

LKM

Chatbot Sederhana dengan PictoBlox

Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota:

Tujuan

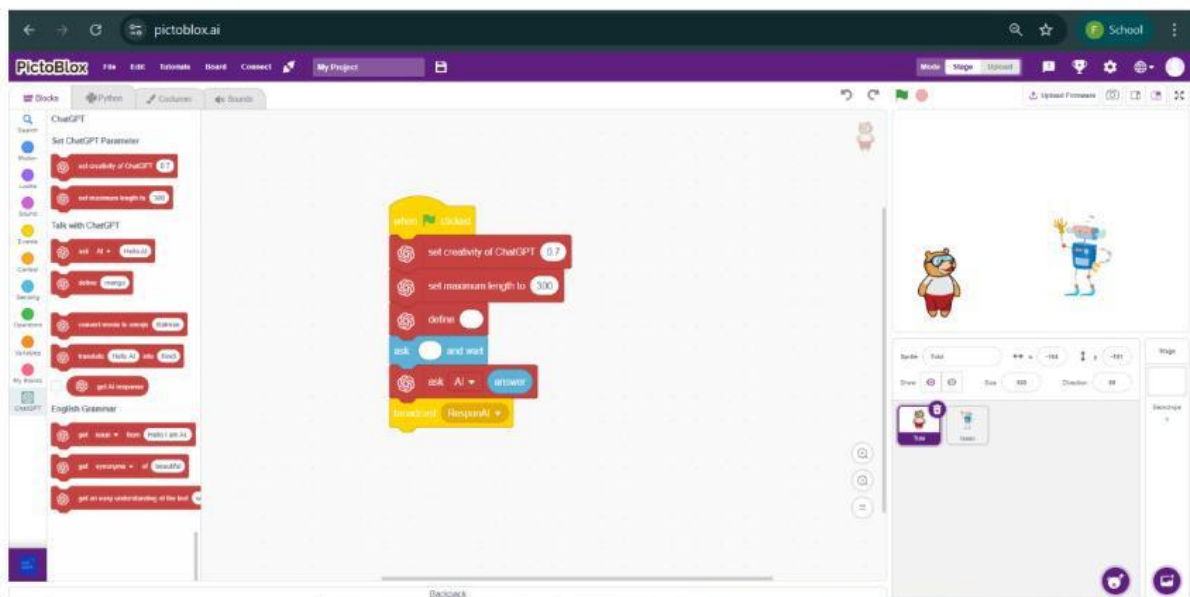
- Memberikan input yang bermakna ke dalam sistem KA
- Menggunakan chatbot sederhana untuk berinteraksi

Instruksi

1. Buka aplikasi PictoBlox
2. Tambahkan sprite topi (pemberi input), Isaac (penerima output) dan backdrop
3. Hubungkan dengan Extension ChatGPT
4. Buat blok koding berikut ini:

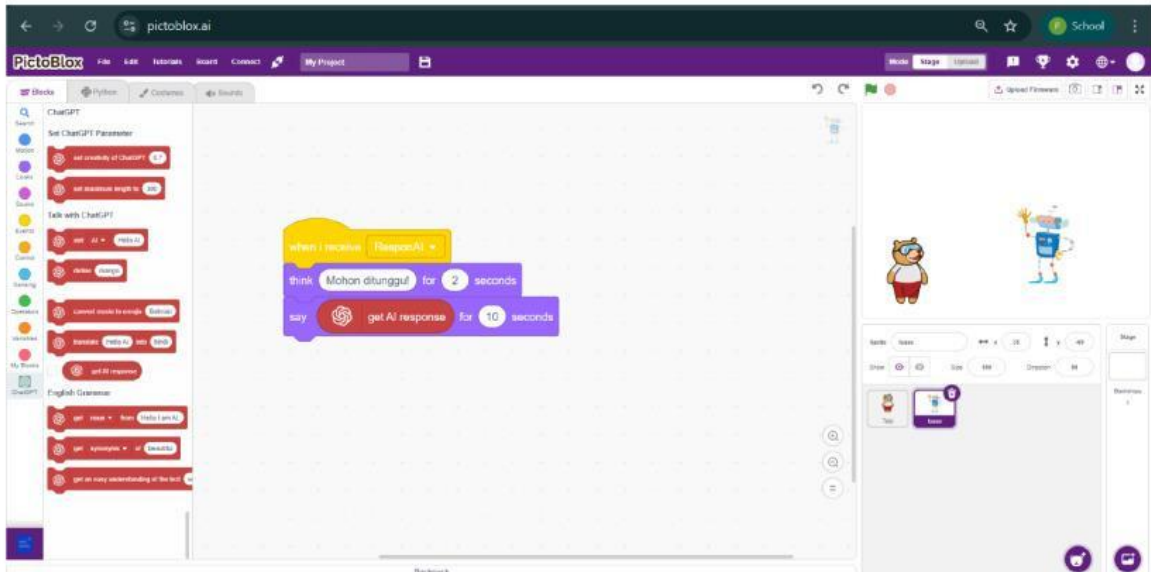
Koding Sprite Tobii:

- Ketika bendera hijau di klik
- Tetapkan (set) "creativity of ChatGPT" bernilai 0.7 (rentang nilai 0 – 1)
- Tetapkan (set) panjang maksimal output bernilai 300
- Tentukan (define) peran Anda untuk Prompt misal "Saya seorang murid SMP ingin belajar tentang Koding dan Kecerdasan Artifisial. Berikan jawaban dalam Bahasa Indonesia"
- Tanya (ask) "Silahkan ketikkan pertanyaan seputar Koding dan Kecerdasan Artifisial?"
- Panggil ask ChatGPT dari jawaban pertanyaan (answer) dengan model "AI"
- Kirim pesan (broadcast) "responAI"



Koding Sprite Robot Isaac:

- Ketika menerima pesan (broadcast) “responAI”
- Berpikir (think) dengan teks “Mohon ditunggu!!”
- Sampaikan hasil dengan berkata (say) dari get AI response” selama 10 detik



5. Lakukan uji coba: masukkan pertanyaan ke chatbot, catat jawabannya.

Tugas

1. Buatlah percakapan mini 3 – 5 interaksi dengan chatbot
2. Catat input – output percakapan kalian di bawah ini

No.	Input (Tobi)	Output (Isaac)	Analisis
1.			
2.			
3.			

Bagaimana cara agar chatbot memberikan jawaban yang bermanfaat?

Apa manfaat belajar menggunakan chatbot sederhana seperti ini?