

## Pelatihan Pembuatan Aplikasi AI Tanpa Koding dengan Menggunakan PartyRock untuk Pemuda Pemudi GPSI Medan

Jimmy<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas IBBI, Medan, Indonesia  
Email: <sup>1</sup> [jim8470@gmail.com](mailto:jim8470@gmail.com)

### Abstrak :

Pelatihan pembuatan aplikasi kecerdasan buatan (AI) tanpa koding menggunakan platform PartyRock telah dilaksanakan untuk pemuda-pemudi Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI). Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memperkenalkan peserta pada dasar-dasar AI dan teknik prompt engineering, serta memberikan keterampilan praktis dalam pembuatan aplikasi AI dengan menggunakan alat tanpa kode. Program pelatihan terdiri dari sesi teori dan praktikum yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI generatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta berhasil memahami konsep dasar AI, mengimplementasikan teknik prompt engineering, dan membuat aplikasi AI yang fungsional. Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi peserta dengan meningkatkan keterampilan digital mereka dan memotivasi mereka untuk lebih mendalami bidang teknologi. Program ini juga menghadapi beberapa tantangan, termasuk kesulitan teknis dan keterbatasan pengetahuan awal, yang diatasi dengan dukungan tambahan dan materi pembelajaran yang diperluas.

**Kata Kunci:** Pelatihan AI, PartyRock, Generative AI, Prompt Engineering, Tanpa Koding

### Abstract :

The training on building artificial intelligence (AI) applications without coding using the PartyRock platform was conducted for the youth of the Pentecostal Sion Church of Indonesia (GPSI). The goal of this training was to introduce participants to the fundamentals of AI and prompt engineering techniques, as well as to provide practical skills in creating AI applications using a no-code tool. The training program consisted of theoretical and practical sessions designed to enhance participants' understanding and skills in leveraging generative AI technology. Evaluation results indicated that participants successfully grasped the basic concepts of AI, implemented prompt engineering techniques, and developed functional AI applications. The training had a positive impact on participants by enhancing their digital skills and motivating them to explore the technology field further. The program also faced some challenges, including technical difficulties and initial knowledge limitations, which were addressed with additional support and expanded learning materials.

**Keywords:** AI Training, PartyRock, Generative AI, Prompt Engineering, No-Code

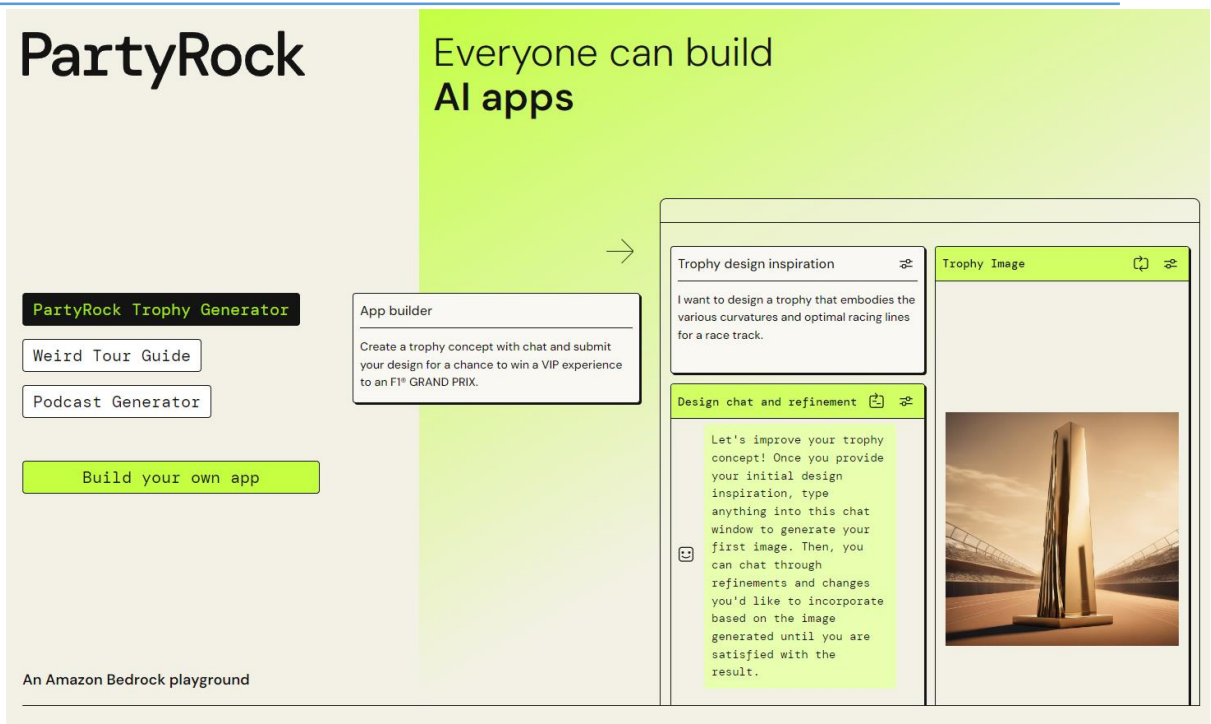
## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, kecerdasan buatan (AI) telah menjadi salah satu bidang yang paling berkembang dan memiliki potensi besar dalam berbagai sektor. AI, terutama generative AI, menawarkan solusi inovatif dalam banyak aplikasi, dari pemrosesan bahasa alami hingga pembuatan konten kreatif. Namun, meskipun potensi besar ini, banyak orang, terutama pemuda dari komunitas yang kurang terlayani, masih memiliki akses terbatas untuk belajar dan menerapkan teknologi ini.

Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI) adalah komunitas yang memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas hidup dan memberdayakan anggotanya. Pemuda-pemudi di GPSI, sebagai generasi penerus, sangat membutuhkan keterampilan digital yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan. Pelatihan pembuatan aplikasi AI tanpa koding ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyediakan akses mudah dan praktis untuk belajar tentang AI.

*PartyRock*, sebuah platform yang memungkinkan pembuatan aplikasi AI tanpa memerlukan keterampilan coding, menjadi alat yang ideal untuk mencapai tujuan ini. Dengan memanfaatkan *PartyRock*, peserta dapat mempelajari dasar-dasar AI dan *Prompt engineering* dengan cara yang intuitif dan menyenangkan. Platform ini menggunakan *foundation models* dari *Amazon Bedrock*, menyediakan lingkungan pembelajaran yang sederhana namun powerful.



Gambar 1 Aplikasi PartyRock

## 1.2 Tujuan

Pelatihan ini memiliki beberapa tujuan utama sebagai berikut:

### Tujuan Umum:

Mengembangkan keterampilan pemuda-pemudi GPSI dalam pembuatan aplikasi AI dengan menggunakan *PartyRock*, untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

### Tujuan Khusus:

- **Mempelajari Dasar-Dasar AI:** Memberikan pemahaman dasar tentang prinsip-prinsip AI, termasuk konsep generative AI dan aplikasinya.
- **Menguasai *Prompt engineering*:** Mengajarkan teknik *Prompt engineering* yang merupakan kunci untuk menggunakan AI generatif secara efektif.
- **Membuat Aplikasi AI Tanpa Koding:** Memfasilitasi peserta dalam pembuatan aplikasi AI tanpa memerlukan pengetahuan coding yang mendalam, menggunakan platform *PartyRock*.
- **Meningkatkan Kemampuan Digital Peserta:** Memberikan keterampilan praktis yang dapat digunakan untuk pengembangan diri, peluang karir, dan kontribusi positif terhadap komunitas mereka.

Pelatihan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan teknis peserta, tetapi juga untuk memberdayakan mereka dengan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, sekaligus mendorong inovasi dan kreativitas di dalam komunitas GPSI.

## 2. KERANGKA TEORI

### 2.1 Dasar-Dasar Kecerdasan Buatan (AI)

Kecerdasan Buatan (AI) adalah cabang dari ilmu komputer yang fokus pada penciptaan sistem atau mesin yang mampu meniru fungsi kognitif manusia seperti pembelajaran, penalaran, dan pemecahan masalah. AI mencakup berbagai teknologi dan metode, termasuk pembelajaran mesin (*Machine Learning*), pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), dan AI generatif.

- **Pembelajaran Mesin (*Machine Learning*):** Merupakan metode di mana algoritma digunakan untuk menganalisis data, belajar dari data tersebut, dan membuat keputusan atau prediksi berdasarkan pembelajaran tersebut. Contohnya termasuk klasifikasi, regresi, dan clustering.
- **Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*):** Sebuah subset dari pembelajaran mesin yang menggunakan jaringan saraf tiruan (*neural networks*) dengan banyak lapisan (*deep networks*). Ini sering digunakan dalam pengenalan gambar, pemrosesan bahasa alami, dan aplikasi kompleks lainnya.
- **AI Generatif:** Sebuah cabang AI yang berfokus pada pembuatan konten baru yang mirip dengan data yang ada. Teknologi ini digunakan untuk menghasilkan teks, gambar, musik, dan bentuk lain dari data berdasarkan pola yang dipelajari dari data pelatihan.

## 2.2 Pengenalan Prompt engineering

*Prompt engineering* adalah teknik yang digunakan dalam AI generatif untuk merancang dan mengoptimalkan input (*prompts*) yang diberikan kepada model AI guna menghasilkan output yang diinginkan. Ini merupakan komponen penting dalam menggunakan model generatif seperti GPT-3 atau *foundation models* dari *Amazon Bedrock*.

- **Definisi dan Tujuan:** *Prompt engineering* bertujuan untuk memandu model AI dalam menghasilkan respon yang relevan dan akurat berdasarkan input yang diberikan. Teknik ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana merancang pertanyaan atau perintah agar model dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- **Contoh Penggunaan:** Dalam pembuatan aplikasi, *Prompt engineering* dapat digunakan untuk mengarahkan model dalam menghasilkan teks yang sesuai untuk chatbot, merekomendasikan produk, atau menciptakan konten kreatif.

## 2.3 PartyRock dan Amazon Bedrock

*PartyRock* adalah platform pembelajaran tanpa kode yang dirancang untuk mempermudah pembuatan aplikasi AI dengan menggunakan *foundation models* dari *Amazon Bedrock*. Platform ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teknologi AI tanpa perlu menulis kode, menjadikannya alat yang ideal untuk pelatihan di komunitas seperti GPSI.

- **Fitur *PartyRock*:**
  - **Antarmuka Tanpa Koding:** Memungkinkan pengguna membuat aplikasi dengan menyeret dan melepas elemen tanpa menulis kode. Ini mempermudah pemahaman dan penerapan konsep AI.
  - **Teknik *Prompt engineering*:** Memberikan alat untuk eksperimen dengan teknik *Prompt engineering*, membantu pengguna mempelajari bagaimana memberikan input yang efektif kepada model AI.
  - **Akses ke *Foundation models*:** Menggunakan *foundation models* dari *Amazon Bedrock*, yang merupakan model AI yang telah dilatih secara mendalam dan dapat digunakan untuk berbagai aplikasi generatif.
- ***Amazon Bedrock*:**
  - **Definisi dan Fungsi:** *Amazon Bedrock* adalah layanan yang dikelola sepenuhnya di AWS yang menyediakan akses ke berbagai *foundation models* dari Amazon dan perusahaan AI terkemuka. Layanan ini memudahkan pembuatan dan penskalaan aplikasi AI generatif.
  - **Manfaat:** Memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan model AI canggih tanpa harus membangun dan melatih model dari awal, sehingga mempercepat proses pengembangan aplikasi dan eksperimen dengan AI.

## 2.4 Relevansi terhadap Pelatihan

Pemahaman tentang dasar-dasar AI, *Prompt engineering*, dan penggunaan platform seperti *PartyRock* sangat relevan untuk pelatihan ini. Dengan memanfaatkan teknologi ini, peserta pelatihan dapat belajar dengan cara yang praktis dan menyenangkan, serta memperoleh keterampilan yang langsung dapat diterapkan dalam pembuatan aplikasi AI tanpa memerlukan latar belakang teknis yang mendalam.

## 3. METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

### 3.1 Desain Program Pelatihan

Program pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang pembuatan aplikasi AI menggunakan *PartyRock*. Desain program meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

#### a. Persiapan

- **Penentuan Tujuan dan Sasaran:** Menentukan tujuan spesifik pelatihan dan sasaran peserta. Ini termasuk menetapkan kompetensi yang ingin dicapai dan menentukan jadwal serta materi pelatihan.
- **Pengadaan Materi dan Peralatan:** Menyusun bahan ajar, alat, dan perangkat keras yang diperlukan. Ini meliputi materi pelatihan tentang AI dasar, *Prompt engineering*, dan cara penggunaan *PartyRock*.
- **Rekrutmen Peserta:** Mengidentifikasi dan mengundang pemuda-pemudi GPSI yang akan mengikuti pelatihan, serta memastikan mereka memiliki akses ke perangkat yang diperlukan untuk mengikuti sesi.

#### b. Pelaksanaan

- **Struktur Sesi Pelatihan:**
  - **Sesi Pembukaan:** Pengenalan tentang AI dan generative AI, serta tujuan pelatihan. Sesi ini juga mencakup pengenalan terhadap *PartyRock* dan bagaimana platform ini akan digunakan selama pelatihan.
  - **Sesi Teori:** Penjelasan tentang dasar-dasar AI, *Prompt engineering*, dan konsep-konsep kunci lainnya. Menggunakan materi visual dan studi kasus untuk meningkatkan pemahaman.
  - **Sesi Praktikum:** Latihan langsung menggunakan *PartyRock* untuk membuat aplikasi AI. Peserta akan diberikan tugas untuk membuat aplikasi sederhana, mulai dari menentukan prompt hingga menguji hasilnya.
  - **Sesi Diskusi dan Tanya Jawab:** Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan berdiskusi tentang pengalaman mereka selama praktikum, serta tantangan yang dihadapi.
- **Teknik Pengajaran:**
  - **Pendekatan Interaktif:** Menggunakan metode interaktif seperti workshop dan sesi praktek langsung untuk meningkatkan keterlibatan peserta.
  - **Penyampaian Materi Secara Bertahap:** Menyajikan materi secara bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga teknik yang lebih kompleks.
  - **Pendekatan Praktis:** Menyediakan contoh aplikasi nyata dan studi kasus untuk mempermudah pemahaman peserta.

#### c. Evaluasi

- **Evaluasi Pemahaman Peserta:**
  - **Ujian dan Kuis:** Menggunakan ujian dan kuis untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang telah diajarkan.

- **Penilaian Proyek:** Menilai aplikasi yang dibuat oleh peserta selama sesi praktikum untuk menentukan keterampilan dan kreativitas mereka dalam menggunakan *PartyRock*.
- **Umpan Balik:** Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai materi pelatihan, metode pengajaran, dan keseluruhan pengalaman mereka untuk perbaikan di masa depan.
- **Tindak Lanjut:** Menyediakan dukungan berkelanjutan setelah pelatihan melalui forum diskusi atau sesi konsultasi tambahan untuk membantu peserta dalam mengimplementasikan keterampilan yang telah dipelajari.

## 3.2 Kegiatan Praktikum

### a. Pembelajaran Langsung dengan *PartyRock*:

- **Tutorial Penggunaan *PartyRock*:** Memperkenalkan peserta kepada antarmuka *PartyRock* dan bagaimana cara menggunakan fitur-fiturnya.
- **Pembuatan Aplikasi AI:** Memandu peserta dalam pembuatan aplikasi AI sederhana, seperti chatbot atau aplikasi rekomendasi, dengan menggunakan template dan panduan yang disediakan oleh *PartyRock*.

### b. Pengujian dan Penyesuaian:

- **Pengujian Aplikasi:** Membantu peserta dalam menguji aplikasi yang mereka buat untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan.
- **Penyesuaian dan Peningkatan:** Memberikan masukan kepada peserta tentang bagaimana mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan aplikasi mereka berdasarkan hasil pengujian.

## 3.3 Pendampingan dan Monitoring



Gambar 2 Foto PKM Universitas IBBI dengan Komunitas Muda/i Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI) Wilayah Medan Utara

### a. Pendampingan Selama Pelatihan:

- **Mentoring:** Menyediakan mentor yang akan membantu peserta selama sesi praktikum dan menjawab pertanyaan mereka.
- **Bantuan Teknis:** Menyediakan dukungan teknis untuk mengatasi masalah yang mungkin dihadapi peserta selama pembuatan aplikasi.

## b. Monitoring Progres:

- **Pemantauan Kegiatan:** Mengawasi kemajuan peserta melalui laporan harian atau mingguan tentang kegiatan dan perkembangan mereka.
- **Penilaian Berkala:** Melakukan penilaian berkala terhadap kemajuan peserta untuk memastikan bahwa mereka berada di jalur yang benar untuk mencapai tujuan pelatihan.

## 4. ANALISA DAN IMPLEMENTASI

### 4.1 Analisis Hasil Pelatihan

#### a. Evaluasi Pemahaman dan Keterampilan:

- **Hasil Ujian dan Kuis:** Evaluasi hasil ujian dan kuis menunjukkan tingkat pemahaman peserta tentang konsep dasar AI dan teknik *Prompt engineering*. Sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan, dengan beberapa area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.
- **Penilaian Proyek:** Analisis terhadap aplikasi yang dibuat oleh peserta menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan teknik *Prompt engineering* dengan efektif dalam *PartyRock*. Aplikasi yang dihasilkan bervariasi dari chatbot sederhana hingga aplikasi rekomendasi yang lebih kompleks.

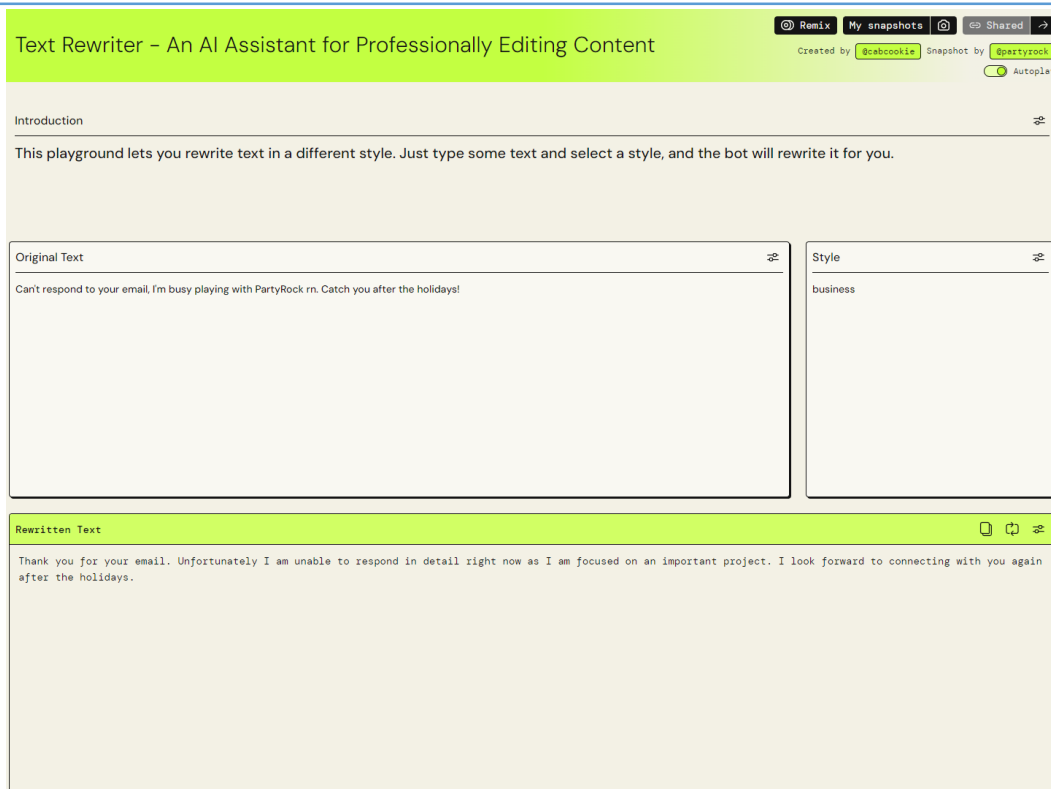
#### b. Umpan Balik Peserta:

- **Kepuasan Peserta:** Umpan balik dari peserta umumnya positif, dengan banyak yang menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan meningkatkan keterampilan digital mereka. Peserta menghargai pendekatan praktis dan interaktif dari pelatihan.
- **Tantangan yang Dihadapi:** Beberapa peserta melaporkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep lanjutan dari *Prompt engineering* dan dalam mengatasi masalah teknis saat menggunakan *PartyRock*. Ini menunjukkan perlunya materi tambahan atau sesi pendampingan lebih lanjut.

### 4.2 Implementasi Aplikasi

#### a. Aplikasi yang Dihasilkan:

- **Contoh Aplikasi:** Beberapa contoh aplikasi yang berhasil dibuat selama pelatihan termasuk chatbot untuk membantu dalam pertanyaan umum, aplikasi rekomendasi produk, dan alat pembelajaran berbasis AI. Aplikasi ini menunjukkan kreativitas peserta dan kemampuan mereka dalam menggunakan *PartyRock*.



Gambar 3 Contoh Aplikasi PartyRock

- **Kegunaan dan Implementasi:** Aplikasi yang dihasilkan memiliki potensi untuk digunakan dalam konteks sehari-hari di GPSI. Misalnya, chatbot dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi dalam komunitas, sementara aplikasi rekomendasi dapat membantu dalam pengelolaan acara dan sumber daya.

#### b. Dampak Terhadap Peserta:

- **Peningkatan Keterampilan Digital:** Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan alat AI tanpa kode, serta pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana AI dapat diterapkan dalam berbagai konteks.
- **Motivasi dan Keterlibatan:** Pelatihan ini berhasil meningkatkan motivasi peserta untuk belajar lebih lanjut tentang teknologi AI dan menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam proyek-proyek pribadi atau komunitas.

### 4.3 Tantangan dan Solusi

#### a. Tantangan yang Dihadapi:

- **Kesulitan Teknis:** Beberapa peserta menghadapi masalah teknis saat menggunakan *PartyRock*, seperti kesalahan dalam pembuatan prompt atau kegagalan aplikasi.
- **Keterbatasan Pengetahuan Awal:** Peserta dengan latar belakang teknis yang minim mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kompleks dari AI dan *Prompt engineering*.

#### b. Solusi yang Diterapkan:

- **Bantuan Teknis Tambahan:** Menyediakan sesi bantuan teknis tambahan dan panduan langkah demi langkah untuk mengatasi masalah teknis yang dihadapi peserta.

- **Materi Pembelajaran Tambahan:** Menyediakan materi pembelajaran tambahan dan sesi review untuk membantu peserta dengan latar belakang teknis yang lebih lemah memahami konsep-konsep yang lebih kompleks.

#### 4.4 Rencana Tindak Lanjut

##### a. Dukungan Berkelanjutan:

- **Forum Diskusi:** Membentuk forum online untuk peserta agar dapat bertukar ide, bertanya, dan mendapatkan dukungan dari mentor setelah pelatihan.
- **Sesi Konsultasi Tambahan:** Menawarkan sesi konsultasi tambahan untuk membantu peserta dalam pengembangan aplikasi lebih lanjut atau untuk menjawab pertanyaan yang mungkin muncul setelah pelatihan.

##### b. Evaluasi dan Peningkatan Program:

- **Tindak Lanjut Evaluasi:** Menggunakan umpan balik dari peserta dan hasil evaluasi untuk melakukan perbaikan pada program pelatihan di masa depan.
- **Ekspansi Program:** Menilai kemungkinan untuk memperluas program pelatihan dengan menambahkan modul tambahan atau sesi lanjutan untuk mendalami aspek-aspek tertentu dari AI dan penggunaan *PartyRock*.

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Ringkasan Temuan

Pelatihan pembuatan aplikasi AI tanpa koding menggunakan *PartyRock* untuk pemuda-pemudi Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI) berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Program ini memberikan pemahaman dasar tentang AI dan *Prompt engineering* serta keterampilan praktis dalam pembuatan aplikasi AI. Peserta mampu membuat berbagai aplikasi AI yang berfungsi dengan baik dan menunjukkan peningkatan keterampilan digital yang signifikan.

- **Pemahaman Konsep AI:** Peserta memahami dasar-dasar kecerdasan buatan dan konsep generative AI. Mereka belajar bagaimana teknologi ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks.
- **Keterampilan *Prompt engineering*:** Peserta berhasil mengimplementasikan teknik *Prompt engineering* untuk menghasilkan output yang diinginkan dari model AI.
- **Pembuatan Aplikasi AI:** Aplikasi yang dihasilkan selama pelatihan menunjukkan kreativitas dan kemampuan peserta dalam menggunakan *PartyRock*, dari chatbot hingga aplikasi rekomendasi.

### 5.2 Dampak Terhadap Peserta

Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi peserta, baik dalam hal peningkatan keterampilan teknis maupun motivasi untuk belajar lebih lanjut tentang teknologi AI.

- **Peningkatan Keterampilan:** Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam pembuatan aplikasi AI dan penggunaan platform tanpa kode. Ini membuka peluang baru untuk pengembangan diri dan karir di bidang teknologi.
- **Motivasi dan Keterlibatan:** Pelatihan berhasil meningkatkan motivasi peserta untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang AI dan menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam proyek-proyek pribadi atau komunitas.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pelatihan, berikut adalah beberapa rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan program di masa depan:



- **Pengembangan Materi:** Menyediakan materi tambahan dan sesi khusus untuk membahas konsep-konsep yang lebih kompleks dari *Prompt engineering* dan aplikasi AI.
- **Dukungan Teknis:** Meningkatkan dukungan teknis selama pelatihan dengan menyediakan lebih banyak sesi bantuan atau panduan praktis untuk mengatasi masalah teknis.
- **Ekspansi Program:** Pertimbangkan untuk memperluas program dengan menambahkan modul lanjutan atau pelatihan tambahan untuk mendalami aspek-aspek khusus dari AI dan teknologi tanpa kode.

## 5.4 Kesimpulan Umum

Pelatihan ini telah berhasil memberikan pemahaman yang solid dan keterampilan praktis kepada pemuda-pemudi GPSI dalam pembuatan aplikasi AI tanpa koding menggunakan *PartyRock*. Program ini tidak hanya memenuhi tujuan pendidikan tetapi juga memberdayakan peserta dengan keterampilan yang relevan untuk era digital. Dengan adanya dukungan dan tindak lanjut yang berkelanjutan, program ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta dan komunitas GPSI secara keseluruhan.

## REFERENSI

- Alpaydin, E.** (2020). *Introduction to Machine Learning* (4th ed.). MIT Press.  
Buku ini memberikan pengantar mendalam tentang konsep dasar pembelajaran mesin, yang merupakan bagian penting dari pemahaman AI.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A.** (2016). *Deep Learning*. MIT Press.  
Buku ini membahas pembelajaran mendalam, salah satu teknik kunci dalam AI generatif yang relevan dengan topik pelatihan ini.
- Harris, C.** (2021). *Prompt engineering for AI Applications*. O'Reilly Media.  
Buku ini menjelaskan teknik-teknik *Prompt engineering* yang penting untuk memanfaatkan model generatif dengan efektif.
- Amazon Web Services.** (2024). *Amazon Bedrock Documentation*. Amazon Web Services. Diakses dari <https://aws.amazon.com/bedrock/>  
Dokumentasi resmi *Amazon Bedrock* yang menjelaskan tentang *foundation models* yang digunakan dalam *PartyRock*.
- PartyRock.** (2024). *PartyRock User Guide*. PartyRock Inc. Diakses dari <https://www.PartyRock.com/guide>  
Panduan pengguna resmi *PartyRock* yang memberikan informasi tentang fitur-fitur dan penggunaan platform tanpa kode.
- Russell, S., & Norvig, P.** (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (3rd ed.). Pearson.  
Buku referensi komprehensif mengenai AI yang mencakup berbagai aspek AI termasuk AI generatif dan aplikasinya.
- Sutton, R. S., & Barto, A. G.** (2018). *Reinforcement Learning: An Introduction* (2nd ed.). MIT Press.  
Buku ini menjelaskan pembelajaran penguatan (reinforcement learning), yang merupakan salah satu area dalam AI yang relevan untuk memahami teknik pembelajaran.
- Wilson, C.** (2022). *Building AI Applications Without Code*. Springer.  
Buku ini membahas pendekatan dan alat untuk membangun aplikasi AI tanpa memerlukan keterampilan coding, termasuk penggunaan platform seperti *PartyRock*.
- Zhang, Y.** (2023). *Generative AI: Fundamentals and Applications*. Cambridge University Press.  
Buku ini memberikan pemahaman mendalam tentang AI generatif, yang relevan dengan topik pelatihan dan penggunaan *PartyRock*.