

Optimalisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI) Prompting* untuk *Digital Marketing* Kreatif bagi Siswa SMKN 4 Kota Jambi

Rahmad Ashar

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
rahmad.ashar@unja.ac.id

Nindy Raisa Hanum

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
nindyraisanum01@unja.ac.id

Akhiyar Waladi

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
akhiyar.waladi@unja.ac.id

Hasanatul Iftitah

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
hasanatul.iftitah@unja.ac.id

Yogi Perdana

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
yogi.perdana@unja.ac.id

Mochammad Arief Hermawan Sutoyo

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
ariefhermawansutoyo@unja.ac.id

Mauladi

Program Studi Teknik Infomatika Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
mauladi@unja.ac.id

Abstract: *Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) membuka peluang besar bagi pendidikan vokasi dalam membekali siswa dengan keterampilan digital marketing yang relevan dengan tuntutan industri kreatif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi dalam memanfaatkan AI generatif untuk produksi konten digital marketing kreatif. Sebanyak 34 siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan bertugas menghasilkan logo, flyer, dan video promosi menggunakan ChatGPT untuk pengembangan ide bisnis, Flow untuk generate logo dan elemen visual, serta Veo untuk pembuatan video promosi berbasis AI, yang kemudian dipublikasikan di Instagram. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh kelompok mampu menghasilkan konten digital marketing secara mandiri dalam waktu singkat. Kualitas output sangat bergantung pada kemampuan penyusunan prompt yang tepat serta perlunya verifikasi manual sebelum publikasi. Kegiatan ini berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital dan keterampilan pemasaran digital siswa SMK.*

Keywords: *AI prompting, Artificial intelligence, digital marketing, konten kreatif, pengabdian masyarakat*

Article History:

Received: 1 July 2026

Revised: 8 July 2026

Accepted: 21 July 2026

Correspondent Author

Nindy Raisa Hanum

Program Studi Teknik
Elektro Fakultas Sains dan
Teknologi, Universitas
Jambi, Indonesia

nindyraisanum01@unja.ac.id

Introduction

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *Generative Artificial Intelligence* (GenAI), telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan, industri kreatif, dan pemasaran digital. Kehadiran berbagai platform berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan ClaudeAI memungkinkan pengguna menghasilkan berbagai jenis konten, mulai dari teks, gambar, hingga ide pemasaran secara cepat dan efisien. Pemanfaatan AI tidak lagi terbatas pada otomatisasi pekerjaan, tetapi juga menjadi alat kolaboratif yang mampu meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan kualitas pengambilan keputusan. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan memanfaatkan AI menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh lulusan pendidikan vokasi agar mampu bersaing di era transformasi digital [1], [2].

Sejalan dengan perkembangan tersebut, digital marketing menjadi salah satu bidang yang mengalami transformasi paling pesat akibat adopsi AI. Aktivitas pemasaran yang sebelumnya dilakukan secara manual kini dapat didukung oleh AI untuk menghasilkan *copywriting*, *caption* media sosial, slogan, desain promosi, analisis target pasar, hingga perencanaan strategi pemasaran secara lebih efektif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Generative AI* mampu meningkatkan efisiensi proses pembuatan konten pemasaran sekaligus membuka peluang lahirnya ide-ide kreatif yang lebih inovatif [1], [3]. Namun demikian, kualitas keluaran AI sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam memberikan instruksi atau *prompt* yang tepat. Dengan kata lain, keberhasilan penggunaan AI tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologinya, tetapi juga pada kompetensi pengguna dalam menyusun *prompt* yang jelas, spesifik, dan kontekstual [4], [5].

Kemampuan menyusun *prompt* atau **AI Prompting** (*prompt engineering*) saat ini mulai dipandang sebagai salah satu keterampilan digital baru (*emerging digital skill*). *Prompt engineering* merupakan proses merancang instruksi secara sistematis agar AI menghasilkan keluaran yang relevan, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [5], [6]. Berbagai kajian menyebutkan bahwa keterampilan ini perlu diajarkan secara terstruktur karena sebagian besar pengguna masih menggunakan AI secara intuitif tanpa memahami teknik penyusunan *prompt* yang efektif [4], [7]. Penguasaan *AI Prompting* tidak hanya meningkatkan kualitas hasil yang dihasilkan AI, tetapi juga membantu pengguna berpikir lebih sistematis, kreatif, dan kritis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan [5], [8].

SMK Negeri 4 Kota Jambi sebagai institusi pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal aplikasi AI generatif, namun pemanfaatannya masih terbatas pada pencarian informasi atau penyelesaian tugas sekolah secara sederhana. Siswa belum memiliki pemahaman mengenai teknik penyusunan *prompt* yang efektif serta belum mampu mengoptimalkan AI sebagai alat pendukung dalam menghasilkan konten *digital marketing*

yang kreatif dan bernilai ekonomi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi AI dengan kompetensi digital yang dimiliki siswa, sehingga diperlukan program peningkatan kapasitas melalui pelatihan yang bersifat aplikatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan **Optimalisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI) Prompting* untuk *Digital Marketing Kreatif* bagi Siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi**. Kegiatan ini dirancang melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) yang meliputi pengenalan konsep AI generatif, teknik *AI Prompting*, pemanfaatan berbagai platform AI, serta praktik langsung menghasilkan konten *digital marketing* berupa desain visual berbasis AI. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi peningkatan literasi AI, keterampilan *AI Prompting*, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan konten pemasaran digital yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja maupun kewirausahaan digital. Selain meningkatkan kompetensi teknis, program ini juga diharapkan mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan industri berbasis AI serta memperkuat kesiapan lulusan SMK dalam memasuki ekosistem ekonomi digital yang semakin kompetitif [1], [9], [10].

Method

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Kota Jambi dengan sasaran utama siswa yang memiliki minat pada bidang digital marketing, bisnis digital, dan teknologi informasi. Program ini dirancang menggunakan pendekatan *Participatory Training* yang mengkombinasikan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on practice*), diskusi interaktif, dan pendampingan. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai *Artificial Intelligence (AI) Prompting*, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam menghasilkan konten *digital marketing* yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Tahapan kegiatan pelatihan dapat terlihat dalam diagram alur pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelatihan

A. Lokasi Kegiatan

Lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Laboratorium Komputer SMK Negeri 4 Kota Jambi yang beralamat di Jalan Jenderal Urip Sumoharjo No.31 Sungai Putri, Selamat, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36124. Gambaran Lokasi dan suasana pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2. Peserta kegiatan ini adalah siswa SMK

Negeri 4 Kota Jambi Kelas XI Jurusan Perhotelan yang berjumlah 34 siswa.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

B. Tahapan Persiapan

1. Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Program

Tahap pertama dilakukan melalui analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi awal mitra. Kegiatan ini meliputi observasi, wawancara dengan guru pendamping, dan diskusi bersama siswa mengenai pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran maupun kegiatan pemasaran digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal berbagai aplikasi AI generatif, seperti ChatGPT dan aplikasi pembuat gambar berbasis AI. Namun, penggunaannya masih terbatas untuk mencari informasi atau menyelesaikan tugas sekolah secara sederhana. Sebagian besar peserta belum memahami teknik penyusunan *prompt* yang efektif sehingga hasil yang diperoleh dari AI belum optimal. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide konten pemasaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan target audiens. Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan sehingga topik yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta dan mendukung peningkatan kompetensi digital yang dibutuhkan di dunia kerja.

2. Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan

Penyusunan materi dan modul pelatihan merupakan tahapan penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara sistematis, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Materi disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), serta tren penerapan AI dalam bidang digital marketing. Selain memperhatikan aspek teoritis, penyusunan materi juga mengacu pada pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk langsung mempraktikkan setiap konsep yang dipelajari menggunakan berbagai aplikasi AI generatif.

Materi pelatihan dibagi ke dalam beberapa topik utama yang disusun secara bertahap mulai dari konsep dasar hingga implementasi. Sesi pertama membahas pengenalan *Artificial Intelligence* dan *Generative AI* serta pengenalan alat yang digunakan. Pada sesi ini akan diperkenalkan *tools* AI yang akan digunakan siswa pada saat tahap praktikum yaitu ChatGPT, FlowAI dan Veo. Sesi kedua akan dilakukan demonstrasi dan diikuti secara paralel dengan praktik mandiri oleh siswa dimana langkah-langkah praktikum telah dimuat di dalam modul

pelatihan. Sesi ketiga yaitu melakukan evaluasi, tim akan melihat *output* yang dihasilkan oleh siswa pada sesi kedua dimana siswa akan mempublikasikan logo brand dan video promosi ke akun instagram yang sebelumnya telah dibuat oleh tim.

C. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka selama 2 jam yaitu dimulai dari jam 08:00 sampai jam 10:00 melalui kombinasi penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan AI. Materi pertama membahas pengenalan *Artificial Intelligence*, konsep *Generative AI*, peluang pemanfaatannya dalam dunia pendidikan dan industri kreatif, serta pengenalan *tools* AI yang akan digunakan dalam sesi praktik. Peserta diperkenalkan dengan konsep AI *Prompting* atau *prompt engineering* sebagai teknik menyusun instruksi yang efektif agar AI mampu menghasilkan keluaran sesuai kebutuhan pengguna. Pada sesi ini dijelaskan berbagai karakteristik *prompt* yang baik, seperti penggunaan tujuan yang jelas, pemberian konteks, penentuan target audiens, format keluaran, gaya bahasa, serta pemberian contoh (*few-shot prompting*).

Materi berikutnya difokuskan pada penerapan AI dalam *digital marketing*. Peserta memperoleh demonstrasi mengenai penggunaan AI untuk menghasilkan berbagai jenis konten pemasaran, seperti membuat profil usaha dan buyer persona dengan memanfaatkan AI sehingga konten *digital marketing* yang dihasilkan oleh AI sesuai dengan target pasar dan konsumen yang diinginkan, strategi pemasaran, hingga pembuatan gambar promosi menggunakan AI berbasis teks (*text-to-image*).

Setelah memperoleh materi, peserta mengikuti sesi praktik secara langsung menggunakan perangkat komputer maupun telepon pintar yang terhubung ke internet. Pada tahap ini peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mempermudah proses pendampingan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi secara langsung oleh narasumber dan diikuti secara paralel dengan praktik mandiri oleh peserta. Setelah narasumber memperagakan langkah-langkah penggunaan AI untuk membuat konten *digital marketing*, siswa secara langsung mempraktikkan setiap tahapan menggunakan perangkat masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif karena setiap materi yang disampaikan dapat langsung diuji dan diterapkan. Selama proses praktikum berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta, mulai dari membantu menyusun *prompt* yang efektif, memilih *tools* AI yang sesuai, mengevaluasi keluaran AI, hingga memberikan masukan terhadap hasil yang diperoleh. Pada sesi ini setiap kelompok diberikan proyek praktik berupa pembuatan konten *digital marketing* untuk suatu produk atau jasa, yang meliputi pembuatan gambar promosi berbasis AI seperti logo dan poster promosi, pembuatan video promosi produk atau jasa berbasis AI, serta pengemasan konten agar lebih menarik untuk dipublikasikan pada media sosial. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok untuk memastikan seluruh peserta mampu menyelesaikan proyek praktik dengan baik.

Pada akhir sesi praktik, setiap kelompok mempublikasikan hasil pekerjaannya di akun Instagram yang sebelumnya telah dibuat oleh Tim pengabdian. Kegiatan ini diikuti dengan diskusi dan pemberian umpan balik dari narasumber maupun peserta lainnya sehingga terjadi proses pembelajaran kolaboratif.

D. Evaluasi

Tahapan ini difokuskan pada evaluasi hasil pelatihan melalui observasi langsung terhadap luaran yang dihasilkan peserta. Evaluasi tidak hanya menilai kemampuan teknis dalam menggunakan AI, tetapi juga menilai kualitas konten *digital marketing* yang dihasilkan berdasarkan aspek kreativitas, ketepatan penyusunan *prompt*, kesesuaian isi dengan tujuan promosi, kualitas visual, dan keterpaduan antara teks dengan desain. Sebagai bentuk implementasi nyata, seluruh peserta diminta mempublikasikan hasil proyek yang telah diselesaikan pada sesi kedua ke akun Instagram yang secara khusus dibuat oleh tim pengabdian sebagai media publikasi kegiatan.

Publikasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman autentik kepada peserta mengenai proses penyebaran konten digital di media sosial sekaligus menjadi sarana dokumentasi hasil pelatihan. Tim pengabdian kemudian melakukan observasi terhadap setiap unggahan untuk mengevaluasi kualitas konten yang dihasilkan, kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI, serta tingkat keberhasilan peserta dalam menerapkan teknik *AI prompting* yang telah dipelajari. Hasil observasi tersebut menjadi dasar dalam mengukur capaian kegiatan sekaligus memberikan umpan balik kepada peserta mengenai kelebihan dan aspek yang masih perlu ditingkatkan pada karya yang dihasilkan.

Untuk memastikan objektivitas penilaian, evaluasi dilakukan menggunakan instrumen rubrik penilaian yang mencakup lima aspek utama sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Evaluasi Hasil Karya Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1–4)	Bobot (%)
1	Kreativitas Konsep Bisnis	Orisinalitas ide bisnis, kesesuaian tema dengan target pasar, dan keunikan konsep brand yang diangkat	1–4	20
2	Ketepatan Penyusunan Prompt AI	Kejelasan, kedetailan, dan spesifikasi prompt yang diberikan kepada platform AI (ChatGPT, Flow, Veo)	1–4	25
3	Kualitas Visual Konten	Estetika, konsistensi warna dan tipografi, komposisi desain logo, flyer, dan video yang dihasilkan	1–4	25
4	Kesesuaian Konten dengan Tujuan Promosi	Kejelasan pesan promosi, relevansi konten dengan identitas brand, dan keterpaduan antara elemen visual dengan tujuan pemasaran	1–4	20
5	Kelengkapan Elemen	Tersedianya tiga elemen konten yang	1–4	10

	Konten	lengkap: logo (identity), flyer (materi cetak/digital), dan video promosi		
Total				100

Penilaian menggunakan skala 1 sampai 4, di mana skor 1 berarti kurang, skor 2 berarti cukup, skor 3 berarti baik, dan skor 4 berarti sangat baik. Nilai akhir setiap kelompok diperoleh dari penjumlahan skor masing-masing aspek yang dikalikan dengan bobotnya, sehingga menghasilkan nilai total dalam skala 100. Kelompok dengan nilai tertinggi dinobatkan sebagai kelompok terbaik dan mendapatkan *reward* dari pendamping sebagai bentuk apresiasi atas capaian terbaik selama kegiatan berlangsung.

Result

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana, yaitu dalam bentuk pelatihan di SMK Negeri 4 Kota Jambi dengan melibatkan 34 siswa yang dibagi ke dalam 5 kelompok. Selama kegiatan berlangsung, antusiasme siswa terlihat cukup tinggi, khususnya pada sesi praktik mandiri, dimana siswa aktif bereksperimen dengan berbagai variasi *prompt* untuk menghasilkan *output* visual yang sesuai dengan konsep bisnis kelompok masing-masing. Hasil akhir kegiatan berupa lima rangkaian konten digital marketing (logo, video promosi, dan flyer) yang dipublikasikan secara langsung pada akun Instagram tiap kelompok, mencerminkan penerapan nyata dari materi yang telah disampaikan oleh pemateri.

Secara umum, hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pemanfaatan *AI prompting* melalui kombinasi tiga platform, yaitu ChatGPT untuk pengembangan ide dan konsep bisnis, Flow untuk desain logo, dan Veo untuk video promosi, secara signifikan mempercepat proses produksi konten dibandingkan metode pembuatan konten secara konvensional, yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk satu set aset visual lengkap. Dengan bantuan AI, siswa mampu menghasilkan logo, video promosi, dan flyer dalam waktu yang jauh lebih singkat, sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan AI dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja kreatif secara signifikan (Saputra et al., 2023).

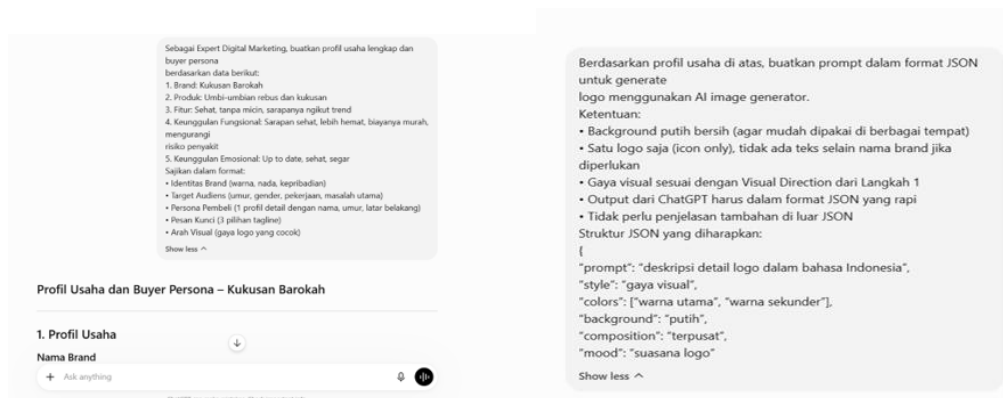
Sebelum siswa melakukan praktik mandiri, pendamping terlebih dahulu mendemonstrasikan cara menyusun *prompt* yang efektif pada masing-masing platform AI yang digunakan. Demonstrasi ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa bahwa kualitas *output* yang dihasilkan AI sangat bergantung pada kualitas instruksi (*prompt*) yang diberikan oleh pengguna.

1. *Prompting* pada ChatGPT

ChatGPT dimanfaatkan sebagai alat bantu bagi siswa dalam mengembangkan ide konsep bisnis secara cepat dan terstruktur, mencakup penentuan nama brand, tagline, deskripsi produk, dan segmen pasar yang ingin disasar. Pendamping mendemonstrasikan bagaimana ChatGPT dapat digunakan sebagai *brainstorming partner* untuk membantu siswa yang belum memiliki gambaran jelas mengenai konsep bisnis yang ingin mereka angkat, sehingga proses ideasi yang

biasanya membutuhkan waktu lama dapat diselesaikan dalam hitungan menit.

Pendamping juga menunjukkan perbedaan antara *prompt* yang terlalu umum dengan *prompt* yang lebih spesifik dan kontekstual, di mana *prompt* yang lebih detail menghasilkan ide bisnis yang lebih tajam, terdiferensiasi, dan relevan dengan target pasar. Contoh demonstrasi *prompting* pada ChatGPT dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Contoh *Prompting* pada ChatGPT untuk Pengembangan Ide dan Konsep Bisnis

2. *Prompting* pada Flow

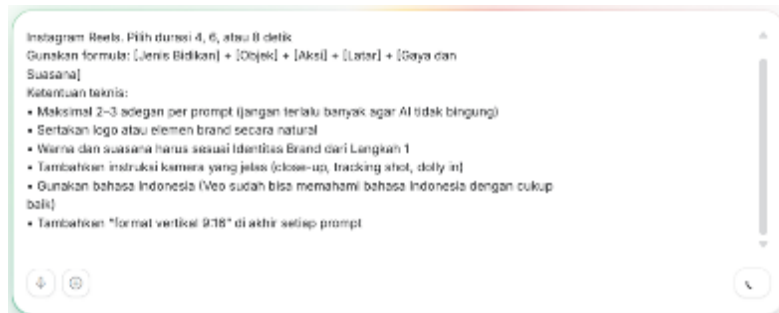
Platform Flow digunakan untuk menghasilkan logo dan elemen visual identitas merek masing-masing kelompok. Pendamping mendemonstrasikan teknik penyusunan *prompt* visual yang efektif, yang mencakup deskripsi konsep bisnis, gaya ilustrasi yang diinginkan (misalnya minimalis, playful, atau elegan), palet warna, elemen visual spesifik, serta format *output* yang dibutuhkan. Peserta diminta membuka labs.google/flow dengan memilih *Image Generation* atau buat project baru. Paste *prompt* teks dari field “*prompt*” JSON, maka akan menghasilkan gambar.

Siswa diajarkan bahwa *prompt* visual memerlukan pendekatan yang berbeda dari *prompt* teks, karena pengguna perlu menggambarkan hasil visual yang ingin dicapai secara detail menggunakan kata-kata yang tepat dan deskriptif. Pendamping juga menunjukkan proses iterasi, yaitu cara memperbaiki dan menyempurnakan *prompt* apabila hasil generasi pertama belum sesuai ekspektasi, hingga diperoleh *output* yang sesuai dengan identitas *brand* yang diinginkan.

3. *Prompting* pada Veo

Platform Veo digunakan untuk menghasilkan video promosi berbasis AI. Pendamping mendemonstrasikan cara menyusun *prompt* video yang mencakup deskripsi visual adegan, gaya sinematografi, pencahayaan, suasana (*mood*), serta pesan utama yang ingin disampaikan melalui video. Siswa diajarkan bahwa *prompt* video perlu memperhatikan aspek gerak, transisi, dan elemen visual yang ingin dimunculkan dalam setiap adegan, sehingga hasil yang diperoleh tidak sekadar gambar statis yang bergerak, melainkan narasi visual yang kohesif dan menarik perhatian audiens. Contoh demonstrasi *prompting* pada Veo dapat dilihat pada Gambar 4

berikut.



Gambar 4. Contoh Prompt Penyusun untuk Pembuatan Video

4. Hasil Konten Visual oleh Siswa

Setiap kelompok menghasilkan logo sesuai dengan konsep bisnis yang mereka tentukan sendiri menggunakan platform Flow. Hasil logo dari masing-masing kelompok disajikan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Hasil Pembuatan Logo oleh Siswa

Selain logo, setiap kelompok juga menghasilkan flyer promosi sebagai salah satu elemen konten *digital marketing* yang dipublikasikan di Instagram. Hasil flyer dari beberapa kelompok disajikan pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Hasil Pembuatan Flyer oleh Siswa

Dalam hal produksi video, kelompok siswa menggunakan platform Veo untuk menghasilkan video promosi berbasis AI yang kemudian diunggah dalam format reels di Instagram. Hasil video dari masing-masing kelompok disajikan pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Hasil Pembuatan Video oleh Siswa

5. Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan berjalan secara kondusif dengan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Dokumentasi kegiatan yang mencakup sesi penyampaian materi, demonstrasi oleh pendamping, dan sesi praktik mandiri kelompok dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan di SMK Negeri 4 Kota Jambi

Selama sesi praktik berlangsung, pendamping memantau proses kerja tiap kelompok secara bergantian dan memberikan arahan teknis apabila siswa mengalami kendala dalam menyusun *prompt* atau mendapatkan hasil yang kurang sesuai. Interaksi antara pendamping dan siswa selama sesi ini menunjukkan bahwa sebagian besar kendala yang dihadapi siswa berasal dari deskripsi *prompt* yang kurang spesifik, sehingga pendamping perlu memberikan contoh reformulasi *prompt* secara langsung kepada tiap kelompok.

Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya menggunakan AI untuk keperluan sederhana seperti mencari informasi atau mengerjakan tugas sekolah. Siswa belum memahami teknik penyusunan *prompt* yang efektif dan belum pernah memanfaatkan AI untuk produksi konten digital marketing secara mandiri.

Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu mengoperasikan tiga platform AI secara

mandiri dan menghasilkan konten digital marketing berupa logo, flyer, dan video promosi dalam satu hari kegiatan. Pada sesi presentasi akhir, seluruh kelompok memaparkan hasil karya dengan antusias disertai penjelasan konsep bisnis dan proses prompting yang digunakan, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis sekaligus kepercayaan diri siswa dalam menggunakan AI untuk kebutuhan pemasaran digital.

6. Pemberian *Reward* bagi Kelompok Terbaik

Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, pendamping memberikan *reward* kepada kelompok yang dinilai menghasilkan konten *digital marketing* terbaik berdasarkan aspek kelengkapan elemen, konsistensi identitas merek, kualitas visual, serta kreativitas konsep bisnis yang diangkat. Pemberian *reward* ini bertujuan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa sekaligus memberikan pengakuan atas usaha terbaik yang telah diberikan kelompok selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi pemberian *reward* dapat dilihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Pemberian *Reward* kepada Kelompok Terbaik

Conclusion

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Optimalisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Prompting untuk *Digital Marketing* Kreatif bagi Siswa SMK Negeri 4 Kota Jambi telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi AI untuk kebutuhan produksi konten *digital marketing*.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan analisis terhadap karya yang dihasilkan kelompok siswa, dapat ditarik kesimpulan utama, yaitu pemanfaatan platform AI generatif, yaitu ChatGPT untuk pengembangan ide dan konsep bisnis, Flow untuk pembuatan logo dan elemen visual identitas merek, serta Veo untuk produksi video promosi, terbukti secara signifikan mempercepat proses produksi konten digital marketing. Siswa mampu menghasilkan satu set aset visual lengkap berupa logo, flyer, dan video promosi hanya dalam satu hari kegiatan, yang dalam kondisi normal tanpa bantuan AI akan membutuhkan waktu jauh lebih lama. Hal ini membuktikan bahwa AI dapat menjadi alat yang sangat strategis untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja kreatif, khususnya bagi siswa SMK yang membutuhkan kemampuan produksi konten yang cepat dan berkualitas.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 4 Kota Jambi atas izin dan dukungan penuh yang diberikan dalam pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih juga ditujukan kepada seluruh siswa yang telah berperan aktif selama kegiatan berlangsung. Penghargaan khusus diberikan kepada tim pelaksana serta rekan-rekan yang turut berkontribusi dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan. Harapannya, kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata dan menjadi titik awal pemanfaatan AI untuk *digital marketing*.

References

- [1] A. Guha, D. Grewal, and S. Atlas, "Generative AI and Marketing Education: What the Future Holds," *Journal of Marketing Education*, vol. 46, no. 1, pp. 3–17, 2024.
- [2] M. Ding, S. Dong, and R. Grewal, "Generative AI and Usage in Marketing Classroom," *Customer Needs and Solutions*, vol. 11, no. 5, 2024.
- [3] O. A. Acar, "Beyond Prompt Engineering: Skills Marketers Need to Deploy Generative AI Successfully," *NIM Marketing Intelligence Review*, vol. 16, no. 1, pp. 18–23, 2024.
- [4] D. Sihia and A. Ryan, "Crafting and Evaluating Generative AI Prompts: Insights from Students, Educators, and Marketers," *Marketing Education Review*, vol. 35, no. 2, pp. 153–159, 2025.
- [5] M. S. Torkestani, D. B. Dosea, and T. Mansouri, "Bridging AI Skills Gaps in Marketing Education: Prompt Engineering as a Key Competency," *Marketing Education Review*, vol. 35, no. 3, pp. 188–214, 2025.
- [6] H. Dang, L. Mecke, F. Lehmann, S. Goller, and D. Buschek, "How to Prompt? Opportunities and Challenges of Zero- and Few-Shot Learning for Human-AI Interaction in Creative Applications of Generative Models," 2022.
- [7] D. J. Woo, D. Wang, T. Yung, and K. Guo, "Effects of a Prompt Engineering Intervention on Undergraduate Students' AI Self-Efficacy, AI Knowledge and Prompt Engineering Ability: A Mixed Methods Study," 2024.
- [8] J. Oppenlaender, R. Linder, and J. Silvennoinen, "Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering," 2023.
- [9] R. Saputra, M. Rizky Mahaputra, F. Saputra, and M. Ridho Mahaputra, "Analisis Penerapan Artificial Intelligence terhadap Produktivitas Perusahaan Media Informasi," *Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, vol. 1, no. 2, pp. 91–96, 2023.
- [10] S. Anowar and R. Khatun, "Prompt Engineering in Education: A Systematic Review of Theory, Applications, and Future Directions," *Journal of Education, Society & Sustainable Practice*, vol. 1, no. 2, 2026.