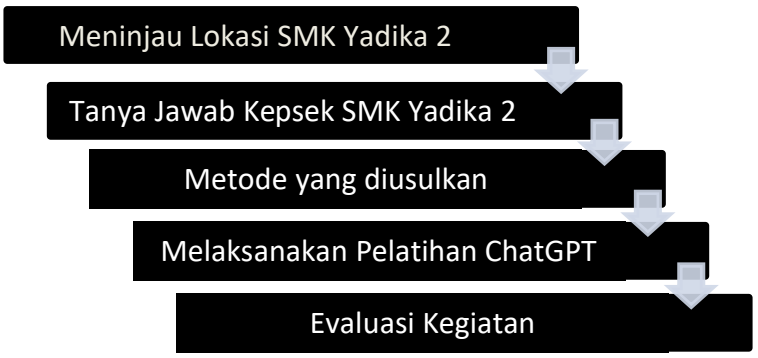
**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

cita-cita untuk membentuk masyarakat yang tangguh, berpengetahuan, mandiri, sejahtera, dan siap menghadapi tantangan masa depan bangsa akan lebih mudah diwujudkan (Rahman et al., 2019).

## 2. METODE

Salah satu tanggung jawab utama Perguruan Tinggi adalah menjalankan pengabdian kepada masyarakat Sebagai wujud dari tri dharma, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen melakukan berbagi ilmu pengetahuan dalam bentuk pelatihan Aplikasi ChatGPT. Mengingat masalah yang dihadapi oleh mitra, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen akan memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan penggunaan Aplikasi ChatGPT bagi Siswa kelas 12 dan Siswa kelas 11 Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren sehingga para Peserta pelatihan dapat menguasai cara menggunakan aplikasi ChatGPT untuk membuat karya ilmiah yang orisinil.

Teknis pelaksanaan adalah memberikan tutorial penggunaan aplikasi untuk membuat rencana atau Pelatihan mulai dari menginstall aplikasi ChatGPT, tutorial masuk ke aplikasi sampai penggunaan aplikasi ChatGPT sampai mahir. Pada Gambar 1 merupakan tahapan didalam pelatihan penggunaan ChatGPT.




Gambar 1. Tahapan Pelatihan Penggunaan ChatGPT di SMK Yadika 2 Tanjung Duren

Gambar 1 menjelaskan Metode atau tahapannya adalah sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu para Dosen meninjau Lokasi SMK Yadika 2 Tanjung Duren. Lalu tahapan kedua melakukan tanya jawab kepada Kepala Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren, dan juga melakukan tanya jawab kepada lima orang siswa SMK Yadika 2 Tanjung Duren. Tahapan ketiga yaitu Metode yang diusulkan dalam menjalankan Pelatihan. Tahapan keempat adalah melaksanakan pelatihan penggunaan ChatGPT. Dan tahapan kelima adalah melakukan evaluasi kegiatan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung di Jalan Tanjung Duren Barat IV No. 8 RT 9/RW 5, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat kode pos 11470. tepatnya di Lantai empat Aula Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren. Pelaksanaan kegiatan diadakan pada hari Jumat, 4 Agustus 2025. Peserta pelatihan terdiri dari seluruh Siswa Kelas 11 dan Siswa Kelas 12 yang total Peserta Pelatihan 300 Siswa.

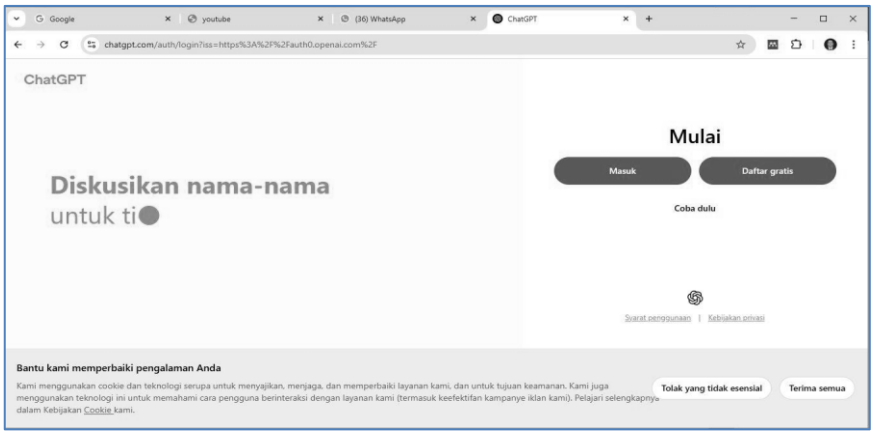
Metode pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi dengan cara Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan memberi contoh tentang Aplikasi ChatGPT dengan menggunakan infocus, Layar screen dan Komputer Jinjing. Langkah pertama adalah mengajarkan teori algoritma deep learning sebagai landasan pencarian pada Aplikasi ChatGPT. Semua karya ilmiah milik semua orang yang telah terunggah pada situs web akan ditelusuri oleh Aplikasi ChatGPT kemudian aplikasi ChatGPT memberikan solusi penggunaan kata atau kalimat yang belum pernah terunggah pada situs web. Lalu memberi penjelasan fungsi dari aplikasi ChatGPT,



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

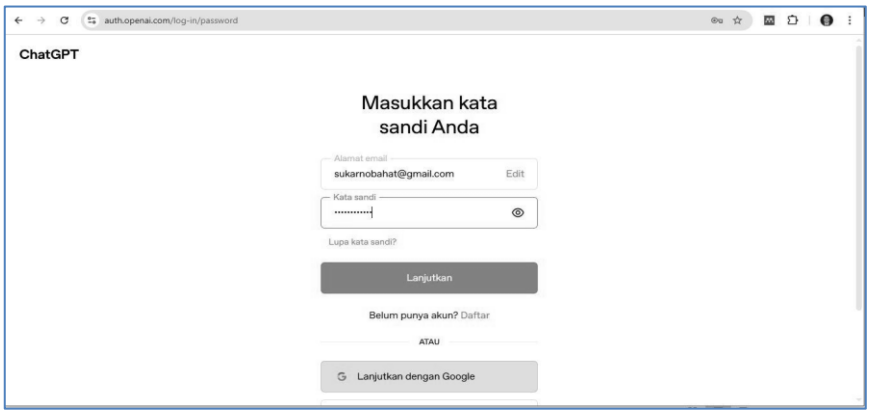
**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

penjelasan menu yang ada pada aplikasi, sampai ke penggunaan Pencarian Parafrase Kalimat. Cuplikan materi yang diberikan saat pelatihan Aplikasi ChatGPT seperti Pada Gambar 2.



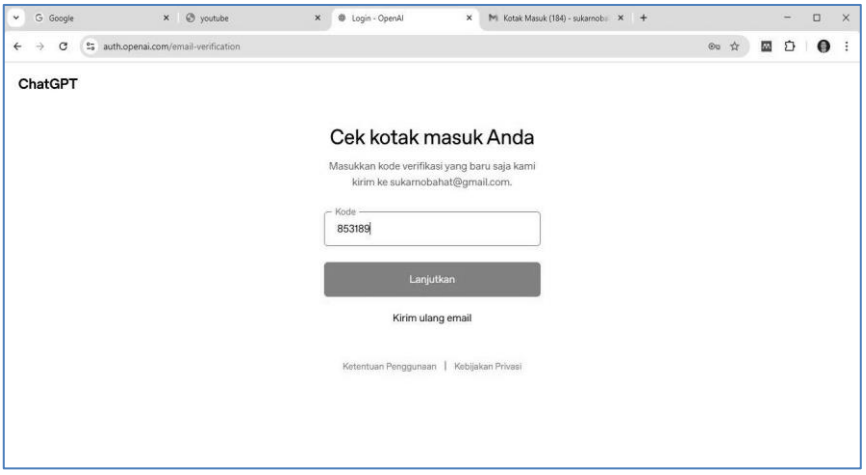

Gambar 2. Tampilan awal aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 2 adalah tampilan awal Dari aplikasi Chat GPT setelah diinstall pada computer jinjing atau di Personal Komputer. Setelah itu klik daftar dengan memasukkan username dan alamat email pendaftar atau calon pengguna.




Gambar 3. Tampilan Masukkan Username dan Password pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 3 menampilkan menu input username dan menu input password dari pengguna aplikasi Chat GPT



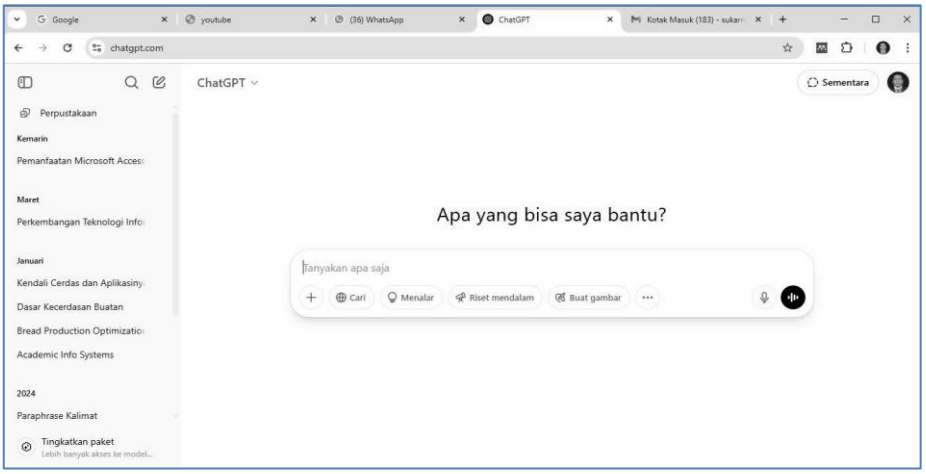

Gambar 4. Tampilan Masukkan Kode Verifikasi pada aplikasi ChatGPT



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

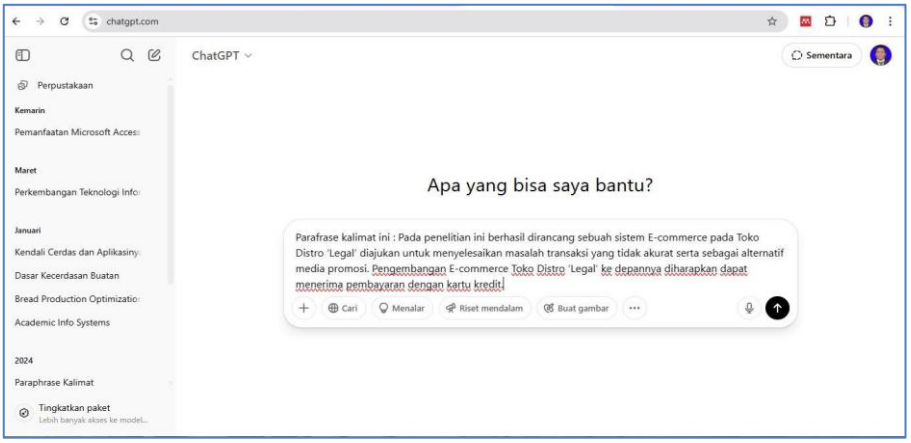
**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

Pada Gambar 4 menampilkan menu input kode verifikasi yang dikirimkan ke email setelah kita menginput username dan password. Biasanya kode yang dikirimkan ke email pengguna, terdiri dari enam digit angka.



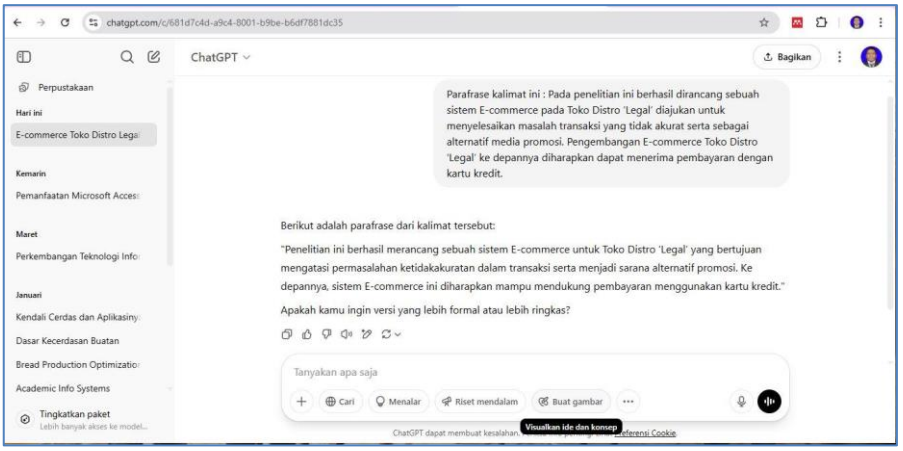

Gambar 5. Tampilan Menu Awal pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 5 menampilkan Menu awal aplikasi ChatGPT yang berisi Menu Cari, Menu Menalar, Menu Riset Mendalam, Menu Buat Gambar, dan lain-lain.




Gambar 6. Tampilan Menu input Instruksi Parafrase Kalimat pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 6 menampilkan Menu instruksi Cari Parafrase Kalimat.guna mendapatkan kalimat yang berbeda dengan arti yang sama atau serupa.




Gambar 7. Tampilan Hasil Instruksi Parafrase Kalimat pada aplikasi ChatGPT



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

Pada Gambar 7 menampilkan hasil pencarian Parafrase kalimat menggunakan aplikasi ChatGPT dengan hasil yang berbeda tapi mempunyai arti yang sama.



Gambar 8. Ceramah oleh Tim Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 8, Tim pengabdian Mayarakat melakukan Pelatihan lewat Ceramah dan Langsung menggunakan aplikasi CHATGPT, seperti memberikan contoh penggunaan menu Paraprase untuk Tugas Pelajaran menjadi berbeda dengan Tugas milik Siswa yang lain sehingga ada perbedaan dalam kalimat tanpa mengubah arti kalimat itu sendiri.




Gambar 9. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

Pada Gambar 9, Tim pengabdian Mayarakat memberi Pertanyaan seputar penerapan dan fungsi aplikasi CHATGPT. Salah satu siswa menjawab dengan benar, setelah mengikuti Pelatihan dan Pemahaman akan fungsi dan kegunaan Aplikasi CHATGPT.



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

**Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)**
**https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS**
**Vol 7, No 2, September 2026, Hal 132-139**
E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**



Gambar 10. Tim Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 10 di atas Photo bersama dengan tim Pengabdian Masyarakat dan wakil kepala sekolah dari SMK Yadika 2 Tanjung Duren, Jakarta Barat. Para peserta pelatihan hadir sebanyak 300 Siswa sebagai peserta. Lokasi Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT di Lantai empat Aula Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren, Jakarta Barat.

## 4. KESIMPULAN

Dari kuesioner yang telah disi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 90% peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 5% peserta mengisi kuesioner dengan Puas. Sebanyak 5% peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah berhasil melakukan aktifitas Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT Untuk Siswa SMK Yadika 2 Tanjung Duren dengan baik. Untuk pelatihan selanjutnya agar diusulkan dengan materi berbeda, misalnya Pelatihan aplikasi Phyton atau Web Designer. Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan agar menggunakan Laboratorium Milik Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih dan apresiasi kepada ibu Kepala Sekolah SMK Yadika 2 Tanjung Duren serta Wakil Kepala Sekolah yang telah mendukung sehingga Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini dapat terwujud terlaksana dengan Baik

## DAFTAR PUSTAKA

Herdi, T., Erliani, Y., Capah, D. A. H., & Jumaryadi, Y. (2024). Implementasi media interaktif untuk pembelajaran bahasa indonesia pada sekolah inklusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *14*(1), 26–32.

Jokonowo, B. ., Santoso, H. ., & Afiyati, A. (2024). Digital Literacy Program Daily Life With AI Tools. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *4*(2), 152–158.

Kurniawan, T. A., Sumadikarta, I., Nauli, S. B., Zuli, F., Santoso, T. B., & Desma, M. R. (2022). Room Security System with Face Recognition using Local Binary Pattern Histogram Algorithm based on the Internet of Things. *Majlesi Journal of Electrical Engineering*, *17*(2), 159–163. https://doi.org/10.30486/mjee.2023.1984928.1120



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*

E-ISSN 2723-2026 (Media Online)
P-ISSN 2723-455X (Media Cetak)
DOI: **10.33365/jsstcs.v7i2.2806**

Nauli, Sukarno Bahat; Priambodo, Agung; Sitorus, Hernalom; Kurniawan, T. A. (2024). Evaluating Academic Information Systems Through Dual Models. *Journal of Electrical Systems*, *20*(7s), 594–600. https://doi.org/10.52783/jes.3363

Nauli, S. B. (2019). Analisa Perancangan Sistem Persediaan Bahan Baku Pada Perusahaan Farmasi. *Jurnal Ilmiah FIFO*, *11*(2), 198. https://doi.org/10.22441/fifo.2019.v11i2.009

Nauli, S. B., Kurniawan, T. A., Priambodo, A., Panjaitan, B., Sibarani, R., Sitorus, H., Zuli, F., Sianturi, H., & Ratnasari, A. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK SISWA SMK YADIKA 12 DEPOK. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *5*(2), 164–172.

Nauli, S. B., Panjaitan, B., Kholiq, A., Sianturi, H., Priambodo, A., Sitorus, B. P., Kurniawan, T. A., Jumaryadi, Y., Priambodo, B., & Ratnasari, A. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK REMAJA DI PONDOK AREN. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *5*(1), 15–21.

Nauli, S. B., Panjaitan, B., Priambodo, A., Sibarani, R., Sumadikarta, I., Sianturi, H., Kholiq, A., & Haji, W. H. (2024). Pelatihan aplikasi Microsoft Project untuk Karang Taruna Kelurahan Pondok Aren. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *4*(2), 116–123.

Nauli, S. B., Sibarani, R., Sitorus, H., Panjaitan, B., Kurniawan, T. A., Priambodo, A., Zuli, F., Dwitiyanti, N., & Narendra, Z. R. (2026). Penerapan Aplikasi Rekomendasi Konten Akun Instagram Photographer Menggunakan Collaborative Filtering. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, *15*(1), 1–5. https://doi.org/10.22441/FORMAT.2026.V15.I1.001

Nauli, S. B., Sitorus, B. P., Priambodo, A., Sibarani, R., & Amanda, I. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Electronic Fuel Injection Mobil Innova dengan Metode Forward Chaining. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, *12*(2), 114–123. https://doi.org/10.22441/FORMAT.2023.V12.I2.004

Nauli, S. B., Sitorus, H., Kholiq, A., Panjaitan, B., Sibarani, R., Kurniawan, T. A., & Ratnasari, A. (2025). DESIGN OF RAW MATERIAL INVENTORY APPLICATION IN PHARMACEUTICAL COMPANY. *EMPIRIS : Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan*, *2*(2), 276–284.

Panjaitan, B., & Bahat Nauli, S. (2024). Web Based E-Commerce System Development on Xyz Store. *International Journal of Advanced Research*, *12*(08), 346–354. https://doi.org/10.21474/ijar01/19262

Prayitno, E., Perdana, I. J., & Nashuha, A. H. (2025). Implementasi Data Mining dan Machine Learning untuk Segmentasi Pelanggan: Pendekatan Hybrid Menggunakan Big Data. *Jurnal Ilmiah FIFO*, *17*(1), 57–62.

Putra, N., Habibie, D. R., & Handayani, I. F. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier pada TB Nameene dengan Metode SAW. *Jursima*, *8*(1), 45.

Rahman, A. Y., Setyawan, B., Setiawan, F. W., & Hananto, A. L. (2019). Model Pengolahan Kas UMKM Sampah Organik untuk Pakan Cacing menggunakan Finite State Automata. *Jurnal Ilmiah FIFO*, *11*(2), 165.

Salamah, U., Farida, I., Priambodo, B., Noprisson, H., Ayumi, V., & Jumaryadi, Y. (2023). Pelatihan Penggunaan Sparkol VideoScribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Video Animasi. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, *3*(2), 72–82.

Sitorus, B. P., & Nauli, S. B. (2018). Perancangan Aplikasi Pemetaan Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum Di Wilayah Jakarta Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah FIFO*, *10*(2), 85–94.

Suryanto, A. W., & Manikam, R. M. (2021). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pemantau Tumbuh Kembang Anak dengan Metode BMI Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah FIFO*, *13*(1), 51.

Yuwan Jumaryadi, Inge Handriani, Danny Yudin Djahidin, Yunita Sartika Sari, Misbahul Fajri, Nia Rahma Kurnianda, B. P. (2024). *PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG DAPAT MEMBANTU MASYARAKAT PADA TINGKAT KELURAHAN*. *3*(2), 93–96. https://doi.org/10.26798/jpm.v3i2.1464



Copyright © 2026, Sukarno Bahat Nauli, *et al.*