

LAPORAN AKHIR 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)

Eni Irfiani, M.Kom (0303097503)

Fintri Indriyani, M.Kom (0303037902)

Syaiful Anwar, M.Kom (0316047103)

Fintri Indriyani, M.Kom (0303037902)

Andree Anugerah (19221335)

Muhammad Ajmal Maulana (19221210)

Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 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 : 199211034 Syaiful Anwar
200908563 Eni Irfiani
202405152 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 yang disetujui : Rp.9.950.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



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

The image shows a handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Ali Haidir'.

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. METODE PELAKSANAAN	2
III. LUARAN YANG DI CAPAI (OUTPUT)	4
IV. MANFAAT YANG DI PEROLEH (OUTCOME)	5
V. REALISASI BIAYA	11
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	13

RINGKASAN

Artificial Intelligence atau dikenal dengan istilah AI merupakan kecerdasan buatan dimana mesin dapat melakukan tugas-tugas yang menggunakan tingkat kecerdasan mirip dengan manusia. Saat ini AI merupakan teknologi yang mulai dilirik oleh kalangan generasi muda. Teknologi AI dapat digunakan pada bidang pendidikan, kesehatan, avliasi, keuangan, dan lain-lain. AI saat ini sudah banyak diterapkan untuk kehidupan sehari-hari yang membuat kehidupan menjadi lebih baik dengan proses cepat dan hasil yang optimal. Kecerdasan buatan merupakan bagian utama dalam tumbuh kembang teknologi pendidikan. Diharapkan penggunaan aplikasi AI bisa dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) Masjid Al-Istiqomah merupakan organisasi yang dikelola oleh generasi muda muslim yang berada pada lingkungan RW 06 Pondok Cina Depok. DKM Masjid 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 Al Istiqomah masih belum mengenal penggunaan teknologi Artificial Intellegence untuk membantu pembelajaran di Sekolah. Untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada mitra. Oleh karena itu kami selaku dosen dari Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika mengadakan pengabdian masyarakat berupa pengenalan aplikasi berbasis AI untuk dunia pendidikan pada siswa Sekolah. Pengabdian kepada masyarakat diberikan kepada siswa-siswa DKM Al Istiqomah Kota Depok akan dilaksanakan secara offline pada , 7 Maret 2026. Kegiatan dilakukan secara langsung dengan memberikan pengenalan Artificial Intellegence agar dapat digunakan pada dunia pendidikan. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peningkatan pengetahuan mitra 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 1. Fenomena ini mengacu pada transformasi industri 4.0. Teknologi kecerdasan buatan, yang juga dikenal sebagai Artificial Intelligence (AI) 1, 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 2. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) adalah istilah yang digunakan dalam Industrial Society 4.0 dan Society 5.0 3. AI merupakan sebuah program komputer yang melibatkan pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak. Dalam pengembangannya 4, 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 5. 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 6. Tujuan utama dari pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan dan siap digunakan 7. Pendidikan kejuruan menekankan pada pengembangan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari 8. 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 9. 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 10. 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 11. 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 12. 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 (1).

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 (2).

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 (3).

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. 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 (4).

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 (5).

Dengan demikian, pengenalan artificial intelligence sangat dibutuhkan bagi dunia pendidikan khususnya remaja tingkat dasar sampai perguruan tinggi pada DKM Al Istiqomah Depok.



Gambar 1. Kegiatan DKM AL Istiqomah Depok

Mitra yang pengusul libatkan dalam program kemitraan masyarakat merupakan merupakan suatu lembaga sosial yang membawahi karang taruna dan remaja mesjid di daerah sekitar RW 06 Pondok Cina Depok. Mitra yaitu DKM Mesjid Al-Istiqomah berada pada Jl.

Margonda Raya Gg. Mesjid Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok, diketuai oleh Bapak H. Fahrurozi.

2. Peta Lokasi Mitra



Gambar 2. Peta Lokasi Mitra

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

3. Permasalahan Mitra

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 dapet 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 pemanfaatan AI untuk dunia pendidikan di lingkungan DKM Mesjid Al Istiqomah Depok guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada DKM Mesjid Al Istiqomah Depok yaitu:

1. Tahap persiapan.
Pada tahap ini dilakukan survei guna mengetahui permasalahan yang terdapat pada mitra, serta kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan mitra. Setelah itu mengajukan izin kepada mitra untuk dilakukan PKM sesuai dengan target capaian. Mitra menyiapkan dokumen dan data yang akan digunakan mendukung terlaksananya pencapaian PKM.
2. Tahap pelaksanaan.
 - a. Pada tahap 1 menyiapkan modul materi Pelatihan.
 - b. Mencetak dan memperbanyak materi Pelatihan kemudian dibagikan kepada mitra.
 - c. Menyiapkan ruangan serta sarana pendukung.
 - d. Tim tutor akan menyampaikan materi Pelatihan.
3. Tahap monitoring dan evaluasi.
 - a. Tahap monitoring upaya yang dilakukan dengan mengawasi kegiatan Pelatihan mitra. Selanjutnya akhir kegiatan monitoring, pengusul membuat laporan hasil kegiatan PKM.
 - b. Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisa dan menilai hasil pelaksanaan kegiatan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden peserta DKM Mesjid Al Istiqomah Depok pada akhir Pelatihan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan PKM sudah sesuai dengan perencanaan.
 - c. Menganalisa hasil kuesioner untuk mengukur adanya peningkatan pengetahuan setelah adanya Pelatihan Pembuatan flyer.
4. Membuat capaian luaran.
5. Membuat laporan akhir.

Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan pada DKM Istiqomah Depok secara *offline*. Kegiatan dilakukan dengan memberikan materi mengenai pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan. Secara lebih terperinci kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 7 Maret 2026
Jam : 09.00-11.00

Tempat : Aula DKM Mesjid Al-Istiqomah, Jl. Margonda Raya Gg. Mesjid Al-Istiqomah RW 06 Pondok Cina Beji Depok.

Ketua Pelaksana : Ali Haidir, M.Kom

Ketua Tim Tutor : Syaiful Anwar, M.Kom

Anggota Tim Tutor : Fintri Indriyani, M.Kom
Eni Irfiani, M.Kom

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

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

A. Ketua Tim: Ali Haidir, M.Kom

Tugas:

- a. Melakukan survei tentang permasalahan pada mitra, mengumpulkan dokumen input output yang digunakan mitra
- b. Menganalisa permasalahan
- c. Membuat proposal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
- d. Mengevaluasi pelaksanaan Pelatihan

B. Anggota Tim:

1. Tutor: Syaiful Anwar, M.Kom :

Tugas:

- a. Menyusun modul dan materi untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
- b. Memberikan materi penyuluhan pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan Pada DKM Istiqomah Depok

2. Fintri Indriyani, M.Kom

Tugas:

- a. Membuat Laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

3. Eni Irfiani, M.Kom

Tugas:

- a. Memberikan kuesioner kepada responden peserta DKM Istiqomah 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

C. Mahasiswa

Andree Anugerah (19221335)

Muhammad Ajmal Maulana (19221210)

Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

Tugas:

- a. Menyiapkan tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
- b. Mendampingi peserta DKM Istiqomah Depok 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

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

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

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Press release terbit di BSI News tanggal 9 Maret 2026 dengan Judul Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengenal AI dan Literasi Digital pada Anak Asuh dan Pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok Link : https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/belajar-kreatif-dengan-teknologi-anak-asuh-dkm-masjid-jami-al-istiqomah-kenal-ai-dan-literasi-digital/
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Dengan dilaksanakannya pengabdian masyarakat di DKM Istiqomah Depok anak asuh dan pengurus masjid yang mengikuti DKM Istiqomah Depok menjadi bertambah wawasan dan pengetahuannya seputar pemanfaatan teknologi AI secara tepat dan baik. Peserta yang merupakan anak asuh dan pengurus masjid pada DKM Istiqomah Depok sangat

kooperatif dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dan menyambut dengan antusias kegiatan ini. Adapun kontribusi mitra adalah mengatur dan mengkoordinir peserta yang akan hadir ke tempat PM serta sarana prasarana. Berikut kami sajikan hasil kuisioner sebagai tolak ukur manfaat dan respon dari DKM Istiqomah Depok.

Kode	Pertanyaan
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan
F2-2	Materi/modul pelatihan/Kegiatan
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung
F2-4	Menurut anda, bagaimana Tema kegiatan ini
F2-5	Menurut anda, bagaimana materi yang disampaikan oleh Tutor/Narasumber menyampaikan materi
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik
F3-1	Menurut anda kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta(mengenai tema yang disampaikan)
F3-3	kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan
F3-4	Kegiatan ini telah memenuhi harapan
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta
F4	Seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi jika kegiatan ini diadakan kembali

Gambar 3. Rekap Quisioner PM

Berikut ini tabel Data Responden

REKAP KUESIONER PESERTA

KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

Tanggal Pelaksanaan : 7 Maret 2026
 Judul Kegiatan : Belajar Kreatif dengan Teknologi: Menenal AI dan Literasi Digital pada
 Nama Mitra : DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok
 Peserta Kegiatan : Anak Asuh dan Pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina L
 Jumlah Responden : 15

F1-2 Distribusi frekuensi Responden Responden
berdasarkan jenis kelamin

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	6	40%
2	Perempuan	9	60%
Jumlah Responden		15	100%

F1-3 Distribusi frekuensi Responden Responden
berdasarkan Usia

No	Program Studi	Freq	Percent
1	12-20 Tahun	8	53%
2	21-35 Tahun	2	13%
3	36-50 Tahun	2	13%
4	>50 Tahun	3	20%
Jumlah Responden		15	100%

F1-3 Distribusi frekuensi Responden Responden
berdasarkan Jenis Kegiatan

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Pelatihan	15	100%
2	Workshop	0	0%
3	Lainnya	0	0%
Jumlah Responden		15	100%

F3-3 Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	0	0%
4	Setuju	8	53%
5	Sangat setuju	7	47%
		15	100%

F3-4 Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	0	0%
4	Setuju	9	60%
5	Sangat setuju	6	40%
		15	100%

F3-5 Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	1	7%
4	Setuju	6	40%
5	Sangat setuju	8	53%
		15	100%

F3-6 Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta.

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	3	20%
4	Setuju	4	27%
5	Sangat setuju	8	53%
		15	100%

F3-7 Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	2	13%
4	Setuju	7	47%
5	Sangat setuju	6	40%
		15	100%

F4 Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak berminat	0	0%
2	Tidak berminat	0	0%
3	Cukup berminat	1	7%
4	Berminat	7	47%
5	Sangat berminat	7	47%
		15	100%

F5 Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan.

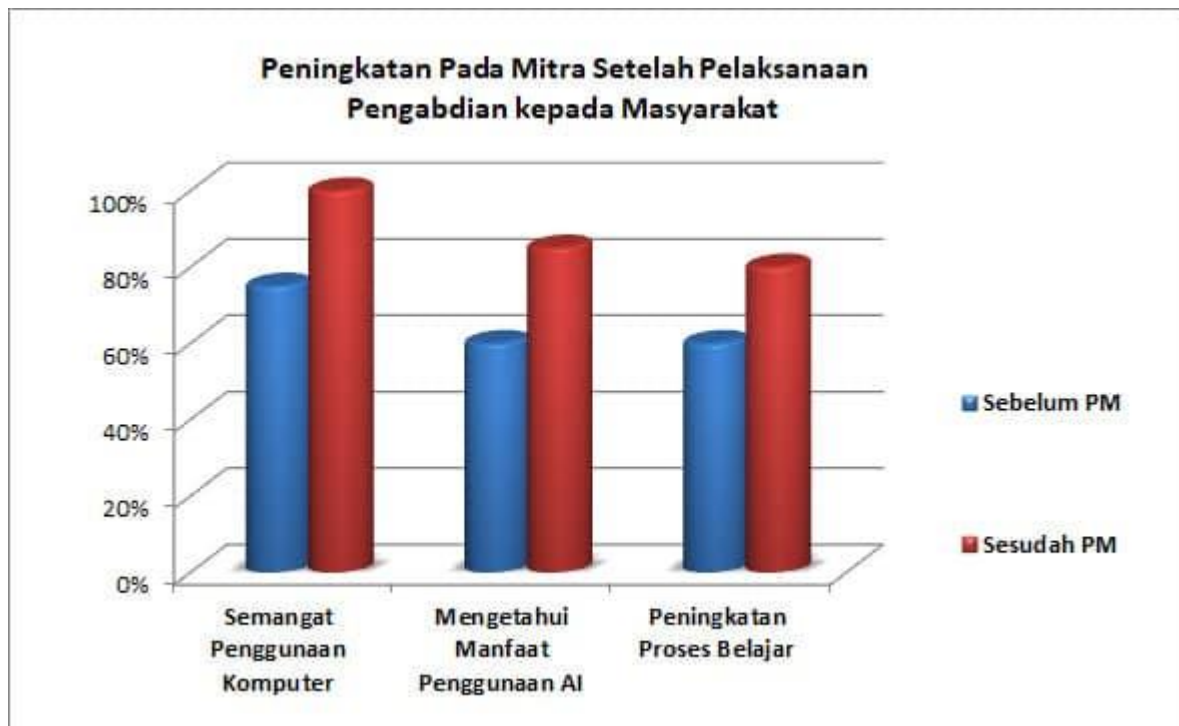
No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	2	13%
4	Puas	7	47%
5	Sangat puas	6	40%
		15	100%

Gambar 4. Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden

Manfaat yang dicapai dari kegiatan sosialisasi dan edukasi ini adalah:

1. Terciptanya semangat pengurus DKM dan anak asuh masjid Al Istiqomah Depok untuk mempelajari ilmu komputer
2. Meningkatnya keterampilan bagi pengurus DKM dan anak asuh masjid Al Istiqomah Depok dalam pemanfaatan teknologi AI
3. Meningkatnya pengetahuan sehingga memudahkan dalam menggunakan teknologi AI

Berikut tabel peningkatan pada Mitra setelah pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat:



Gambar 4. Peningkatan pada mitra setelah pelaksanaan PM

Berdasarkan gambar 4 diatas diperoleh prosentase peningkatan mitra dari sebelum pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu:

1. Sebelum adanya PKM semangat peserta tentang penggunaan komputer sebesar 75%, setelah adanya PKM terdapat peningkatan dari peserta sebesar 100%.
2. Sebelum adanya PKM pengetahuan peserta tentang manfaat penggunaan AI sebesar 60%, setelah adanya PKM terdapat peningkatan dari peserta sebesar 85%. Masih terdapat peserta yang belum menguasai pemanfaatan teknologi AI.
3. Sebelum adanya PKM proses belajar peserta sebesar 60%, setelah adanya PKM terdapat peningkatan dari peserta sebesar 80%. Masih terdapat peserta yang tidak mengenal teknologi AI dikarenakan tingkat pendidikan peserta yang berbeda-beda.

Kontribusi yang disediakan oleh mitra pada pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat antara lain: menyediakan tempat/aula pertemuan, LCD proyektor dan sound system.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan pada akhir kegiatan diketahui bahwa pengurus DKM Istiqomah Depok puas terhadap penyampaian pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta, cara menyampaikan materi oleh tutor dimengerti oleh peserta, materi yang disampaikan dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi peserta.

V. REALISASI BIAYA

Justifikasi anggaran disusun secara rinci.

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. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa anak asuh dan pengurus DKM Al-Istiqomah Depok belum mengetahui cara menggunakan teknologi AI. Maka dengan diadakannya kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi AI ini menambah pemahaman mereka dalam dunia AI untuk digunakan untuk menampilkan informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Saran terhadap kegiatan ini yaitu para peserta juga mengharapkan agar anak asuh dan pengurus DKM Istiqomah Depok dapat memanfaatkan teknologi AI sebagai sarana yang dapat memudahkan aktivitas penunjang kegiatan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan skill anak asuh dan pengurus DKM Al-Istiqomah Depok serta kegiatan ini pengabdian kepada masyarakat dapat berkelanjutan dengan memberikan materi-materi yang berkaitan dengan teknologi informasi bagi generasi muda sehingga dapat menambah wawasan di bidang teknologi informasi.

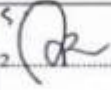
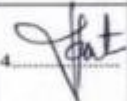
DAFTAR PUSTAKA

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. Zahara SL, Azkia ZU, Chusni MM. Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. J Penelit Sains dan Pendidik. 2023;3(1):15–20.
4. 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.
5. 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.

LAMPIRAN

A. ABSEN PANITIA

 DAFTAR HADIR PANITIA PENGABDIAN kepada MASYARAKAT DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok SEMESTER GENAP 2025/2026 Sabtu, 7 Maret 2026 						
No	NIP / NIM	NAMA	TGL	PARAF		KET
1	199908419	Ali Haidir, M.Kom	7 Maret 2026	1. 		
2	199211034	Syaiful Anwar, M.Kom	7 Maret 2026		2. 	
3	200908563	Eni Irfiani, M.Kom	7 Maret 2026	3. 		
4	202405152	Fintri Indriyani, M.Kom	7 Maret 2026		4. 	
5	19221335	Andree Anugerah	7 Maret 2026	6. 		
6	19221210	Muhammad Ajmal Maulana	7 Maret 2026		7. 	
7	19221350	Muhammad Nurhidayatullah	7 Maret 2026	8. 		

LAMPIRAN B. ABSEN PESERTA



Presensi Peserta Pengabdian Masyarakat
DKM Masjid Al Istiqomah Pondok Cina Depok



No.	Nama	No. WA	Tanda Tangan
1	ZIVAN AUFKIA PIRI TJAHYA	0895-3598-30927	
2	ZIZOVINS AUFKIA	-	
3	ZITI AUFKIA	-	
4	ZIVICKI AUFKIA	-	
5	ASYAM HANENDA MUKTI	081282759056	
6	CAITO Almanar ALMANAR WUBIS	08571152100	
7	Haridisa Almani	-	
8	Rizka Kamelia Putri	0877 52 6817	
9	Marsyah Daiska Jayanti	081078101064	
10	Abdul Aziz	0898-8933-3764	
11	Abdul Karraedi	-	
12	Narshidin	0812-80008034	

LAMPIRAN C. SURAT KETERANGAN MITRA



MASJID JAMI AL-ISTIQOMAH

Sekretariat : Jl. Margonda Raya Gg. Masjid Al-Istiqomah Rt. 02/06 No. 41
Pondokcina Beji Depok 16424 • Telp : (021) 787 1739, 786 7682

SURAT KETERANGAN No. 009/III/PM-2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua DKM masjid Al Istiqomah Depok. Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Lengkap : Universitas Bina Sarana Informatika.
Fakultas : Teknik dan Informatika
Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Kwitang, Kecamatan Senen Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa Penyuluhan Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengenal AI dan Literasi Digital pada Anak Asuh dan Pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Pondok Cina Depok, yang telah dilaksanakan pada

Hari/Tanggal : Sabtu, 7 Maret 2026
Waktu : 09.00-12.00 WIB
Tempat : DKM Masjid Al Istiqomah, Pondok Cina Depok

Dengan susunan panitia sebagai berikut:

Pembina : Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.M., M.Kom., M.Pd., IPU ASEAN ENG
Ketua Pelaksana: Ali Haidir, M.Kom
Tutor : Syaiful Anwar, M.Kom.
Anggota : Fintri Indriyani, M.Kom.
Eni Irfiani, M.Kom.
Mahasiswa : Andree Anugerah (19221335)
Muhammad Ajmal Maulana (19221210)
Muhammad Nurhidayatullah (19221350)

Depok, 13 April 2026

Dahlan Alfian
Ketua DKM

LAMPIRAN D. LUARAN PM (Press Release)

Link Berita

<https://news.bsi.ac.id/2024/04/06/dosen-universitas-bsi-kampus-margonda-gencarkan-edukasi-ai-di-masyarakat/>

news
BSI

Home Berita Pendidikan Fakultas Beasiswa Pengabdian Masyarakat Prestasi Opini Dosen Event Kerja Sama

Home > Berita > Dosen Universitas BSI kampus Margonda Gencarkan Edukasi AI Di Masyarakat



BERITA PRASABDA MARGONDA

Dosen Universitas BSI Kampus Margonda Gencarkan Edukasi AI Di Masyarakat

Ry Ahmad Fachrudini · 2 Apr 6, 2024

Share

Facebook

Twitter

Instagram

WhatsApp

Print

208 0

BSI News, Depok – Dosen Fakultas Teknik dan Informatika Universitas BSI (Sina Sinema Informatika) Kampus Margonda perkuat kesadaran teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) melalui pengabdian masyarakat berfokus pada pengenalan teknologi AI untuk dunia pendidikan di Masjid Al Idrisiyah, Jumat (5/4).

Acara ini dimulai dengan sambutan hangat dari Kepala Kampus Universitas BSI kampus Margonda, Tasi, yang menegaskan urgensi edukasi AI sebagai tonggak kemajuan pendidikan.

Baca Juga: Berbagi Ilmu AI, Universitas BSI Kampus Pontianak Gelar Workshop di Panti Asuhan Al-Adabiy

"Kegiatan ini adalah bukti nyata komitmen kami dalam membekali masyarakat dengan pengetahuan yang membuka peluang baru," ungkapnya.

Pengurus Masjid Al Idrisiyah juga mengungkapkan rasa terima kasih kepada Universitas BSI atas langkahnya dalam mengaitkan warga untuk terlibat dalam kegiatan edukatif tersebut.

"Kami berharap kerja sama antara Masjid Al Idrisiyah dan Universitas BSI dapat terus berlanjut, memperkuat ikatan antara universitas dan masyarakat," ujar salah satu pengurus Masjid.

Sebagai pemateri, Syaiful Anwar memberikan paparan menyeluruh tentang AI, dari konsep dasar hingga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Ia menyorot manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan teknologi ini.

"AI tidak hanya tentang teknologi, tetapi juga bagaimana kita bisa menggunakannya untuk kemajuan bersama," tegas Syaiful.

Baca Juga: Dosen Universitas BSI Berbagi Ilmu AI untuk Pendidikan Anak

Salah satu pesan kunci yang disampaikan adalah bagaimana AI bisa memperkaya kreativitas generasi muda. "Dengan AI, adakalanya bisa lebih mudah mendapatkan informasi dengan cara cepat dan efisien," tambahnya.

Ia berharap, semoga kegiatan ini menjadi tonggak awal bagi masyarakat sekitar untuk lebih memahami dan memanfaatkan teknologi AI dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan (ACH).

Share

Facebook

Twitter

Instagram

WhatsApp

Print

208 0

Ahmad Fachrudini

2110 Peta

0 Comments

Artikel Terpopuler

Harga Emas Anjak Naik Turun, Siapa yang Mengendalikan? Pasar atau Algoritma?

14 Apr 22, 2024 · 5.438 · < 0

22 Mahasiswa UBSI Lolos Google Student Ambassador (GSA) 2024, Buktikampus Digital Kreatif Berkualitas

14 Apr 6, 2024 · 5.444 · < 0

Nak! Kenapa Makin Banyak UBSI Gandeng KAI Baru Sialan 10% Ningga 2024

14 Apr 07, 2024 · 16.239 · < 0

Syarat dan Cara Mendapatkan Kartu Indonesia Pintar (KIP) Kuliah untuk Siswa Pendidikan

14 Apr 6, 2024 · 16.275 · < 0

UBSI Kampus Pontianak Ajak Orang Tua Lebih Sekur dengan Dunia Kampus Lewat Bincang Kampus Bersama Orang Tua

14 Apr 03, 2024 · 16.340 · < 0

Aksi Nyengeri Prati Informadika Cetak Lulusan Siap Kerja di Dunia Teknologi

14 Apr 6, 2024 · 16.342 · < 0



Artikel Terpopuler

Crypto dan Fintech Boleh Trending, Prodi Akuntansi Tetap Jadi Pondasinya

Feb 18, 2026 127 0

IHSG Anjlok dan Trading Halt, Krisis Kepercayaan Mengguncang Pasar Modal Indonesia

Feb 18, 2026 120 0

Salwa Saumi Raih Best Solution Award AI, Harumkan Nama UBSI di Kompetisi Nasional 2026

Mar 2, 2026 113 0

Belajar Kreatif dengan Teknologi, Anak Asuh DKM Masjid Jami Al-Istiqomah Kenal AI dan Literasi Digital

by Niken On Mar 9, 2026



3 0

BSINews, Depok – Dalam upaya meningkatkan literasi teknologi dan pemahaman digital di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema "Belajar Kreatif dengan Teknologi: Mengetahui AI dan Literasi Digital" digelar di Masjid Jami Al-Istiqomah, Pondok Cina, Depok pada Sabtu (7/3).

Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat. Program ini bertujuan memberikan edukasi serta meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi digital secara positif dan produktif.

Pelatihan literasi digital kenalkan pemanfaatan AI bagi anak asuh dan pengurus DKM Masjid Jami Al-Istiqomah.

UBSI sebagai Kampus Digital Kreatif terus berkomitmen menghadirkan kegiatan edukatif yang mendorong peningkatan literasi digital di tengah masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Universitas Bina Sarana Informatika berupaya memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Ali Haidir menjelaskan bahwa kegiatan ini menjadi salah satu langkah untuk mengenalkan teknologi kepada generasi muda agar mampu memanfaatkannya secara lebih bijak dan produktif.

"Melalui kegiatan ini kami berharap para peserta dapat memahami perkembangan teknologi digital serta mampu memanfaatkan teknologi seperti AI secara bijak, aman, dan produktif dalam kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari," ujarnya dalam keterangan rilis, Sabtu (7/3).

Baca juga: AI untuk Dakwah Digital: Dosen UBSI Bekali Remaja Majelis Taklim Al-Hamidiyah dengan Keterampilan Konten Kreatif

Selain itu, Syaiful Anwar juga menekankan bahwa pemahaman mengenai teknologi digital perlu diberikan sejak dini agar generasi muda tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kreatif dan inovatif.

"Pemanfaatan teknologi seperti Artificial Intelligence dapat membantu meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam proses belajar dan pengembangan ide," ujar Syaiful.

Kegiatan ini juga dilengkapi dengan sesi diskusi interaktif serta praktik sederhana penggunaan teknologi berbasis AI. Melalui sesi praktik tersebut, peserta dapat mencoba secara langsung bagaimana teknologi AI dapat membantu mencari informasi, mengembangkan ide, serta mendukung proses belajar secara lebih efektif.

LAMPIRAN D. DOKUMENTASI



Gambar 1. Foto Bersama Panitia dan Peserta



Gambar 2. Tutor sedang memberi penjelasan kepada peserta



Gambar 3. Peserta fokus menerima materi



Gambar 4. Tutor sedang menayangkan video



Gambar 5. Peserta menonton tayangan contoh penggunaan AI