

PENERAPAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK OPTIMALISASI KINERJA KARANG TARUNA

Fattya Ariani^{1*}, Sumarna², Hafis Nurdin³, Riki Supriadi⁴

Universitas Nusa Mandiri

fattya.fty@nusamandiri.ac.id^{1*}, sumarna.smn@nusamandiri.ac.id², hafis.nnr@nusamandiri.ac.id³,
riki.rsd@nusamandiri.ac.id⁴

ABSTRAK

Karang Taruna RW 06 in Tegal Parang Village faces challenges in carrying out community activities, including organizing events, managing data, and making strategic decisions. Some of the problems faced include limited human resources, limited access to modern technology, and minimal understanding of the benefits and potential of artificial intelligence (AI). To overcome this problem, it is necessary to apply effective AI to increase members' creativity in creating information about promotional activities, such as creating and distributing flyers and brochures. In addition, AI can strengthen internal and external communications and facilitate better collaboration between Karang Taruna members and the community. In this effort, lecturers at Nusa Mandiri University, Faculty of Technology and Information, held training on the application of AI to optimize the performance of Karang Taruna RW 06. This training inspired other Karang Taruna to utilize AI to improve performance and provide a wider positive impact on society. , including making digital brochures and flyers for promotional activities as well as making press releases that will be published electronically.

Keywords: Karang Taruna, Artificial Intelligence, Internet, Promotion

PENDAHULUAN

Salah satu organisasi yang banyak terdapat di Indonesia adalah karang taruna. Karena hampir seluruh desa mempunyai karang taruna. Anggotanya terdiri dari beberapa anak muda di desa tersebut. Orang tua sangat menyukai organisasi ini karena membuat hal dan kegiatan yang lebih positif untuk para anak muda. Salah satu kegiatannya yang efektif adalah pengembangan ekonomi produktif. Kegiatan tersebut memberikan manfaat bagi organisasi dan masyarakat dengan mengandalkan kreatifitas dan potensi lingkungan yang ada, sehingga dapat mengurangi permasalahan kesejahteraan atau perekonomian lingkungan (Juwita, 2019).

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.

Pada zaman dulu untuk mendapatkan suatu informasi yang diinginkan kita harus

mencari cetak terlebih dahulu ataupun mendengarkannya dari radio ataupun televisi, dan itupun belum tentu semuanya memiliki media elektronik tersebut. Jadi masih sangat sulit sekali pada zaman dulu untuk mendapatkan informasi secara langsung..

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 (Vendyansyah et al., 2020).

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 (Sugistin & Pujianto, 2024). 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 (Fidiyanti et al., 2023).

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 (G. A. Putra et al., 2023).

Pengurus Karang taruna memiliki kesempatan untuk turut serta aktif dalam skala kecamatan, provinsi ataupun nasional, berupa program kerja yang disusun dan dibuat oleh kesepakatan pengurus tentunya dengan menyertakan konten-konten informasi dan edukasi yang diberikan.



Gambar 1. Kegiatan Hajatan Karang Taruna

METODOLOGI PENELITIAN

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 diikuti oleh 18 orang peserta anggota Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang RW 06. Dimana tutor menjelaskan dengan materi Pembuatan brosur digital kegiatan karang taruna RW 06 Kelurahan tegal Parang dengan memanfaatkan *Teknologi Artificial Intelligence* dengan menggunakan aplikasi canva.
- 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.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Model Technical Assistance dalam bentuk *Training and Workshop* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan workshop kepada

Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) Kelurahan Tegal Parang tentang Pembuatan brosur digital kegiatan dengan memanfaatkan *Teknologi Artificial Intelligence*.

Metodologi penelitian berisi tentang desain penelitian. Populasi, sampel dan teknik sampling, serta teknik pengumpulan data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat membantu para anggota karang taruna dalam membuat flyer dan brosur digital dengan memanfaatkan teknologi AI untuk penyampaian informasi dan kegiatan yang akan atau pun telah dilakukan.

Materi yang dipaparkan berupa cara pembuatan brosur dan flyer dengan menggunakan aplikasi canva. Pada pelatihan ini peserta mendesain sendiri brosur atau flyer dengan menggunakan handphone masing-masing.



Gambar 2. Pemberian materi oleh tutor

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan yang dihadiri 18 peserta. Mitra pengabdian ini adalah Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) Kelurahan Tegal Parang. Adapun pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan kegiatan pelatihan secara luring yang dilaksanakan pada :

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

Tabel 1. Responden Responden berdasarkan jenis kelamin

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	10	56%

2	Perempuan	8	44%
Jumlah Responden		18	100%

Pada table 1 dijelaskan jumlah responden atau peserta kegiatan didominasi oleh peserta dengan jenis kelamin laki-laki.

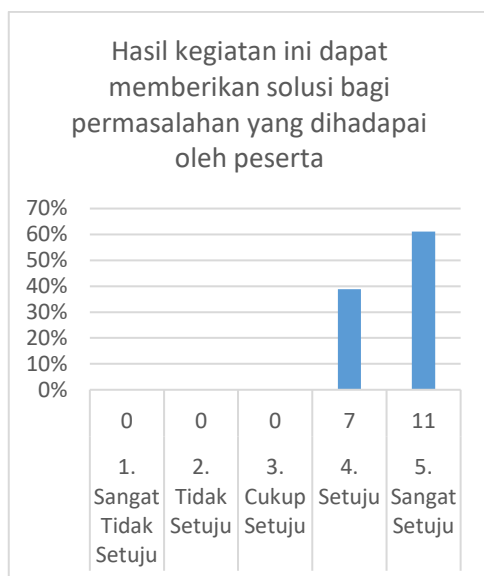
Tabel 2. Responden berdasarkan Usia

No	Program Studi	Freq	Percent
1	< 20 Tahun	13	72%
2	20-35 Tahun	5	28%
3	35-50 Tahun	0	0%
4	>50 Tahun	0	0%
Jumlah Responden		18	100%

Dan pada table 2 dijelaskan responden atau peserta pengabdian dikisaran umur kurang dari 20 tahun. Dimana dimasa umur tersebut masuk kedalam masa remaja. Dimana masa remaja Remaja mempunyai sifat peniru dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Apabila para remaja menggunakan internet pada sisi buruk maka akan mengakibatkan pengaruh yang buruk pada perkembangan karakternya (Z. Z. Putra et al., 2022). Para remaja menjadi pengguna internet terbesar di Indonesia, sehingga perlunya kesadaran dari diri remaja dalam penggunaan internet sebagai media digital agar terhindar dari informasi-informasi hoax atau berita palsu (Istianah et al., 2023)

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan memberikan dampak positif. Manfaat yang dirasakan oleh anggota karang taruna Kelurahan Tegal parang seperti dapat membuat brosur dan flyer digital yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva melalui handphone. Brosur tersebut dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi dan promosi kegiatan yang telah atau akan dilaksanakan oleh karang taruna Kelurahan Tegal parang. Sehingga promosi kegiatannya dapat lebih menarik minat para masyarakat yang melihatnya untuk ikut serta.

Hasil kegiatan dapat dilihat juga dari pengisian kuesioner yang diisi oleh para peserta. Kegiatan pengabdian ini memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh peserta



Gambar 3. Chart jawaban kuesioner dari peserta

Pada gambar 3 chart tersebut dapat menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan brosur dan flyer menjadi salah satu solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh karang taruna tegal parang.

Tabel 2. Rekap kuesioner peserta tentang menambah wawasan

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)			
	Freq	Percent	
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	
2. Tidak Setuju	0	0%	
3. Cukup Setuju	0	0%	
4. Setuju	7	39%	
5. Sangat Setuju	11	61%	
Jumlah respon	18	100%	
Skor rata-rata	4.61		
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		

Dan pada tabel 1 diatas menjelaskan bahwa kegiatan ini menambah wawasan bagi para peserta terutama dalam hal pemanfaatan teknologi *artificial intelegence*.

Selain itu pada pertanyaan-pertanyaan lain yang ada di kuesioner para peserta berharap kegiatan pengabdian dapat terus

berjalan karena dengan kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan para mitra.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan memberikan dampak positif. Manfaat yang dirasakan oleh anggota karang taruna kelurahan Tegal Parang adalah peserta dapat membuat brosur, flyer atau media promosi digital lainnya dengan memanfaatkan teknologi AI dengan aplikasi canva dan cukup dengan menggunakan handphone saja, sehingga tampilannya lebih menarik dan modern. Sebelum mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, para peserta tidak dapat membuat brosur yang menarik, hal tersebut membuat informasi yang diterima tidak tersebar luas dan kurang cepat. Warga sekitar tidak mengetahui kegiatan apa yang dilakukan oleh karang taruna. Dengan pelatihan pembuatan brosur dan flyer digital ini para anggota dapat lebih kreatif untuk mengdesain dalam penyampaian informasi kegiatan. Para peserta antusias dengan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dan berharap kegiatan seperti ini terus berlanjut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini :

1. Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang
2. Para dosen dan panitia terlibat
3. Dan semua pihak yang sudah berkontribusi

DAFTAR PUSTAKA

- Fidiyanti, F., Subagja, A. R., Wachyu, R. pridharma, & Madiistriyatno, H. (2023). Analisis Strategi Pengembangan Bisnis Menggunakan Teknologi Artificial Intelegence. *Journal of Conprehensivr Science (JCS)*, 2(7).
- Istianah, A., Ly, P., & Bria, M. E. (2023). Sosialisasi literasi digital melalui pemanfaatan media sosial bagi sekolah di Desa Amfoang, Kabupaten Kupang, NTT. *Abdimas Siliwangi*, 6(01), 149–161.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/14977>
- Juwita, S. A. (2019). *Buku Pegangan Karang*

- Taruna Manajemen Organisasi hingga Pengelolaan Ekonomi Produktif*. CV. Hijaz Pustaka Mandiri.
- Putra, G. A., Taniady, V., & Halmadiningrat, I. M. (2023). Keakuratan Informasi Layanan AI Chatbot Dan Pelindungan Hukum Terhadap Penggunaanya. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 12(2).
- Putra, Z. Z., Fuddah, L., Indriani, R., Wulandari, R., Mahardika, I. K., Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengaruh Teknologi Internet Dalam Perkembangan Karakter Siswa SMPN 3 Jember. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 191–194.
- Sugistin, R. F. C., & Pujiyanto, W. E. (2024). Partisipasi Organisasi Karang Taruna Di Dalam Lingkungan Masyarakat Desa Jati Sidoarjo. *Jurnal Rimba : Riset Ilmu Manajemen Bisnis Dan Akuntansi*, 2(1).
- Vendyansyah, N., Rudhistiar, D., & Gultom, P. I. (2020). Pembuatan Website Company Profile dan Pelatihan di Bengkel RPM Motor Desa Ngijo Kabupaten Malang Sebagai Media Publikasi. *Jurnal Aplikasi Sains Teknologi Nasional*, 1(1), 7–13.