

**PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
MANDIRI**



**Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengenal AI dan Literasi Digital
pada Anak Asuh dan Pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah
Pondok Cina Depok**

Oleh:

Ali Haidir, M.Kom (0309117101)

Syaiful Anwar, M.Kom (0316047103)

Eni Irfiani, M.Kom (0303097503)

Fintri Indriyani, M.Kom (0303037902)

Andree Anugerah (19221335)

Muhammad Ajmal Maulana (19221210)

Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengenal AI dan Literasi Digital pada Anak Asuh dan Pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok
2. Mitra : DKM Masjid Jami Al-Istiqomah
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Ali Haidir
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 199908419
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : ali.alh@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
 - Nama Anggota : Syaiful Anwar
 - Eni Irfiani
 - Fintri Indriyani
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Beji
 - b. Kabupaten/Kota : Depok
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya : Rp.9.950.000,-

Jakarta, 20 Februari 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Ali Haidir M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN.....	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN	6
III. METODE PELAKSANAAN.....	7
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	9
V. ANGGARAN	9
VI. JADWAL KEGIATAN.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	11

RINGKASAN

Perkembangan teknologi digital saat ini berlangsung sangat pesat dan telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dakwah, serta aktivitas sosial kemasyarakatan. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin dikenal luas adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. AI kini digunakan dalam berbagai aplikasi seperti mesin pencari, media sosial, pembuatan konten, hingga alat bantu pembelajaran. Di era digital ini, anak-anak dan remaja tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga perlu dibekali kemampuan literasi digital yang baik agar mampu menggunakan teknologi secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab. Literasi digital mencakup kemampuan memahami informasi, berpikir kritis terhadap konten digital, menjaga keamanan data pribadi, serta memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri dan kegiatan positif. Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) Masjid Jami Al-Istiqomah merupakan organisasi yang dikelola oleh generasi muda muslim yang berada pada lingkungan RW 06 Pondok Cina Depok. DKM Masjid Jami Al-Istiqomah sebagai wadah remaja putra dan putri muslim yang produktif mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi di lingkungan RW 06 yang berjumlah kurang lebih 30 orang. Sebagian dari anggota DKM Masjid Jami Al-Istiqomah masih belum mengenal penggunaan teknologi artificial intelligence untuk membantu pembelajaran di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok. Oleh karena itu kami selaku dosen dari Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika mengadakan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan melalui kegiatan “Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengenal AI dan Literasi Digital” kepada anak asuh dan pengurus di lingkungan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan secara offline pada hari sabtu, tanggal 7 Maret 2026. Kegiatan dilakukan secara langsung dengan memberikan pengenalan Artificial Intelligence dan literasi digital agar mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dan pengembangan kreativitas, menghindari dampak negatif penggunaan internet dan media social, menggunakan AI secara etis dan bertanggung jawab serta mendukung kegiatan dakwah dan administrasi masjid berbasis digital. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peningkatan pengetahuan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok dalam melaksanakan penyuluhan ini, akan dipublikasikan di media nasional dalam bentuk cetak atau surat kabar, elektronik.

I. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi yang berlangsung dengan cepat dan kemunculan keterhubungan antara perkembangan teknologi telah menghasilkan fenomena yang sebelumnya belum pernah terjadi di era industri. Fenomena ini mengacu pada transformasi industri 4.0. Teknologi kecerdasan buatan, yang juga dikenal sebagai Artificial Intelligence (AI), menjadi bagian dari fenomena ini. Industri 4.0 berkaitan dengan kemajuan dalam sektor produksi, sementara Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dengan memanfaatkan hasil dan dampak dari teknologi Industri 4.0 (1). Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) adalah istilah yang digunakan dalam Industrial Society 4.0 dan Society 5.0 (2). AI merupakan sebuah program komputer yang melibatkan pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak. Dalam pengembangannya (3), AI menggunakan ilmu yang terinspirasi dari rekayasa terbalik pola neokognitron yang bekerja di otak manusia. Produk Industri 4.0 ini telah banyak digunakan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, dalam pengembangan dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (4). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji peran AI dalam konteks pendidikan kejuruan secara lebih rinci. Pendidikan kejuruan merupakan jenis pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan praktis dan pengetahuan teknis yang diperlukan untuk bekerja di bidang-bidang tertentu (5). Tujuan utama dari pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan dan siap digunakan. Pendidikan kejuruan menekankan pada pengembangan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari (6). Peserta didik diberikan pelatihan dalam bidang-bidang seperti teknik, pertanian, teknologi informasi, kuliner, desain, dan lain-lain. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Kurikulum dan pelatihan difokuskan pada memenuhi tuntutan industri dan pasar kerja saat ini (7). Pendidikan kejuruan juga menekankan pembelajaran yang berbasis praktek, di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari melalui latihan, praktik kerja, dan magang di tempat kerja (8). Pendidikan kejuruan sering kali menjalin kerjasama erat dengan industri terkait. Hal ini memungkinkan adanya transfer pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan sektor

industri, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dunia kerja sebelum lulus. Pendidikan kejuruan menyediakan jalur karier yang jelas bagi peserta didik. Mereka dapat memasuki dunia kerja langsung setelah lulus atau melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi untuk meningkatkan kualifikasi dan peluang karier mereka. Pendidikan kejuruan memberikan alternatif yang penting dalam sistem pendidikan, mempersiapkan individu untuk menjadi tenaga kerja yang terampil, produktif, dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang.

Manusia cerdas (pandai) dalam menyelesaikan permasalahan karena manusia mempunyai pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan diperoleh dari belajar. Semakin banyak bekal pengetahuan yang dimiliki tentu akan lebih mampu menyelesaikan permasalahan. Tapi bekal pengetahuan saja tidak cukup, manusia juga diberi akal untuk melakukan penalaran, mengambil kesimpulan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Tanpa memiliki kemampuan untuk menalar dengan baik, manusia dengan segudang pengalaman dan pengetahuan tidak akan dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Demikian juga dengan kemampuan menalar yang sangat baik, namun tanpa bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai, manusia juga tidak akan bisa menyelesaikan masalah dengan baik.

Kecerdasan buatan yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran setiap siswa. Sistem AI ini membantu membuat profil pembelajaran untuk setiap siswa, memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman setiap siswa. Berkat AI dan pembelajaran mesin, konten pembelajaran digital yang dipersonalisasi juga muncul. Proses pembelajaran yang menyebabkan suatu pembelajaran lebih aktif merupakan peran teknologi kecerdasan buatan. Hal ini karena Pusat proses Pembelajaran sepenuhnya pada siswa. Siswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan niat dan kebutuhannya. Selain aktif, kehadiran sistem kecerdasan buatan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini disebabkan berbagai pengalaman yang dialami siswa ketika menggunakan produk yang dipelajarinya pada saat ini dalam proses pembelajaran. Di mana guru dulu melalui proses pengajaran dengan cara tradisional, mereka sekarang menggunakan guru buatan untuk menjalani proses pembelajaran dengan cara baru.

Ada beberapa aplikasi Artificial Intelligence (AI) pada bidang Pendidikan. Penerapan AI ini tidak lepas dari perkembangan teknologi serta kondisi zaman yang menuntut inovasi secara berkelanjutan dalam menemukan solusi permasalahan.

1. Mentor Virtual

Internet yang sifatnya saat ini universal diperkenalkan sebagai media transfer informasi dan wawasan serta pengetahuan pada berbagai aspek. Mentor Virtual (VM) menjadi salah satu aplikasi yang disandingkan dengan The Lab System yang lebih difungsikan sebagai multimedia terintegrasi lingkungan yang telah menerapkan e-Learning. Dalam satu artikel Jurnal Sistem Informasi Komputer, disebutkan bahwa VM environment lebih efektif daripada pembelajaran konvensional yang tradisional (Zhang, 2004). Interaksi pembelajaran tidak akan terwujud jika tidak dilaksanakan dengan pengajuan pertanyaan yang dikenal sebagai Learning by Asking (LBA). Dengan menggunakan LBA ini akan ada dua komponen utama (Video Streaming Server dan Web Server). Kedua komponen tersebut akan memproses Video asli dan menghasilkan satu pertanyaan yang nanti menjadi salah satu data pertanyaan yang nantinya dapat dipanggil kembali dan dikembangkan sesuai dengan intensitas kemunculan pertanyaan serta variasi video yang diproses (3).

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Di era digital, *Artificial Intelligence* memainkan peran yang semakin penting dalam membantu mahasiswa menghadapi tantangan belajar dan mencapai keberhasilan akademis. Keberadaan *Artificial Intelligence* telah memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan teknologi pendidikan, memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan personal. Dalam jurnal ini, kami akan mengeksplorasi peran *Artificial Intelligence* dalam kehidupan mahasiswa, memperkenalkan berbagai penerapan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan, dan merinci dampaknya terhadap pengalaman belajar mahasiswa (4).

Literasi digital berkembang dari konsep literasi tradisional menjadi kemampuan yang mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosial-emosional dalam penggunaan teknologi digital (7). Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis serta berpartisipasi secara etis dalam ruang digital.

Menurut Gilster (1997), literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif. Sementara itu, kerangka kerja literasi digital yang dikembangkan oleh European Commission (DigComp Framework) menekankan lima kompetensi utama yaitu information and data literacy, communication and collaboration, digital content creation, safety serta problem solving

Dalam konteks masyarakat Indonesia, literasi digital menjadi kebutuhan mendesak mengingat tingginya penetrasi internet serta tantangan penyebaran hoaks dan misinformasi (6). Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, serta menciptakan informasi digital dengan pendekatan kritis dan etis (7). Studi empiris menghubungkan literasi digital dengan peningkatan keterampilan kognitif dan pembelajaran kontekstual berbasis AI. Integrasi AI dengan literasi digital dapat memperkaya pengalaman belajar, mempersonalisasi materi pembelajaran, dan mendukung asesmen yang adaptif. Program literasi AI juga menekankan dimensi etika, inklusivitas, dan transparansi dalam penggunaan teknologi.

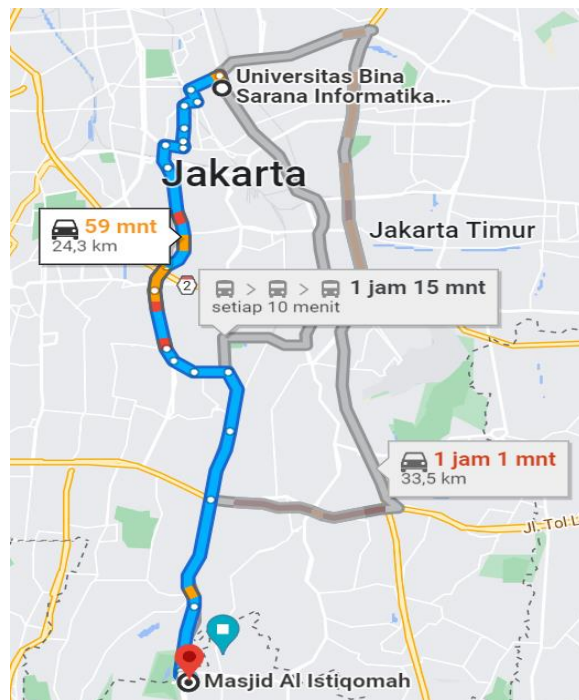
Dengan demikian, pengenalan artificial intelligence dan literasi digital sangat dibutuhkan bagi dunia pendidikan khususnya remaja tingkat dasar sampai perguruan tinggi pada DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina.



Gambar 1. Kegiatan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina

DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok yang pengurus melibatkan dalam program kemitraan masyarakat merupakan suatu lembaga sosial yang membawahi karang taruna dan remaja masjid di daerah sekitar RW 06 Pondok Cina Depok. DKM Masjid Jami Al-Istiqomah berada di Jl. Margonda Raya Gg. Masjid Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok, diketuai oleh Bapak Dahlan Alfian.

2. Peta Lokasi DKM Masjid Jami Al-Istiqomah



Gambar 2. Peta Lokasi DKM Masjid Jami Al-Istiqomah

Gambar diatas merupakan peta lokasi DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok yaitu jarak antara kampus Rektorat Universitas Bina Sarana Informatika dengan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok yang menjadi obyek penelitian Lokasi terletak pada Jl. Margonda Raya Gg. Masjid Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok dengan jarak dari DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok ke Universitas Bina Sarana Informatika berjarak 24,3 KM.

3. Permasalahan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah

Teknologi artificial intelligence yang berkembang sangat pesat dapat membantu manusia di berbagai bidang termasuk dalam dunia pendidikan, namun masih banyak

usia remaja belum mengetahui manfaat dari penggunaan artificial intelligence dalam dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan proses belajar di sekolah.

Oleh karena itulah kami sebagai dosen di Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika mengadakan pengabdian masyarakat untuk memberikan penyuluhan tentang belajar kreatif dengan teknologi: mengenal AI dan literasi digital di lingkungan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina guna meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan masjid tersebut.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

1. Solusi dan Target

Pada pengabdian masyarakat kali ini, kami memberikan solusi dengan memberikan penyuluhan dalam hal ini adalah bagaimana cara belajar kreatif dengan teknologi dalam mengenal AI dan literasi digital. Mengapa harus mengetahui manfaat artificial intelligence dan literasi digital ? Karena perkembangan teknologi berkembang sangat pesat dan dengan adanya artificial intelligence dapat membantu di berbagai bidang terutama dalam dunia pendidikan. Serta memberikan edukasi agar tidak menjadi korban dan penyalahgunaan teknologi.

Dalam menghadapi permasalahan yang teridentifikasi pada DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok, perlu dilakukan beberapa kegiatan untuk mendukung program kemitraan masyarakat. Kegiatan yang akan dilakukan antara lain:

- a. Melakukan penyuluhan tentang manfaat artificial intelligence dalam dunia pendidikan.
- b. Melakukan penyuluhan tentang literasi digital agar dapat memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi digital secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab, berpikir kritis terhadap konten, etika berinternet, perlindungan data pribadi, serta menjadikan sebagai pengguna teknologi yang produktif, bukan sekadar konsumen

2. Rencana Target Capaian Luaran

Target luaran yang akan dihasilkan adalah:

1. Artikel yang dipublikasikan pada media online.
2. DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina memahami manfaat AI dalam dunia pendidikan dan menjadikan pengguna teknologi yang produktif, beretika serta berfikir kritis.

3. Uraian hasil riset

Berdasarkan hasil riset, DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok terdiri dari kurang lebih 30 remaja usia produktif yang sebagian besar siswa sekolah dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi serta pengurus DKM membutuhkan pengetahuan akan manfaat AI dalam dunia pendidikan serta penggunaan teknologi secara cerdas dan produktif.

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, dimana tugas ketua pelaksana adalah memberikan arahan, menyiapkan modul pelatihan hingga berkoordinasi dengan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok PM. Sementara tugas anggota PM adalah membuat *press release*, mendokumentasikan setiap kegiatan, menyiapkan absensi, serta memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan di akhir acara.

III. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan pada DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina secara *offline*. Kegiatan dilakukan dengan memberikan materi mengenai belajar kreatif dengan teknologi: mengenal AI dan literasi digital pada anak asuh dan pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok. Secara lebih terperinci kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pada:

Hari	: Sabtu
Tanggal	: 7 Maret 2026
Jam	: 09.00 - 12.00
Tempat	: Aula DKM Masjid Jami Al-Istiqomah, Jl. Margonda Raya Gg. Masjid Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok.
Ketua Pelaksana	: Ali Haidir, M.Kom
Ketua Tim Tutor	: Syaiful Anwar, M.Kom
Anggota Tim Tutor	: Eni Irfiani, M.Kom Fintri Indriyani, M.Kom

Mahasiswa : Andree Anugerah (19221335)
Muhammad Ajmal Maulana (19221210)
Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab masing-masing panitia pengabdian kepada masyarakat:

A. Ketua Tim: Ali Haidir, M.Kom

Tugas:

- a. Melakukan survei tentang permasalahan pada DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok, mengumpulkan dokumen input output yang digunakan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok
- b. Menganalisa permasalahan
- c. Membuat proposal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
- d. Mengevaluasi pelaksanaan penyuluhan

B. Anggota Tim:

1. Tutor: Syaiful Anwar, M.Kom :

Tugas:

- a. Menyusun modul dan materi untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat
- b. Memberikan materi tentang belajar kreatif dengan teknologi: mengenal AI dan literasi digital pada anak asuh dan pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok

2. Eni Irfiani, M.Kom

Tugas:

- a. Memberikan kuesioner kepada responden peserta anak asuh dan pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok pada akhir pelatihan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan PkM sudah sesuai dengan perencanaan
- b. Menganalisa hasil kuesioner untuk mengukur adanya peningkatan pengetahuan setelah adanya pelatihan
- c. Membuat press release

3. Fintri Indriyani, M.Kom

Tugas:

- a. Membuat Laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

C. Mahasiswa

Andree Anugerah (19221335)

Muhammad Ajmal Maulana (19221210)

Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

Tugas:

- a. Menyiapkan tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
- b. Mendampingi peserta pada saat pelaksanaan penyuluhan.
- c. Melakukan absensi kehadiran tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan peserta pengabdian kepada masyarakat
- d. Melakukan dokumentasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Capaian luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Rencana Anggaran

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	1	-	500.000	500.000
2	PIC peserta	1	-	100.000	100.000

Total Honor					600.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	50.000	1.000.000
2	Pembelian paket internet tim	10	org	50.000	500.000
3	Pencetakan & jilid modul & laporan	50	eks	30.000	150.000
4	Alat Tulis (Buku dan Pulpen)	50	paket	20.000	1.000.000
Total Belanja Bahan					2.550.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	50	buah	20.000	1.000.000
2	Pemberian Santunan	30	orang	100.000	3.000.000
3	Plakat	1	buah	200.000	200.000
4	Nasi Box	50	box	30.000	1.500.000
5	Air mineral	4	Dus	50.000	200.000
6	Sewa LCD	1	hari	500.000	500.000
Total Belanja Barang Non Operasional					6.400.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	1	kali	200.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000
Total Keseluruhan					9.950.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 7 Maret 2026

Waktu : 09.00 – 12.00 WIB

Tempat : Aula DKM Masjid Jami Al-Istiqomah, Jl. Margonda Raya Gg. Masjid

Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Ketua Pelaksana : Ali Haidir, M.Kom

Anggota : Syaiful Anwar, M.Kom

Fintri Indriyani, M.Kom

Eni Irfiani, M.Kom

Mahasiswa : Andree Anugerah (19221335)

Muhammad Ajmal Maulana (19221210)

Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

Tabel 3. Jadwal kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Komunikasi dengan DKM Masjid Jami Al-Istiqomah						
2	Pembuatan proposal dan analisis situasi						
3	Pembuatan modul, penyiapan lokasi PM dan pelaksanaan Pelatihan						
4	Pembuatan Luaran PM						
5	Evaluasi						
6	Pembuatan laporan PM						

DAFTAR PUSTAKA

1. Muhammad Yahya, Wahyudi, Akmal Hidayat. Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Semin Nas Dies Natalis 62*. 2023;1:190–9.
2. Lubis MSY. Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Semin Nas Tek UISU [Internet]*. 2021;4(1):1–7. Available from: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>
3. Putri Supriadi SRR, Haedi SU, Chusni MM. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *J Penelit Sains dan Pendidik*. 2022;2(2):192–8.
4. Putri VA, Carissa K, Sotyawardani A, Rafael RA. Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Pros Semin Nas*. 2023;615–30.
5. Zahara SL, Azkia ZU, Chusni MM. Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *J Penelit Sains dan Pendidik*. 2023;3(1):15–20.
6. Kominfo. Status Literasi Digital. Indonesia: Kominfo; 2022.
7. Goswami M. Asante Africa Foundation. 2024 [cited 2026 Mar 3]. What is Digital Literacy and Why is it Essential for Today's Youth? Available from: https://asanteafrica.org/what-is-digital-literacy/?&campaignid=88781314&adgroupid=14424527914&network=g&creative=227368045621&keyword=&matchtype=&device=c&adp=&gad_source=1&gad_campaignid=88781314&gbraid=0AAAAAD1sgOqggkLCnJkd3WyniW5Ll4A9d&gclid=CjwKCAiAh5
8. Russell S, Norvig P. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Global Edition, 4ed.