

Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital dengan *Book Creator* dan AI Menggunakan *Smart Apps Creators*

M.Kholid Ramadhanzi^{1*}, Wandi Sujatmiko², Cici Aulia³

^{1,2,3}D3 Teknologi Informasi, Politeknik Aisyiyah Pontianak

*Email: kholid@polita.ac.id

Kata Kunci:

*Laboratorium,
Komputer, Book,
Creator, AI*

Abstrak

Laboratorium Komputer Prodi Teknologi Informasi Politeknik Aisyiyah pontianak beralamat Jl. Ampera, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, dalam proses pembelajaran di era digital perlu menambah wawasan dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini yaitu dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Book Creator AI) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran mahasiswa-mahasiswi. Dalam upaya meningkatkan kemampuan mahasiswa-mahasiswi teknologi, diadakan penelitian ini. Dimana penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan kreatif. Dalam pelaksanaannya, dilakukan dengan metode praktikum dimana peserta akan diajarkan cara mengintegrasikan Book Creator AI dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, dan berfokus pada pembuatan gambar berbasis Book Creator AI. Penelitian ini akan membahas konsep dasar kecerdasan buatan serta penerapannya dalam pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif bagi proses belajar mengajar dengan pembuatan gambar ilustrasi dengan Book Creator AI., luaran yang diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi kecerdasan buatan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, serta dapat mengimplementasikan konsep dan aplikasi Book Creator AI dalam konteks pendidikan di Laboratorium Komputer Prodi Teknologi Informasi Politeknik Aisyiyah Pontianak sehingga mampu menjadi sekolah yang berbasis digital saat ini.

Digital Storybook Application Development with *Book Creator* and AI Using *Smart Apps Creators*

Keyword:

*Laboratory,
Computer, Book,
Creator, AI*

Abstract

The Computer Laboratory of the Information Technology Study Program of Aisyiyah Pontianak Polytechnic is located at Jl. Ampera, Sungai Jawi, District. Pontianak City, Pontianak City, West Kalimantan, in the learning process in the digital era, it is necessary to increase insight by following current technological developments, namely in the use of artificial intelligence technology (Book Creator AI) to improve the efficiency and effectiveness of student learning. In an effort to improve the abilities of technology students, this research was conducted. Where this research aims to provide understanding and

practical skills in utilizing artificial intelligence in the context of creative education. In its implementation, it is carried out using a practicum method where participants will be taught how to integrate Book Creator AI in creating interesting and interactive learning materials, and focusing on creating images based on Book Creator AI. This research will discuss the basic concepts of artificial intelligence and its application in innovative learning and have a positive impact on the teaching and learning process by creating illustrations with Book Creator AI. The expected output is that participants can gain a deeper understanding of the potential of artificial intelligence in improving the quality of education, and can implement the concepts and applications of Book Creator AI in the context of education in the Computer Laboratory of the Information Technology Study Program of Aisyiyah Pontianak Polytechnic so that it can become a digital-based school today.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Huda, 2020) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Maritsa dkk, 2021). Salah satu inovasi teknologi (Ahmad dan Masduki, 2024) yang semakin berkembang dan memiliki potensi besar untuk diadopsi dalam sektor pendidikan adalah *Artificial Intelligence (Book Creator AI)* atau kecerdasan buatan. *Book Creator AI* merujuk pada sistem komputer yang mampu meniru fungsi kognitif manusia (Jati dan Amalia, 2024), seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah. Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan *Book Creator AI* dalam pendidikan telah menjadi topik yang banyak dibicarakan (Saroh dan Nurhamidah, 2024). *Book Creator AI* diyakini mampu menawarkan berbagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan Laboratorium Komputer (Ika, 2025). Dengan memanfaatkan *Book Creator AI*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, adaptif, dan personal (Fadillah, dkk, 2024). Hal ini sangat relevan terutama di era digital, di mana penggunaan perangkat teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari Mahasiswa.

Di lingkungan Laboratorium berbasis digital (BONOK, 2023), pemanfaatan *Book Creator* dan *AI* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk. Misalnya, melalui sistem pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan materi dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing Mahasiswa. Selain itu, *Book Creator* dan *AI* juga dapat digunakan untuk menganalisis data belajar Mahasiswa guna memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat kepada guru, sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan terkait strategi pembelajaran yang lebih efektif. Tidak hanya itu, *Book Creator* dan *AI* juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan konten pembelajaran yang lebih interaktif, seperti melalui Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* Dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators* yang dapat meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa/i (Anova, 2022). Penggunaan *Book Creator* dan *AI* dapat meningkatkan efisiensi operasional, sehingga dapat lebih fokus pada kegiatan pengajaran.

Meskipun demikian, penerapan *Book Creator* dan *AI* dalam pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan. Di antaranya adalah kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai (Subagio, 2024), kesiapan tenaga pendidik dalam mengadopsi teknologi baru, serta isu-isu terkait privasi dan keamanan data siswa. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak yang terlibat, baik pemerintah, sekolah, guru, maupun orang tua, untuk bekerja sama dalam mengatasi tantangan-

tantangan tersebut guna memaksimalkan manfaat *Book Creator* dan *AI* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam laboratorium berbasis digital.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut pemanfaatan *Book Creator* dan *AI* dalam pendidikan, mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang ada, serta memberikan rekomendasi strategis untuk implementasi *Book Creator* dan *AI* yang efektif di Laboratorium berbasis digital.

METODE

Desain Penelitian

Adapun tahapan Penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada Gambar 1.

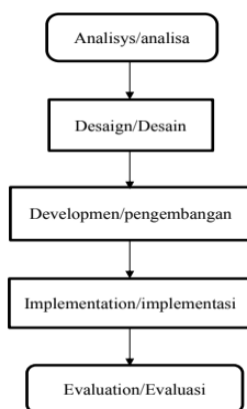


Gambar 1. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif menurut Lee & Owens

Prosedur pengembangan tersebut mempunyai 5 tahap sebagai berikut : (1) analisis terdiri dari studi lapangan dan analisis kebutuhan pada proses pembelajaran kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan; (2) desain produk terdiri dari: menentukan spesifikasi media, membuat flowchart, menentukan strategi pembelajaran, menentukan software yang akan digunakan; (3) pengembangan produk; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kuantitatif.

Rancangan Penelitian

Pada tahap ini dilakukan pembuatan flowchart alur sistem untuk Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators*. Adapun gambar alur flowchart sistem yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Rancangan Penelitian

Prosedur pengembangan tersebut mempunyai 5 tahap sebagai berikut: (1) analisis terdiri dari studi lapangan & analisis kebutuhan pada proses Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan Smart Apps Creators; (2) desain produk terdiri dari: menentukan spesifikasi media, membuat alur flowchar media interaktif yang akan dibuat, menentukan software yang akan digunakan; (3) pengembangan produk; (4) implementasi; dan (5) evaluasi.

Desain Media Pembelajaran

Penelitian ini dibagi menjadi dua masa kerja antara lain : (1) Pengembangan multimedia yaitu proses pengembangan multimedia ini diperkirakan membutuhkan waktu 6 bulan, dari penyusunan konten, pembuatan desain multimedia. (2) Aplikasi multimedia, pada praktek menggunakan Hp Android Pada tahap ini, Aplikasi multimedia yang telah divalidasi digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa/i Teknologi Informasi yang menerima mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada Program Studi Diploma III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak semester 1.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak, Jl. Ampera No. 9 Pontianak. Penelitian ini dibagi menjadi dua masa kerja antara lain : (1) Pengembangan multimedia, proses pengembangan multimedia ini diperkirakan membutuhkan waktu 6 bulan, dari penyusunan konten, pembuatan desain multimedia. (2) Aplikasi multimedia, pada praktek menggunakan Hp Android Pada tahap ini, multimedia yang telah divalidasi digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswi Teknologi Informasi yang menerima mata kuliah Pengantar Multimedia (mahasiswi Diploma III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak semester 1.

Populasi Dan Sampel

Dalam metodologi penelitian populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswi diploma III Program Studi Teknologi Informasi yang sedang menempuh pendidikan semester 1 yang berjumlah 13 orang. Sampel dalam penelitian menggunakan total sampling yaitu sejumlah 13 orang.

Prosedur Penelitian

Peneliti mengumpulkan data responden pada pelaksanaan praktikum mahasiswa/i Program Studi Teknologi Informasi Politeknik Aisyiyah Pontianak. Responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi penelitian diberikan penjelasan mengenai jalannya penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga hak responden untuk mundur jika tidak berkenan untuk dilakukan penelitian.

Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi terhadap mahasiswa/i yang telah menggunakan aplikasi *Smart App Creators* (Android). evaluasi yang dilakukan meliputi : melihat cara mahasiswa/i menggunakan, kendala-kendala yang dialami Ketika aplikasi digunakan, kelebihan dan kelemahan Aplikasi. Analisis dilakukan dengan melihat hasil surve berdasarkan data responden yang diberikan melalui kuisioner google form. Hasil olah data pada penelitian kuantitatif digunakan untuk menentukan informan penelitian kualitatif yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif peneliti menggunakan Google Form, untuk mengetahui perkembangan mahasiswa/i, mahasiswa diberikan kuisioner untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Aplikasi, Kuesioner penelitian kuantitatif untuk mengukur pengetahuan, sikap dan perilaku mahasiswa/i dalam memanfaatkan Aplikasi, *Smart App Creators*. Pada penelitian kualitatif, peneliti sebagai human instrument, Pedoman Wawancara, Log-Book untuk mencatat aktifitas dalam jalannya penelitian yang digunakan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada metode penelitian diatas. Penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain produk, pengembangan produk, implentasi produk dan evaluasi produk.

a. Analisis:

Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators* (Android) diawali dengan melakukan analisis. Adapun data yang didapat dari hasil studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang sejauhmana Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators* (Android). Data pada langkah pertama diambil dari hasil observasi mengajar pada mata kuliah Multimedia. Data hasil langkah pertama ini berupa kebutuhan lapangan akan media pembelajaran interaktif cara menggunakan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI*.

b. Desain Produk

Adapun Hasil yang didapat dari tahap desain produk yaitu: materi pada multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini terdapat pada mata kuliah Multimedia. Flowchart adalah diagram alur yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun desain produk dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 3. Desain Produk

c. Pengembangan Produk

Pengembangan Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators*. Proses produksi media ini juga didasarkan pada rancangan prototype, flowchart, dan storyboard yang sudah dibuat sebelumnya serta bahan-bahan pendukung pembuatan produk yang lainya. Sasaran pengguna produk multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu mahasiswa/i program studi teknologi informasi Politeknik Aisiyiah Pontinak.

d. Implementasi Produk

Produk multimedia pembelajaran Aplikasi Buku Cerita Digital Dengan *Book Creator* dan *AI* Menggunakan *Smart Apps Creators* (Android) yang dinyatakan layak oleh para ahli selanjutnya akan diimplementasikan/diuji cobakan kepada mahasiswa/i. Implementasi/uji coba ini dilakukan oleh 13 mahasiswa yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) tahap pertama dengan 3 mahasiswa yang disebut uji coba individu; (2) tahap kedua dengan 6 orang mahasiswa yang disebut uji coba laboratorium; (3) tahap ketiga dengan 4 orang tidak mengisi.

e. Evaluasi Produk

Produk dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diimplementasikan dan dinilai oleh mahasiswa dalam bentuk ujicoba. Uji coba produk multimedia pembelajaran interaktif pada setiap tahap akan dinilai oleh mahasiswa dan direvisi berdasarkan kekurangan yang ada dalam media interaktif tersebut. Saran dan kritik dari mahasiswa yang diberikan pada setiap uji coba juga akan direvisi untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif ini. Uji coba tersebut terdiri dari: (1) uji coba individu dilakukan oleh 3 orang mahasiswa dan mereka memberikan penilaian dan kemudian hasil dari penilaian pada tahap pertama akan dianalisa sebagai bahan revisi; (2) setelah direvisi dilakukan uji coba laboratorium yang dilakukan oleh 6 orang mahasiswa. Hasil penilaian dari uji coba Laboratorium akan direvisi akhir dan di jadikan sebagai produk akhir.

Analisis Hasil Penelitian

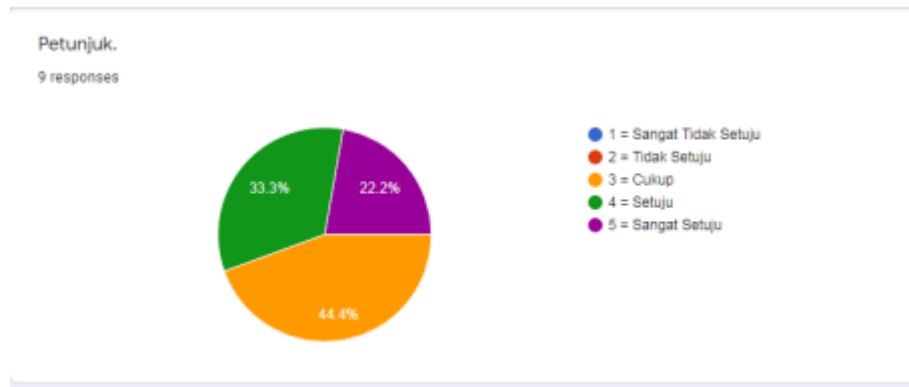
Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data penilaian ahli materi dan ahli media, data penilaian dosen mata kuliah Multimedia, data respons mahasiswa. Data hasil penilaian produk ini meliputi data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta data evaluasi mahasiswa.

Validasi Ahli

Dalam analisis data hasil validasi produk ahli materi dan ahli media terdapat empat aspek yang menjadi penilaian ahli media dan ahli materi yaitu aspek tampilan, materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi disimpulkan kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan adalah sangat baik, ditinjau dari aspek materi pembelajaran adalah baik.

Uji Coba Individu

Hasil uji coba individu disimpulkan bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan adalah baik, ditinjau dari aspek isi/materi adalah baik. Hasil penilaian secara keseluruhan aspek pada uji coba satu-satu menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kriteria “baik”. Adapun hasil ujicoba individu dapat dilihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Grafik Hasil Uji Coba Individu

SIMPULAN

Prosedur pengembangan tersebut mempunyai 5 tahap sebagai berikut: (1) analisis terdiri dari studi lapangan & analisis kebutuhan pada proses pembelajaran media interaktif microsoft office word 2016; (2) desain produk terdiri dari: menentukan spesifikasi media, membuat alur flowchar media interaktif yang akan dibuat, menentukan software yang digunakan; (3) pengembangan produk; (4) implementasi; dan (5) evaluasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Politeknik Aisyiyah Pontianak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian.

REFERENSI

- Ahmad R, dan Masduki, D.R. (2024). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi. *Information Systems and Management*. 3(1): 1–4. Available at: <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/742/128>.
- Anova, N. (2022). Pengaruh Locus of Control Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa di Smart Fast Global Education Pekanbaru. *Sains Akuntansi dan Keuangan*. 1(4): 252–259. Available at: <https://sak.akademimanajemen.or.id/>.
- BONOK, Z. (2023). Sistem Informasi Berbasis Digital Dengan Teknologi Virtual Office Pada Laboratorium Teknik Elektro. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*. 3(2): 168–174. Available at: <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i2.2412>.
- Fadillah, Y. Al, Akbar, A.R. dan Gusmaneli. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*. 01(04): 354–362. Available at: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/index>.
- Huda, I.A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 2(1):121–125. Available at: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Ika S.M.S. (2025). Dampaknya Terhadap Mutu Layanan Pendidikan Di. 6(2): 247–260.
- Jati J.B. dan Amalia, K. (2024). Peran Ergonomi Kognitif Dalam Mengatasi Ancaman Kecerdasan Buatan Terhadap Eksistensi Manusia. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*. 3(2): 69–82. Available at: <https://doi.org/10.52436/1.jishi.120>.
- Maritsa, A. dkk. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. 18(2): 91–100. Available at: <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

INFOST: Jurnal Informatika Sains dan Teknologi;
2026; Volume 2; No 1.
Website: <https://journals.umpku.ac.id/index.php/infost>

- Saroh, S dan Nurhamidah, D. (2024). Kolaborasi Classcraft dan Bing Image Creator (Ai) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Metamorfosa*. 12(2):126–139.
- Subagio A.Y.A. (2024). Analisis Kebutuhan Sumber Daya Dan Infrastruktur Dalam Pengembangan Rencana Pengelolaan Sekolah Yang Berkelanjutan. *Jurnal Cahaya Mandalika*. 3(3). Available at: <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/2933>.