

PROPOSAL

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**Worskhop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Karang Taruna RW 06
(UKKT) Kelurahan Tegal Parang**

Oleh:

Sumarna, M.Kom (0324068301)
Riki Supriyadi, M.Kom (0326079601)
Fattya Ariani, M.Kom (0301098702)
Hafis Nurdin, M.Kom (0307068802)
Rahma Lubis (12210407)
Abe Ayudha Putra (12210301)
Muhammad Fadilah (12210444)

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
MARET

2024

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Worskhop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Karang Taruna RW 06 (UKKT) Kelurahan Tegal Parang
2. Mitra : Karang Taruna Rw 06 Kelurahan Tegal Parang
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Sumarna M.Kom
 - b. NIDN : 0324068301
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Informatika (S1)
 - e. Email : sumarna@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 6
- Nama Anggota : Hafis Nurdin S.Kom, M.Kom
Fattya Ariani M. Kom
Riki Supriyadi M.Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Biaya : Rp.4.700.000,-

Jakarta, 1 Maret 2024

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri

Ketua Pelaksana



Andi Saryoko, S.Kom., M.Kom., IPM., ASEAN Eng.



Sumarna M.Kom

RINGKASAN

Karang Taruna RW 04 di Kelurahan Tegal Parang menghadapi tantangan dalam menjalankan aktivitas komunitas, termasuk mengorganisir acara, mengelola data, dan membuat keputusan strategis. Beberapa masalah yang dihadapi meliputi keterbatasan sumber daya manusia, akses terbatas ke teknologi modern, dan pemahaman minim tentang manfaat dan potensi kecerdasan buatan (AI). Untuk mengatasi isu ini, diperlukan penerapan AI yang efektif untuk meningkatkan efisiensi administratif, seperti otomatisasi penjadwalan acara, pengelolaan inventaris, dan penyusunan laporan. Selain itu, AI dapat memperkuat komunikasi internal dan eksternal serta memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antara anggota Karang Taruna dan masyarakat. Dalam upaya ini, dosen dari Universitas Nusa Mandiri, Fakultas Teknologi dan Informasi, menyelenggarakan pelatihan tentang penerapan AI untuk mengoptimalkan kinerja Karang Taruna RW 06. Pelatihan ini diharapkan dapat menginspirasi Karang Taruna lain dalam memanfaatkan AI untuk peningkatan kinerja dan memberikan dampak positif yang lebih luas pada masyarakat, termasuk penciptaan press release yang akan dipublikasikan secara elektronik

Kata Kunci: Workshop, Karang Taruna, *Artificial Intelligence*, Internet

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Identifikasi Masalah Mitra	1
1.3. Solusi Permasalahan	4
1.4. Rencana Pelaksanaan	5
BAB II TARGET DAN LUARAN	7
2.1. Target	7
2.2. Luaran	7
BAB III METODE PENGABDIAN MASYARAKAT	9
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	10
4.1. Anggaran Biaya	10
4.2. Jadwal Kegiatan	10
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Karang taruna merupakan salah satu organisasi pemuda yang tidak asing lagi karena merupakan wadah yang telah memiliki misi untuk membina generasi muda khususnya di pedesaan. Adapun visi karang taruna yaitu sebagai wadah pembinaan dan pengembangan kreativitas generasi muda yang berkelanjutan untuk menjalin persaudaraan dan rasa kebersamaan menjadi mitra organisasi lembaga, baik kepemudaan ataupun pemerintah dalam pengembangan kreativitas [1].

Organisasi ini merupakan gabungan dari beberapa RW yang berada di Kelurahan Tegal Parang. Kegiatan dari organisasi ini umumnya berupa kegiatan sosial kemasyarakatan serta upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar.

Perkembangan teknologi saat ini telah merubah banyak hal, sehingga saat ini masyarakat dituntut untuk memahami teknologi agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, pendidikan dan informasi saja, namun saat ini hampir semua orang menggunakan layanan yang disediakan di internet untuk memenuhi kebutuhannya [2].

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komputer dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, bisnis, administrasi perkantoran, komunikasi, pemerintahan dan kegiatan lain, dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang cukup besar di negara ini dalam proses pembangunan secara menyeluruh. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh Karang Taruna di Kelurahan Tegal Parang adalah keterbatasan akses terhadap informasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Kondisi ini dapat menghambat efektivitas perencanaan dan pelaksanaan program-program yang diperlukan

Mereka juga mengalami masalah dalam efisiensi manajemen anggota dan kegiatan, serta dalam memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal. Dengan mengintegrasikan teknologi AI, Karang Taruna berpotensi untuk mengembangkan sistem yang efisien dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menyediakan informasi yang penting untuk mendukung operasi mereka secara lebih efektif.

Selain itu, peran Karang Taruna sebagai agen pembangunan masyarakat juga perlu diperkuat dan ditingkatkan[3]. Dengan adanya teknologi kecerdasan buatan (AI),

dapat memperluas jangkauan dan dampak dari program-program sosial yang dijalankan. Melalui analisis data yang canggih, Karang Taruna dapat mengidentifikasi area-area prioritas di masyarakat dan merancang solusi yang lebih tepat sasaran. Selain itu, penerapan teknologi AI juga akan membantu mereka dalam mengukur dampak dari program-program yang telah dilaksanakan, memungkinkan adanya perbaikan dan peningkatan secara berkelanjutan[4].

Tantangan lain yang dihadapi oleh Karang Taruna adalah dalam pengembangan anggota. Di era di mana keterampilan digital semakin penting[5], memberdayakan anggota Karang Taruna dengan pengetahuan dan keterampilan AI dapat menjadi modal yang sangat berharga. Dengan demikian, Karang Taruna tidak hanya akan mampu memanfaatkan teknologi AI secara efektif, tetapi juga menjadi agen perubahan yang dapat menggerakkan masyarakat sekitarnya menuju era digital yang lebih inklusif dan berdaya[6].



Gambar 1. Logo Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang



Gambar 2. Kegiatan Donasi Kebakaran Karang Taruna

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Karang Taruna di Kelurahan Tegal Parang menghadapi beberapa masalah dalam meningkatkan kualitas kinerja anggota. Berikut adalah identifikasi masalah yang dihadapi:

- a. Kurangnya pemahaman tentang bagaimana AI dapat meningkatkan kinerja Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang.
- b. Keterbatasan pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna terkait teknologi AI.
- c. Komunikasi yang kurang terorganisir dan efektif antara anggota Karang Taruna dan eksternal.

1.3. Solusi Permasalahan

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Kurangnya pemahaman tentang bagaimana AI dapat meningkatkan kinerja Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang	Mengadakan pelatihan tentang penggunaan teknologi AI bagi anggota Karang Taruna	Dengan adanya web dapat memperkenalkan dan memberikan informasi Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang pada masyarakat
Keterbatasan pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna terkait teknologi AI	Mengimplementasikan sistem otomatisasi untuk tugas-tugas administratif seperti pengelolaan inventaris dan pembuatan laporan	Dapat menjadi pemicu semangat untuk remaja karena kegiatan mereka dapat dilihat oleh banyak orang melalui internet
Komunikasi yang kurang terorganisir dan efektif antara anggota Karang Taruna dan eksternal	Memanfaatkan AI untuk mengoptimalkan komunikasi melalui platform digital yang terintegrasi dan mudah diakses oleh anggota Karang Taruna	

1.4. Rencana Pelaksanaan

Target Peserta pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Unit Kerja Karang Taruna RW 06 (UKKT) Kelurahan Tegal Parang. Adapun pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan kegiatan workshop secara luring yang dilaksanakan pada :

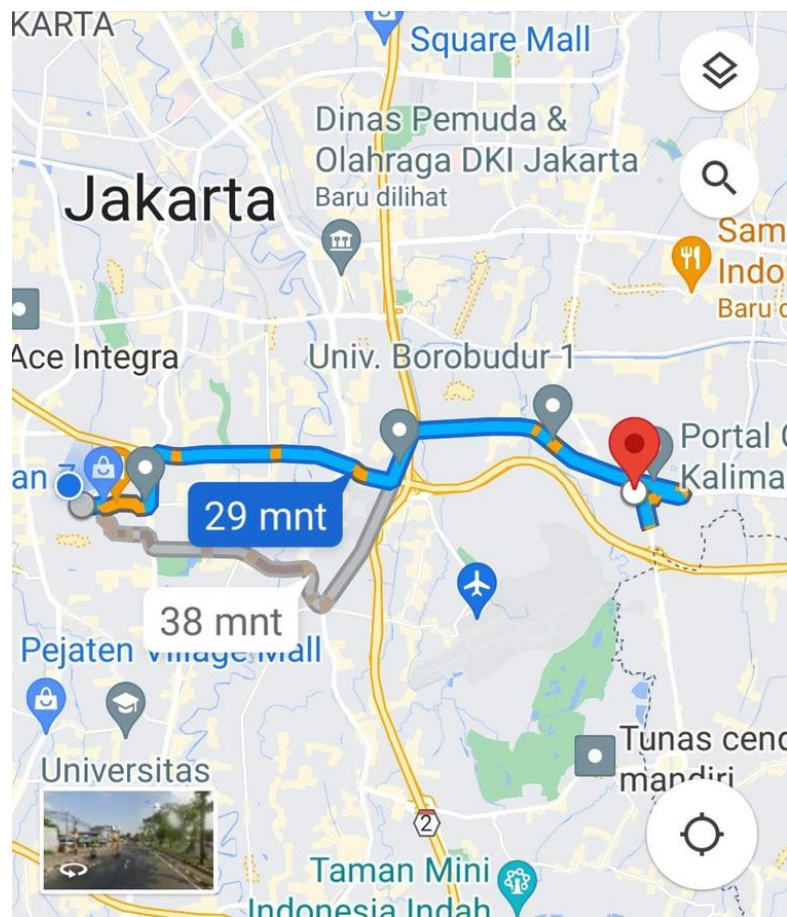
Hari/Tanggal : Minggu, 19 Mei 2024
Waktu : 08:00 s/d Selesai WIB
Tempat Pelaksanaan : Aula Kelurahan Tegal Parang

Susunan panitia kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ir. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN Eng.
Ketua Pelaksana : Sumarna, M.Kom

Tutor : Hafis Nurdin, M.Kom
Anggota : Riki Supriyadi, M.Kom
Fattya Ariani, M.Kom
Mahasiswa : Rahma Lubis
: Abe Ayudha Putra
: Muhammad Fadilah

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah Workshop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Karang Taruna RW 06 (UKKT) Kelurahan Tegal Parang.



Gambar 3. Lokasi Karang Taruna Tegal Parang

BAB II

TARGET DAN LUARAN

2.1. Target

Target yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan peserta anggota Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang adalah menargetkan remaja anggota Karang Taruna untuk dapat memanfaatkan teknologi AI untuk kegiatan yang ada di Karang Taruna.

2.2. Luaran

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mempublikasikan artikel pada media massa press release.

Tabel 2. Target Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Publikasi di jurnal ilmiah cetak atau elektronik	Artikel di Jurnal Internasional	Tidak Ada
		Artikel di Jurnal Nasional Terakreditasi	Tidak Ada
		Artikel di Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi	Draft
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding cetak atau elektronik	Internasional	Tidak Ada
		Nasional	Tidak Ada
		Lokal	Tidak Ada
3	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Tidak Ada
		Lokal	Ada
4	Dokumentasi pelaksanaan	Video kegiatan	Ada
5	(Keynote Speaker/Invited) dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak Ada
		Nasional	Tidak Ada
		Lokal	Tidak Ada
6	Pembicara tamu (Visiting Lecturer)	Internasional	Tidak Ada
7	Kekayaan Intelektual (KI)	Paten	Tidak Ada
		Paten Sederhana	Tidak Ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	Tidak Ada
		Hak Cipta	Tidak Ada
		Merk Dagang	Tidak Ada
		Rahasia Dagang	Tidak Ada
		Desain Produk Industri	Tidak Ada
		Indikasi Geografis	Tidak Ada
8	Buku Buku ber ISBN		Tidak Ada
9	Book chapter		Tidak Ada

10	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Kesehatannya meningkat	Ada
		Pendapatannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada
11	Mitra Produktif Ekonomi/Perguruan Tinggi	Pengetahuannya meningkat	Tidak Ada
		Keterampilannya meningkat	
		Kualitas produknya meningkat	
		Jumlah produknya meningkat	
		Jenis produknya meningkat	
		Kapasitas produksi meningkat	
		Berhasil melakukan ekspor	
		Berhasil melakukan pemasaran antar Pulau	
		Jumlah aset meningkat	
		Jumlah omsetnya meningkat	
		Jumlah tenaga kerjanya meningkat	
		Kemampuan manajemennya meningkat	
		Keuntungannya meningkat	
		Income generating PT meningkat	
		Produk tersertifikasi	
		Produk terstandarisasi	
		Unit usaha berbadan hukum	
		Jumlah wirausaha baru mandiri	

BAB III

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam 3 (tiga) tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Persiapan dilakukan dengan rapat tim dan pembagian tugas pada sebelum kegiatan, saat kegiatan berlangsung, dan setelah kegiatan selesai. Pembagian tugas dilakukan agar aktifitas dalam kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu juga melakukan koordinasi kepada pihak mitra dengan menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan.

b. Tahap pelaksanaan

Pembagian tugas dalam tim telah dilakukan, dengan beberapa tugas seperti, Moderator, tutor, seksi dokumentasi, seksi absensi dan seksi konsumsi. Kegiatan ini akan diikuti oleh 30 orang peserta anggota Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang. Dimana nanti nya tutor akan menjelaskan dengan materi Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang.

c. Tahap evaluasi

Diakhir kegiatan para peserta akan diminta untuk mengisi kuesioner mengenai kegiatan yang nanti hasil dari kuesioner tersebut untuk mengetahui tanggapan dan tingkat pemahaman dari pemaparan materi yang dilakukan.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

Rencana anggaran biaya pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah **Rp. 4.700.000** dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3. Rencana Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi (Perjalanan/Penginapan)				
a.	Survei ke mitra			Rp. 300.000
2. Peralatan				
a.	ATK			Rp. 100.000
b.	Paket Internet			Rp. 1.000.000
3. Perlengkapan				
a.	Goddie Bag	30	Rp. 30.000	RP. 900.000
b.	Souvenir	30	Rp. 60.000	RP. 1.800.000
c.	Merchandise	3	Rp. 200.000	Rp. 600.000
Total				Rp. 4.700.000

4.2. Jadwal Kegiatan

Berikut ini adalah timeline dari kegiatan pengabdian masyarakat pada Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang

Tabel 4. Jadwal Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Survey lapangan						
2	Pengajuan ijin						
3	Persiapan alat bantu mesin teknologi						
4	Pelaksanaan sosialisasi						
5	Publikasi artikel media massa						
6	Pembuatan laporan						

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Arief and A. S. Adi, “Peran karang taruna dalam pembinaan remaja di dusun candi Desa Candinegoro Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo,” *Kaji. Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 2, no. 1, pp. 190–205, 2014.
- [2] P. I. Vendyansyah, Nurlaily; Rudhistiar, Deddy; Gultom, “Pembuatan Website Company Profile dan Pelatihan di Bengkel RPM Motor Desa Ngijo Kabupaten Malang Sebagai Media Publikasi,” *J. Apl. Sains Teknol. Nas.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2020.
- [3] Sugistin RFC, Pujiyanto WE. Partisipasi Organisasi Karang Taruna Di Dalam Lingkungan Masyarakat Desa Jati Sidoarjo. *Jurnal Rimba : Riset Ilmu manajemen Bisnis dan Akuntansi*. 2024;2(1):170–82.
- [4] Fidiyanti F, Subagja AR, Wachyu RP, Madiistriyatno H. Analisis Strategi Pengembangan Bisnis Menggunakan Teknologi Artificial Intelligence. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*. 2023;2(7):1994–2001.
- [5] Putra GA, Taniady V, Halmadiningrat IM. Tantangan Hukum: Keakuratan Informasi Layanan AI Chatbot Dan Pelindungan Hukum Terhadap Penggunaanya. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*. 2023;12(2).
- [6] Fitria LN, Lubis H. Model Pemberdayaan Dan Komunikasi Organisasi Karang Taruna Desa Munggugianti Kecamatan Benjeng. *Dimensi-Journal of Sociology*. 2022;11(1).