

LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**Worskhop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul
Halim**

Oleh:

Sumarna, M.Kom (0324068301)

Riki Supriyadi, M.Kom (0326079601)

Fattya Ariani, M.Kom (0301098702)

Hafis Nurdin, M.Kom (0307068802)

Anita Ayu Salsabila (12220076)

Asiva Nurul Kholifah (12220003)

Siti Mayang Sari (12220070)

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

FEBRUARI

2025

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Worskhop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim
2. Mitra : Remaja Masjid Baitul Halim
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 : Riki Supriyadi M.Kom
Fattya Ariani M. Kom
Hafis Nurdin S.Kom, M.Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.4.700.000,-

Jakarta, 17 Febuari 2025

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri



LPPM
nusamandiri

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

Ketua Pelaksana



Sumarna M.Kom

RINGKASAN

Remaja Masjid Baitul Halim menghadapi tantangan dalam menjalankan kegiatannya, seperti 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 Remaja Masjid Baitul Halim. Pelatihan ini diharapkan dapat menginspirasi Remaja Masjid lain dalam memanfaatkan AI untuk peningkatan kinerja dan memberikan dampak positif yang lebih luas pada masyarakat, termasuk penciptaan flyer dan press release yang akan dipublikasikan secara elektronik.

Kata Kunci: Workshop, Remaja masjid, *Artificial Intelligence*, Internet

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Identifikasi Masalah Mitra	1
1.3. Bentuk Kegiatan	4
BAB II METODE PENGABDIAN MASYARAKAT	6
BAB III HASIL KEGIATAN	7
3.1. Manfaat Yang Dicapai	7
3.2. Luaran Yang Diperoleh	8
BAB IV REALISASI BIAYA	10
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	11
5.1. Kesimpulan	11
5.2. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Masjid adalah tempat suci bagi umat Islam yang berfungsi sebagai lokasi untuk beribadah, serta pusat bagi berbagai kegiatan keagamaan dan sosial. Selain itu, masjid juga berperan sebagai tempat untuk memperkuat ikatan komunitas dan mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai agama [1]. Peran pemuda terhadap masjid sangatlah penting. Generasi muda menjadi fondasi masjid dan diharapkan dapat membawa kemakmuran serta kesuksesan bagi masjid, baik di masa kini maupun di masa depan [2].

Remaja Masjid 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 [3].

Organisasi ini merupakan gabungan dari beberapa pemuda yang berada di sekitaran masjid. 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 [4].

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 Remaja Masjid Baitul Halim 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 [7][8]

Mereka juga mengalami masalah dalam efisiensi manajemen anggota dan kegiatan, serta dalam memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal. Dengan mengintegrasikan teknologi AI, Remaja Masjid Baitul Halim berpotensi untuk mengembangkan sistem yang efisien dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menyediakan informasi yang penting untuk mendukung operasi mereka secara lebih efektif [10].

Selain itu, peran Remaja Masjid 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, Remaja Masjid 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[9].

Tantangan lain yang dihadapi oleh Remaja Masjid adalah dalam pengembangan anggota. Di era di mana keterampilan digital semakin penting[5], memberdayakan anggota Remaja Masjid dengan pengetahuan dan keterampilan AI dapat menjadi modal yang sangat berharga. Dengan demikian, Remaja Masjid 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 Remaja Masjid Baitul Halim

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Remaja Masjid Baitul Halim menghadapi beberapa masalah dalam meningkatkan kualitas kinerja anggota. Berikut adalah identifikasi masalah yang dihadapi:

- a. Kurangnya pemahaman tentang bagaimana AI dapat meningkatkan kinerja Remaja Masjid Baitul Halim.
- b. Keterbatasan pemahaman dan keterampilan anggota Remaja Masjid terkait teknologi AI.
- c. Komunikasi yang kurang terorganisir dan efektif antara anggota Remaja Masjid dan eksternal.

1.3. Bentuk Kegiatan

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan atau workshop yang dihadiri 14 peserta. Mitra pengabdian ini adalah Remaja Masjid Baitul Halim. Adapun pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan kegiatan pelatihan secara luring yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Minggu, 06 Oktober 2024
Waktu : 08:00 s/d Selesai WIB
Tempat Pelaksanaan : Masjid Baitul Halim
Jl. KH. Marzuki Ishaq, Mampang Prapatan VII, Tegal Parang
Jakarta Selatan. Rt 006/006, Kode Pos 12790

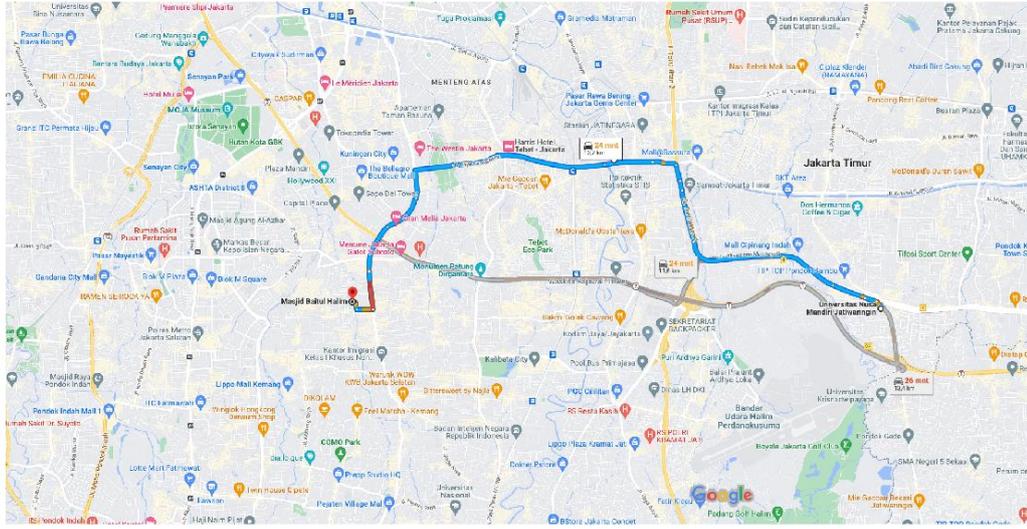
Susunan panitia kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ir. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN
Eng.
Ketua Pelaksana : Sumarna, M.Kom
Tutor : Riki Supriyadi, M.Kom
Anggota : Fattya Ariani, M.Kom
Hafis Nurdin, M.Kom
Mahasiswa : Asiva Nurul Kholifah
: Siti Mayang Sari
: Anita Ayu Salsabila

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah Workshop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim.



Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin, Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu, Mengemudi 13,2 km, 24 mnt
Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620 ke Masjid Baitul Halim, Jl. Mampang Prapatan
V No.3, RT.5/RW.3, Tegal Parang, Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790



melalui Jl. Tol Becakayu 24 mnt
13,2 km

<https://www.google.co.id/maps/@11.0191858,-106.7111111,15z>

Gambar 2. Lokasi Remaja Masjid Baitul Halim

BAB II

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 diikuti oleh 14 orang peserta anggota Remaja Masjid Baitul Halim. Dimana tutor menjelaskan dengan materi memanfaatkan teknologi AI untuk kegiatan yang ada tegal Parang dengan memanfaatkan *Teknologi Artificial Intelligence* untuk mengelola organisasi dengan menggunakan chat gpt dan 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.

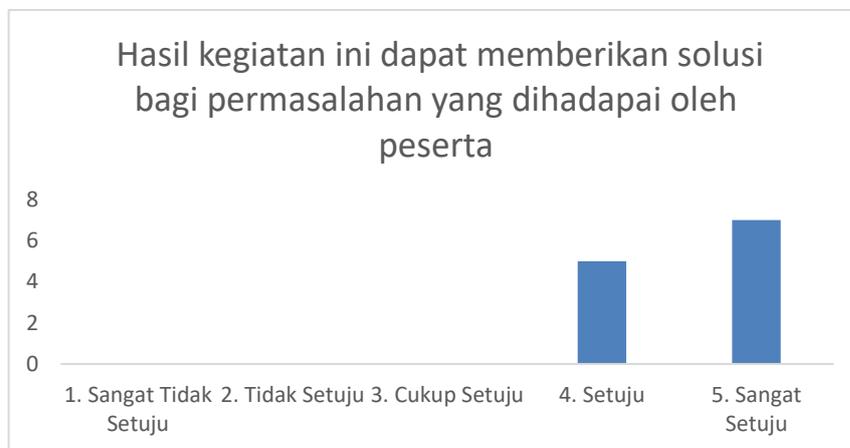
Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Model Technical Assistance dalam bentuk *Training and Workshop* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan workshop kepada anggota Remaja Masjid Baitul Halim tentang Pembuatan proposal dengan memanfaatkan chatGPT lalu di tambahkan pembuatan flyer kegiatannya dengan menggunakan aplikasi canva yang memanfaatkan *Teknologi Artificial Intelligence*.

BAB III HASIL KEGIATAN

3.1. Manfaat yang dicapai

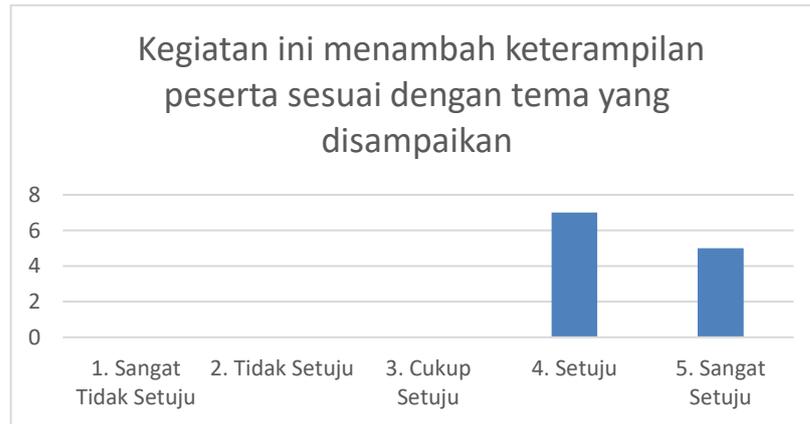
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan memberikan dampak positif. Manfaat yang dirasakan oleh anggota Remaja Masjid Baitul Halim seperti dapat membuat proposal yang sesuai dengan trend saat ini dan juga dapat membuat flyer digital yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva melalui handphone. Proposal tersebut untuk mengajukan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh remaja masjid Baitul halim sedangkan flyernya sebagai media penyampaian informasi dan promosi kegiatan yang telah atau akan dilaksanakan oleh Remaja Masjid Baitul Halim. Sehingga kegiatan lebih up to date dan 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 tentang solusi

Selain itu kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema ini menambah wawasan dan keterampilan para peserta, dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4. Chart jawaban kuesioner dari peserta tentang keterampilan

3.2. Luaran Yang Diperoleh

Luaran yang diperoleh dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah.

1. Artikel di media masa elektronik dalam lingkup nasional yang sudah diterbitkan pada <https://news.nusamandiri.ac.id/2024/10/07/penerapan-artificial-intelligence-untuk-optimalisi-kinerja-remaja-masjid-baitul-halim/> yang diterbitkan pada tanggal 7 Oktober 2024 oleh Nusa Mandiri News dengan Penerapan Artificial Intelligence Untuk Optimalisi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim



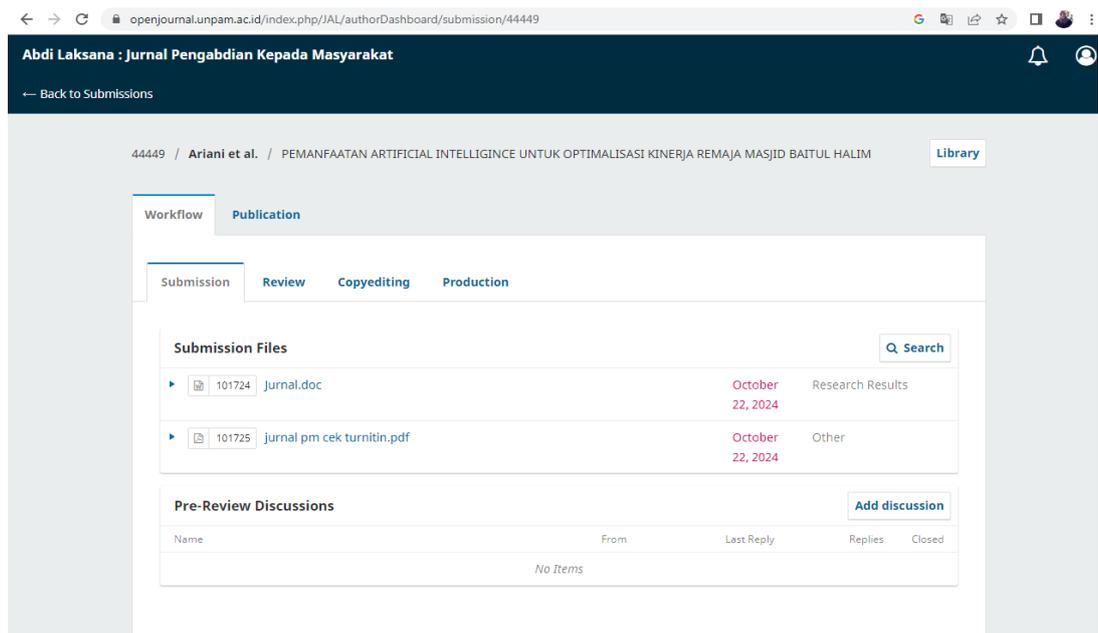
Gambar 5. Bukti press release yang sudah terbit

2. Artikel Jurnal PM yang diterbitkan pada Jurnal Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang

Dengan link sebagai berikut :

<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL/authorDashboard/submission/44449>

mengangkat judul Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim.



Gambar 6. Bukti submit jurnal

BAB IV
REALISASI BIAYA

Pendanaan yang telah digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah **Rp. 4.700.000** dan bersumber dari para tutor dan anggota dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 1. Realisasi 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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan memberikan dampak positif yang berarti. Anggota remaja Masjid Baitul Halim merasakan manfaat dengan kemampuan untuk membuat proposal kegiatan, flyer, dan media promosi digital lainnya menggunakan teknologi AI melalui aplikasi Canva, hanya dengan ponsel mereka. Hal ini membuat tampilan promosi menjadi lebih menarik dan modern. Sebelum mengikuti kegiatan ini, para peserta kesulitan membuat proposal yang menarik dan terkini, sehingga beberapa kegiatan kurang menarik perhatian masyarakat. Mereka juga tidak mampu membuat flyer atau brosur yang menarik, yang mengakibatkan informasi tidak tersebar luas dan cepat. Sebagai hasilnya, warga sekitar tidak mengetahui kegiatan yang diadakan oleh remaja masjid. Dengan pelatihan dalam pembuatan proposal dan flyer digital, anggota menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan informasi tentang kegiatan mereka. Para peserta sangat antusias terhadap kegiatan pengabdian ini dan berharap agar program serupa dapat terus berlanjut.

5.2. Saran

Kegiatan ini dapat diselenggarakan di tempat lain dan dapat melanjutkan pengabdian dengan materi yang lebih lanjutan dan lebih *up to date* lagi. Selain itu, waktu pelaksanaan sebaiknya diperpanjang, mengingat tantangan dalam mentransfer keterampilan dalam waktu yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Sunarto, Generasi Milenial Kembalilah Ke Masjid Mengkritisi terhadap fungsi masjid sebagai pusat pembinaan umat. *Uwais Inspirasi Indonesia*, 2023.
- [2] M. Al Faizal and M. Salehudin, “Peran Remaja Masjid Dalam Memakmurkan Masjid (Studi Kasus Manajemen Masjid Desa Kelinjau Ulu),” *Al Hikmah*, vol. 10, no. 1, pp. 79–88, 2023.
- [3] 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.
- [4] N. Vendyansyah, D. Rudhistiar, and P. I. 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.
- [5] Suariqi Diantama, “Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan,” *DEWANTECH J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–14, 2023, doi: 10.61434/dewantech.v1i1.8.
- [6] D. R. Rochmawati, I. Arya, and A. Zakariyya, “Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan,” *J. Teknol. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 124–134, 2023, doi: 10.59820/tekomin.v2i1.163.
- [7] P. S. Maola, I. S. Karai Handak, and Y. T. Herlambang, “Penerapan Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Educatio*, vol. 19, no. 1, pp. 61–72, 2024, doi: 10.29408/edc.v19i1.24772.
- [8] R. Pakpahan, “Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 506–513, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.616.

LAMPIRAN

(1) Surat Keterangan Mitra (SK Instansi)



REMAJA MASJID JAMI' BAITUL HALIM

Sekretariat: Jl. KH. Marzuki Ishaq, Mampang Prapatan VII, Tegal Parang,
Jakarta Selatan, RT. 006/006, Kode Pos 12790

Lampiran: 1

Jakarta, 25 Oktober 2024

SURAT KETERANGAN

Nomor : 139/RBH/BH/X/2024

Ketua Remaja Masjid Baitul Halim (RBH) menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Nusa Mandiri
Fakultas : Teknologi Informasi
Alamat : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT.08/013 Kelurahan Cipinang Melayu
Kecamatan Makassar Jakarta Timur, 13620, (Tlp) 021- 28534236,
28534471, 28534390

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Workshop bagi Remaja dan Pengurus Masjid Baitul Halim dengan materi **Workshop Penerapan AI Untuk Optimalisasi Kinerja Remaja Masjid Baitul Halim.**

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 06 Oktober 2024 di Aula Masjid Baitul Halim Secara Luring dengan susunan panitia terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Remaja Masjid Baitul Halim (RBH)

Ketua

Sdr. Saefi Cahyo Purnomo



REMAJA MASJID JAMI' BAITUL HALIM

Sekretariat: Jl. KH. Marzuki Ishaq, Mampang Prapatan VII, Tegal Parang,
Jakarta Selatan, RT. 006/006, Kode Pos 12790

Lampiran Surat Keterangan,

Nomor : 139/RBH/BH/X/2024
Tanggal : 25 Oktober 2024

Susunan Panitia Pengabdian Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Nusa Mandiri.

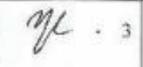
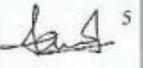
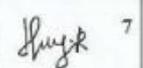
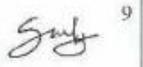
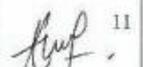
Periode : 06 Oktober 2024

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Ir. Dwiza Riiana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN, Eng
Ketua Pelaksana	Sumarna, M.Kom
Tutor	Riki Supriyadi, M.Kom
Anggota	Fattya Ariani, M.Kom Hafis Nurdin, M. Kom Anita Ayu Salsabila Asiva Nurul Kholifah Siti Mayang Sari

(2) Presensi peserta & panitia

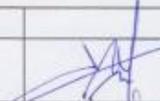
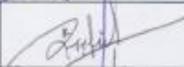
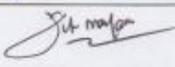
Absensi Kehadiran Peserta
Pengabdian Masyarakat
Universitas Nusa Mandiri

Tanggal Kegiatan : Minggu, 6 Oktober 2024

NO	NAMA	Email	PARAF
1	Ahmad Fauwaz Asyasyugi	fwasssyauki@gmail.com	 1
2	Deshita Maharani	maharandeshita@gmail.com	 2
3	Julia Purnamasari	julia-raja@yahoo.com	 3
4	Mohammad Hafidz	-	 4
5	Alif Al Fawisi	alifalfawisi155@gmail.com	 5
6	Kevin Restu Revano	kevin.restu43@gmail.com	 6
7	Hany Rizqiyana	ensih14@gmail.com	 7
8	Meisya Hendikasari	-	 8
9	Shinta Humairah	shinta14th@gmail.com	 9
10	Tsamara Uida P.	Tsamarahas39c@gmail.com	 10
11	Nazwa Angellicha	angellichaazua@gmail.com	 11
12	Januarizka K.	januarizka14@gmail.com	 12
13	Nuraini Septiani	nurainiseptiani81@gmail.com	 13
14	M. Raja Alfirm	raidenjaaa@gmail.com	 14

**Absensi Tutor Pengabdian Masyarakat
Remaja Masjid Baitul Halim (RBH)
Universitas Nusa Mandiri
Fakultas Teknologi Informasi**

Hari/ Tanggal : Sabtu, 06 Oktober 2024

No.	NIP	Nama	Paraf
1	201803046	Sumarna, M.Kom	
2	202103282	Riki Supriyadi, M.Kom	
3	201909201	Fattya Ariani, M.Kom	
4	201504153	Hafis Nurdin, M.Kom	
5	12220076	Anita Ayu Salsabila	
6	12220003	Asiva Nurul Kholifah	
7	12220070	Siti Mayang Sari	

(3) Dokumentasi kegiatan



(4) Screenshot Kuesioner Peserta & Mitra

KUESIONER KEGIATAN KEMITRAAN

Kepada Yth,
Mitra Kerjasama pada Kegiatan yang diselenggarakan
Di Tempat

Untuk memperbaiki kualitas layanan pada setiap kegiatan kemitraan yang kami lakukan, untuk itu Kami
minta kesediaan Anda untuk berpartisipasi mengisi kuesioner ini.
Kuesioner ini digunakan untuk mengukur persepsi dan tingkat kepuasan Mitra terhadap kegiatan yang
dilakukan pada kerjasama kemitraan ini.

F1: PROFIL MITRA

F1-1 Nama Mitra : Remaja Berkut Halim (RBH)

F1-2 Jenis Kemitraan : Pendidikan
 Penelitian
 Pengabdian Masyarakat
 Lainnya

F1-3 Tanggal Kegiatan : 06 Oktober 24

F1-4 Tempat Kegiatan : Mala Masjid

F1-5 Tema Kegiatan : Keberadaan Buatan (AI)

F2 Jawablah dengan cara memberikan checklist pada satu jawaban yang paling sesuai dengan persepsi
anda terhadap pernyataan berikut, terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Pernyataan Mengenai Pelaksana Kegiatan	Persepsi Responden				
	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
F2-1 Pelaksana kegiatan sangat responsif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-2 Polaksana kegiatan sangat Informatif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-3 Acara/kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-4 Pelaksana kegiatan konsisten terhadap rencana kegiatan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-5 Realisasi rencana kegiatan berjalan dengan sangat baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-6 Sarana dan Prasarana pada saat kegiatan telah memenuhi standar kami.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F2-7 Secara keseluruhan, saya merasa sangat puas terhadap kegiatan yang telah dilakukan bersama	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

F3 Berikan saran atau kritik terhadap kegiatan ini.

Kegiatan ini harus dilanjutkan

Terimakasih Atas Partisipasi Anda

KUESIONER KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Responden Yth,

Dalam rangka meningkatkan kualitas layanan pada setiap kegiatan yang kami lakukan, untuk itu Kami minta kesediaan Anda untuk mengisi kuesioner mengenai Kegiatan yang telah Anda ikuti bersama Dosen dan Mahasiswa.

Kami mengucapkan terimakasih atas partisipasi Anda telah mengisi kuesioner

Minggu, 06 Oktober 2024

F1. Profil Responden

Nama Responden *

Your answer

Jenis Kelamin *

- Laki-laki
- Perempuan

Usia *

- <20 Tahun
- 20-35 Tahun
- 35-50 Tahun
- >50 Tahun

Jenis Kegiatan *

- Pelatihan
- Workshop
- Lainnya

Tema Kegiatan *

Your answer

Tanggal Pelaksanaan *

Date

dd/mm/yyyy 

Tempat Pelaksanaan *

Your answer

Nama Mitra *

Your answer

F2. Persepsi mengenai layanan yang diberikan oleh panitia kegiatan.

Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

Materi/Modul Pelatihan/Kegiatan *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini: *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi? *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

Susunan acara berjalan dengan baik *

- Sangat Tidak Puas
- Tidak Puas
- Cukup Puas
- Puas
- Sangat Puas

F3. Persepsi peserta mengenai hasil kegiatan.

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan) *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis). *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Cukup Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi? *

- Sangat Tidak Berminat
- Tidak Berminat
- Cukup Berminat
- Berminat
- Sangat Berminat

F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan? *

- Sangat Tidak Berminat
- Tidak Berminat
- Cukup Berminat
- Berminat
- Sangat Berminat

F6. Berikan saran atau kritik terhadap kegiatan ini. *

Your answer

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Timestam	Nama Responden	Jenis Kelamin	Usia	Jenis Kegiatan	Tema Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Tempat Pelaksanaan
2	2024/10/06 10:02:15 A	Deshita Maharani	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mengelola organi	06/10/2024	Aula Masjid
3	2024/10/06 10:21:29 A	Shinta Humairah	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Pemanfaatan kecerdasan buatan	06/10/2024	Aula Masjid
4	2024/10/06 10:22:33 A	Januarizka Kamila	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan AI dalam pengelolaan organisasi yayasan	06/10/2024	Aula Masjid
5	2024/10/06 10:23:52 A	Muhammad Hafidz	Laki-laki	<20 Tahun	Pelatihan	Pemanfaatan Ai	06/10/2024	Aula Masjid
6	2024/10/06 10:25:38 A	Nuriani Septiani	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Ai untuk pengelolaan yayasan	06/10/2024	Aula Masjid
7	2024/10/06 10:26:13 A	Hany Rizqiyana	Perempuan	<20 Tahun	Workshop	Pemanfaatan kecerdasan buatan	06/10/2024	Aula Masjid
8	2024/10/06 10:26:16 A	Alif Al Fansi	Laki-laki	<20 Tahun	Pelatihan	Pemanfaatan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid
9	2024/10/06 10:27:32 A	Taamara nida Pramesti	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Ai untuk pengelolaan Organisasi Yayasan	06/10/2024	Aula Masjid
10	2024/10/06 10:29:01 A	Nazwa Angellicha	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Ai untuk pengelolaan organisasi yayasan	06/10/2024	Aula Masjid
11	2024/10/06 10:29:53 A	Kecin Restu Refaro	Laki-laki	<20 Tahun	Pelatihan	Pemanfaatan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid
12	2024/10/06 10:30:56 A	Meitsya Hendrikasari	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Pemanfaatan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid
13	2024/10/06 11:19:29 A	Ahmad Fawwaz Asyasyauqi	Laki-laki	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid
14	2024/10/06 10:30:56 A	Yulia Purnamasari	Perempuan	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid
15	2024/10/06 11:19:29 A	Raja Al Firas	Laki-laki	<20 Tahun	Pelatihan	Penggunaan Kecerdasan Buatan	06/10/2024	Aula Masjid

	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	Informasi kegiat	Materi/Modul Pe	Sarana dan pra	Menurut anda,	Menurut anda,	Susunan acara	Kegiatan ini me	Hasil kegiat				
2	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Setuju	Sangat Set				
3	Puas	Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Set
4	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Puas	Sangat Puas	Puas	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
5	Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Set
6	Sangat Puas	Sangat Puas	Puas	Puas	Puas	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Set
7	Sangat Puas	Puas	Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
8	Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
9	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Set
10	Puas	Sangat Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Set
11	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Puas	Sangat Puas	Puas	Sangat Setuju	Setuju				
12	Puas	Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Set
13	Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
14	Puas	Sangat Puas	Puas	Puas	Puas	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Set
15	Sangat Puas	Puas	Puas	Puas	Sangat Puas	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
16												

	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	Susunan acara	Kegiatan ini me	Hasil kegiatan ir	Kegiatan ini dila	F4. Jika kegiat	F6. Bagaimana	F6. Berikan saran atau kriti					
2	Sangat Puas	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Sangat Berminat							
3	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Sangat Berminat		
4	Puas	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Sangat Berminat	Kedepannya lebih baik lagi	
5	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Berminat	Berminat	Lanjutkan	
6	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Sangat Berminat	Panitia lebih reponsif	
7	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Berminat	Sangat Berminat	Okk	
8	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Berminat	Berminat	Bagus	
9	Sangat Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Sangat Berminat	Sudah bagus	
10	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Berminat	Semoga kedepannya diada	
11	Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Berminat	Berminat	Materinya lebih diperbanyak					
12	Sangat Puas	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Berminat	Berminat	Ok	
13	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Berminat	Berminat		
14	Puas	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Berminat	Berminat		
15	Sangat Puas	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Berminat	Sangat Berminat		
16												

(5) Screenshot hasil feed back pengisian kuesioner peserta & mitra yang dikirim ke e-mail

