

LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi
Bagi Warga Kelurahan Banjarsari**

Oleh:

**Dr. Candra Agustina , M.Kom (0317088208)
Heribertus Ary Setyadi S.T., M.Kom (0601037104)
Wawan Haryanto, SE., M. Akt (0427068301)
Rousyati, M.Kom (0320029601)
Naflah Qurrotu Aini (11220338)
Denny Irawan (12221177)**

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

JULI 2025

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Artificial Intelligence for Student Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari
2. Mitra : Kelurahan Banjarsari
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Candra Agustina
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 200810954
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : D3 - Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Surakarta
 - f. Email : candra.caa@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
- Nama Anggota : 201903062 Heribertus Ary Setyadi
200903018 Wawan Haryanto
202501003 Rousyati
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Banjarsari
 - b. Kabupaten/Kota : Surakarta
 - c. Propinsi : Jawa Tengah
6. Biaya yang disetujui : Rp.4.100.000,-

Jakarta, 25 Juli 2025

Mengetahui
Rektor UBSI



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

Dr Candra Agustina S.Kom, 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	Error!
Bookmark not defined.	
II. METODE PELAKSANAAN	<u>1</u>
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	Error!
Bookmark not defined.	
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	2
V. REALISASI BIAYA	3
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	3
DAFTAR PUSTAKA	3
LAMPIRAN.....	4

RINGKASAN

Kemajuan teknologi, khususnya di bidang Artificial Intelligence (AI), telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Namun, pemahaman pelajar mengenai konsep dasar dan potensi pemanfaatan AI masih tergolong rendah. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi AI di kalangan pelajar Kelurahan Banjarsari melalui seminar interaktif yang edukatif dan aplikatif. Kegiatan ini mencakup pengenalan konsep dasar AI, penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta praktik langsung pemanfaatan AI di bidang pendidikan, seperti penggunaan chatbot pembelajaran, analisis data sederhana, dan optimalisasi produktivitas akademik dengan bantuan AI. Metode yang diterapkan meliputi ceramah, diskusi kelompok, dan praktik penggunaan berbagai tools AI yang mudah diakses. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan pelajar dalam menggunakan teknologi AI secara efektif, sehingga dapat mendukung proses belajar serta membekali mereka dengan kompetensi digital yang relevan. Diharapkan program ini dapat mencetak generasi pelajar yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan era digital, khususnya di wilayah Kelurahan Banjarsari.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang luas dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini banyak digunakan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan (1). AI telah merambah ke berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan hadirnya teknologi seperti chatbot pembelajaran, analisis data akademik, serta otomatisasi tugas administratif. Namun, masih banyak pelajar yang belum memahami dan memanfaatkan teknologi AI secara optimal dalam mendukung proses belajar mereka (2).

Kelurahan Banjarsari merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan digital bagi generasi muda. Namun, minimnya akses terhadap informasi dan pelatihan tentang AI menjadi kendala bagi pelajar dalam memahami teknologi ini. Padahal, pemahaman tentang AI sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital, baik dalam dunia akademik maupun di dunia kerja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar AI kepada pelajar di Kelurahan Banjarsari, serta memberikan pelatihan praktis dalam memanfaatkan AI untuk mendukung pembelajaran mereka. Dengan demikian, diharapkan pelajar dapat lebih siap dalam menghadapi perkembangan teknologi dan memiliki keterampilan yang lebih relevan dengan kebutuhan industri di masa depan.

1. Analisis Situasi

Kelurahan Banjarsari memiliki warga dengan latar belakang yang beragam dari sisi pendidikan, profesi, dan tingkat literasi digital. Sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan masyarakat menghadapi era digital, Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Surakarta, yang berlokasi hanya 1,32 km dari Kantor Kelurahan Banjarsari, berinisiatif untuk melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari."

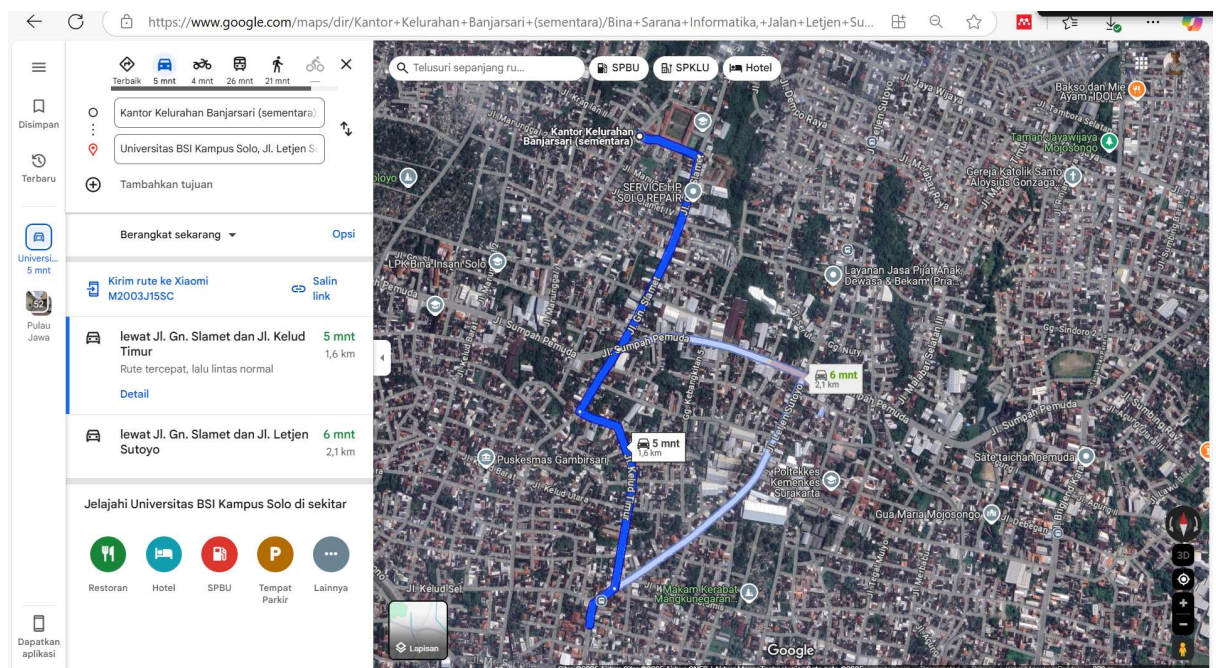
Dalam program ini, sejumlah warga yang telah ditunjuk oleh aparat Kelurahan Banjarsari akan diundang ke Kampus UBSI Surakarta untuk mengikuti workshop dan pelatihan mengenai pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar AI, memberikan pemahaman tentang manfaat dan risikonya, serta melatih peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI.

Pemerintah Kelurahan Banjarsari, sebagai mitra dalam kegiatan ini, memberikan dukungan dalam hal koordinasi peserta dan fasilitas pendukung. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan literasi digital masyarakat, khususnya bagi generasi muda, sehingga

mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.

2. Peta Lokasi Mitra

Kelurahan Banjarsari terletak di Kecamatan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Kelurahan ini terbentuk sebagai hasil pemekaran dari Kelurahan Kadipiro, dengan kantor kelurahannya saat ini menempati bekas Kantor Lurah Kadipiro yang berada di sebelah timur perlintasan kereta api Joglo. Pada tahun 2020, jumlah penduduk di kelurahan ini mencapai 18.993 jiwa. Banjarsari terdiri dari beberapa kampung, di antaranya Clolo, Gebang, Karangasem, Kragilan, Sambirejo, Sekip, Sendang Mulyo, Sukorejo, dan Tegalasri. Adapun lokasi mitra untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Belajar Agama" berada di Kota Surakarta.



Gambar Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Kantor Kelurahan Banjarsari, yang mengkoordinir peserta kegiatan dengan UBSI yang menjadi penyelenggara dan tempat acara sangat dekat. Di peta jika di tarik garis lurus jaraknya kurang dari 2 km.

3. Permasalahan Mitra

Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra di Kelurahan Banjarsari, khususnya dalam aspek literasi digital dan pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari:

1. Kurangnya Pemahaman tentang Teknologi Artificial Intelligence (AI)

Meskipun perkembangan teknologi AI semakin pesat, masih banyak warga Kelurahan Banjarsari, terutama pelajar dan generasi muda, yang belum memahami konsep dasar serta manfaat AI dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Minimnya sosialisasi dan pelatihan menjadi kendala utama dalam peningkatan literasi teknologi di wilayah ini.

2. Pemanfaatan Teknologi Informasi yang Belum Optimal

Teknologi informasi, termasuk internet dan perangkat digital, sudah tersedia di banyak tempat, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada aktivitas umum seperti media sosial dan hiburan. Warga, terutama pelajar, belum banyak memanfaatkan teknologi secara produktif, misalnya untuk belajar agama, pengembangan keterampilan, atau meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Minimnya Akses terhadap Pelatihan Teknologi

Sebagai kelurahan yang berada di pusat Kota Surakarta, akses terhadap teknologi cukup terbuka, tetapi kesempatan untuk mendapatkan seminar masih terbatas. Kegiatan edukatif mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan AI masih jarang dilakukan, sehingga warga belum memiliki keterampilan yang cukup untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan akademik maupun keseharian.

Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi digital, pengenalan Artificial Intelligence, serta pemanfaatan teknologi informasi secara produktif. Program ini diharapkan dapat membantu warga, terutama pelajar, agar lebih siap menghadapi perkembangan teknologi dan mampu memanfaatkannya dengan lebih optimal untuk pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

II. METODE PELAKSANAAN

1. Metode pelaksanaan dengan memberikan pelatihan singkat kepada mitra :

- a. Pengembangan materi pembelajaran untuk pelatihan dasar dalam bidang teknologi informasi.
- b. Pelaksanaan sesi pelatihan dengan pendekatan ceramah, demonstrasi, serta praktik secara langsung.
- c. Pembentukan kelompok belajar skala kecil guna memastikan setiap peserta memperoleh bimbingan yang lebih intensif.
- d. Penilaian tingkat pemahaman anak asuh melalui kuis singkat setelah pelatihan berlangsung.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Maret 2024 secara Luring (tatap muka) di Kampus Universitas BSI Surakarta. Berikut ini informasi detailnya:

Hari : Sabtu
Tanggal : 22 Maret 2025
Waktu : 15:00 WIB – 17:30 WIB
Tempat : Aula Universitas BSI Kampus Kota Surakarta

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggungjawab : Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM.,M.Kom.,M.Pd., IPU,
Asean.Eng.
Ketua LPPM : Agus Junaidi, M.Kom
Ketua Pelaksana : Dr. Candra Agustina, M.Kom
Koordinator Tutor : Heribertus Ary Setyadi S.T., M.Kom
Anggota : Wawan Haryanto, SE., M. Akt
Rousyati, M.Kom
Mahasiswa : Naflah Qurota Aini
Denny Irawan

2. Tugas Panitia

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan oleh empat orang dosen dan dua orang mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Surakarta. Adapun tugas dari tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai berikut:

a. Ketua Pelaksana

Nama : Dr. Candra Agustina, M.Kom

Bertanggung jawab dan merancang program pengabdian kepada masyarakat

Memandu dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan pengabdian

Menyampaikan materi pengabdian masyarakat sesuai tema

b. Koordinator Tutor

Nama : Heribertus Ary Setyadi, S.T., M.Kom

Melakukan pendekatan kepada mitra

Menyusun materi serta mengatur pembagian tugas tutor

Melakukan supervisi dan evaluasi akhir kegiatan

c. Anggota

Nama : Wawan Haryanto, SE., M.Akt

Membuat dokumen administrasi kegiatan

Membantu pelaksanaan kegiatan di lapangan

Bertugas sebagai notulen kegiatan

d. Anggota

Nama : Rousyati, M.Kom

Membuat press release kegiatan

Menyiapkan kuesioner untuk peserta dan rekapitulasi data

Menyusun dokumentasi dan laporan akhir kegiatan

3. Tim Mahasiswa yang dilibatkan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM):

a. Nama : Naflah Qurota Aini

1) Membantu persiapan pelaksanaan pengabdian

2) Membuat dokumentasi kegiatan (foto/video)

3) Menyiapkan perangkat presentasi dan alat bantu visual

b. Nama : Denny Irawan

1) Membantu logistik dan teknis pelaksanaan kegiatan

2) Membagikan dan mengumpulkan kuesioner dari peserta

3) Merekap dan membantu analisis hasil kuesioner

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Luaran yang ingin di capai dan target capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari ini adalah:

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Publikasi di jurnal ilmiah cetak atau elektronik	Artikel di Jurnal Internasional	
		Artikel di Jurnal Nasional Terakreditasi	
		Artikel di Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi	
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding cetak atau elektronik	Internasional	
		Nasional	
		Lokal	
3	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	
		Lokal	Sudah terbit dengan link : https://solohitz.com/2025/03/22/warga-

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
			banjarsari-belajar-kecerdasan-buatan-dalam-kegiatan-ubsi/
4	Video pelaksanaan	Video kegiatan	
5	(Keynote Speaker/Invited) dalam temu ilmiah	Internasional	
		Nasional	
		Lokal	
6	Pembicara tamu (Visiting Lecturer)	Internasional	
7	Kekayaan Intelektual (KI)	Paten	
		Paten Sederhana	
		Perlindungan Varietas Tanaman	
		Hak Cipta	
		Merk Dagang	
		Rahasia Dagang	
		Desain Produk Industri	
		Indikasi Geografis	
8	Buku ber ISBN		
9	Poster dan X-banner		
10	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	ada
		Keterampilannya meningkat	ada
		Kesihatannya meningkat	
		Pendapatannya meningkat	
		Pelayanannya meningkat	
11	Mitra Produktif Ekonomi	Pengetahuannya meningkat	
		Keterampilannya meningkat	
		Kualitas produknya meningkat	
		Jumlah produknya meningkat	
		Jenis produknya meningkat	
		Kapasitas produksi meningkat	
		Jumlah aset meningkat	
		Jumlah omsetnya meningkat	

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
		Jumlah tenaga kerjanya meningkat	
		Kemampuan manajemennya meningkat	
		Keuntungannya meningkat	
		Income generating PT meningkat	
		Produk tersertifikasi	
		Produk terstandarisasi	
		Unit usaha berbadan hukum	

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul *“Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari”* memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi para peserta, khususnya pelajar. Melalui seminar interaktif dan praktik langsung, peserta mengalami peningkatan yang nyata dalam hal pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi kecerdasan buatan (AI). Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta belum memahami konsep dasar AI maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setelah kegiatan berlangsung, terjadi lonjakan skor rata-rata pengetahuan dan keterampilan peserta, menunjukkan bahwa mereka mampu memahami dan mengaplikasikan AI secara lebih baik, terutama dalam konteks pendidikan seperti penggunaan chatbot pembelajaran, alat bantu analisis data sederhana, dan aplikasi produktivitas akademik.

Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan minat peserta untuk melanjutkan pembelajaran tentang teknologi AI secara mandiri. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mengungkapkan bahwa materi yang disampaikan sangat bermanfaat serta mudah dipahami. Hal ini menjadi indikator bahwa kegiatan tersebut telah membekali peserta dengan literasi digital yang relevan dan dibutuhkan untuk menghadapi tantangan era digital. Tidak hanya berdampak pada individu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi sosial yang positif, karena peserta yang sudah memahami AI diharapkan dapat menjadi agen perubahan di lingkungan mereka, membantu menyebarkan pengetahuan teknologi ke komunitas sekitar. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga memperkuat peran institusi pendidikan dalam menjembatani kesenjangan digital di

masyarakat.

Adapun manfaat dari pengetahuan dan keterampilan yang meningkat telah di rekap dari hasil kuesioner yang telah diisi peserta sebagai berikut:

Judul Pengabdian: Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari

Jumlah Responden: 10 orang

Format Skor: Skala 1–5 (Semakin tinggi, semakin baik)

Rata-rata pengetahuan

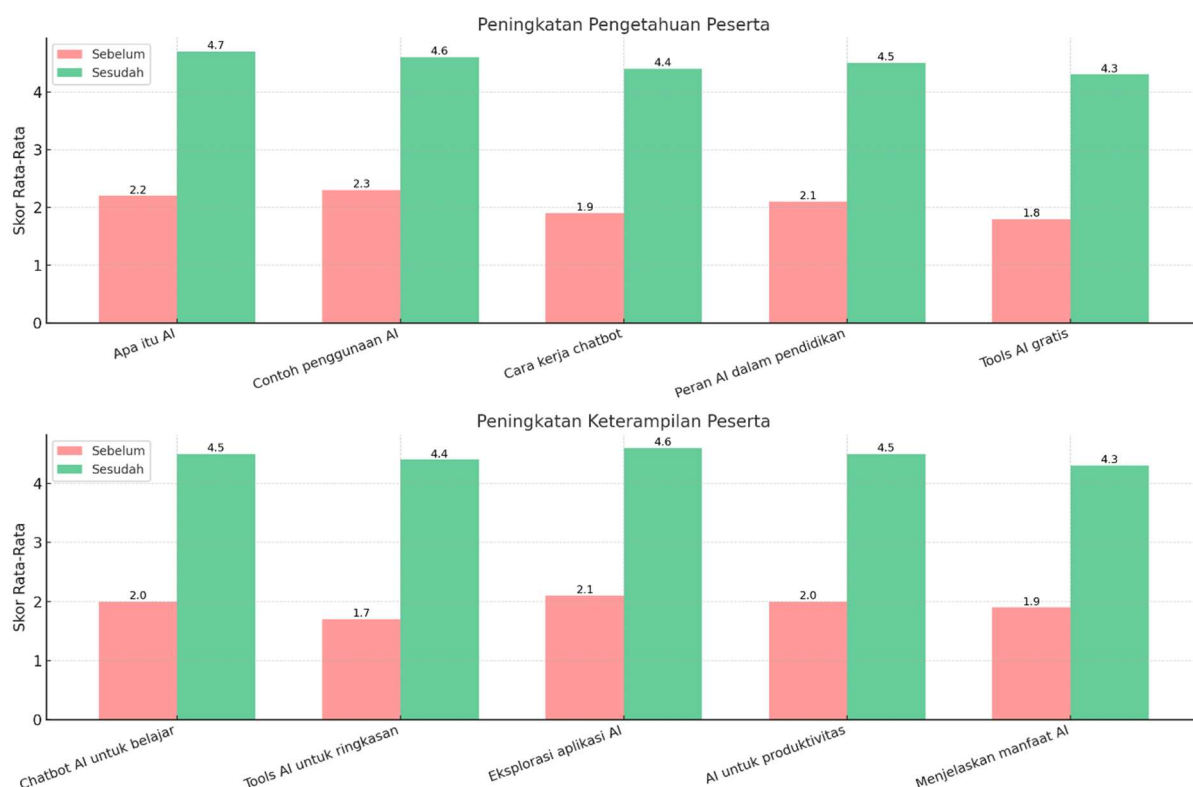
No	Pernyataan	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah
1	Mengetahui apa itu AI	2.2	4.7
2	Memahami contoh penggunaan AI	2.3	4.6
3	Mengetahui cara kerja chatbot sederhana	1.9	4.4
4	Memahami peran AI dalam pendidikan	2.1	4.5
5	Mengetahui tools AI yang tersedia secara gratis	1.8	4.3

Rata-rata Keterampilan

No	Pernyataan	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah
1	Menggunakan chatbot AI untuk belajar	2.0	4.5
2	Menggunakan tools AI untuk ringkasan/analisis sederhana	1.7	4.4
3	Mengeksplorasi berbagai aplikasi AI	2.1	4.6
4	Menggunakan AI untuk produktivitas akademik	2.0	4.5
5	Menjelaskan manfaat AI kepada orang lain dengan bahasa sederhana	1.9	4.3

Berdasarkan hasil kuesioner, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan pelajar terkait AI. Sebagian besar peserta mengalami kenaikan skor lebih dari dua poin antara sebelum dan sesudah kegiatan. Responden juga memberikan tanggapan positif dan menunjukkan minat tinggi untuk mendalami AI lebih lanjut.

Perbandingan Pengetahuan dan Keterampilan Sebelum & Sesudah Kegiatan AI



Gambar 2. Rata-rata perbandingan peningkatan pengetahuan dan keterampilan

V. REALISASI BIAYA

Jabarkan biaya yang dikeluarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor Tutor	2		400.000	800.000
Total Honor					800.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Proposal	1	pcs	50.000	50.000
2	Spanduk Acara	1	pcs	95.000	95.000
3	Materi Cetak	20	pcs	40.000	800.000
Total Belanja Bahan					945.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Fee Media Publikasi	1		300.000	300.000
2	Snack + Makan peserta	20	pcs	35.000	700.000
3	Snack + Makan panitia	8	pcs	35.000	280.000

Total Belanja Barang Non Operasional					1.280.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi Peserta	20	Rp	40.000	800.000
2	Transportasi	8	Rp	50.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					1.200.000
Total Keseluruhan					4.100.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan literasi dan keterampilan peserta dalam memahami serta menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI). Melalui pendekatan seminar interaktif dan praktik langsung, peserta—khususnya pelajar di Kelurahan Banjarsari—menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pengetahuan dasar AI, kemampuan eksplorasi tools AI, serta penerapannya dalam konteks pendidikan dan produktivitas akademik. Data kuantitatif dari kuesioner menunjukkan lonjakan skor pengetahuan dan keterampilan setelah kegiatan dilaksanakan, yang memperkuat temuan bahwa peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga mampu menginternalisasi dan mempraktikkannya. Selain itu, kegiatan ini turut membangun kesadaran akan pentingnya literasi teknologi sebagai bekal menghadapi era digital.

Saran

Agar dampak kegiatan ini dapat berlanjut dan berkembang, disarankan beberapa hal berikut:

1. Kegiatan lanjutan berupa pelatihan AI tingkat lanjut dapat diselenggarakan secara berkala, agar peserta yang telah memahami dasar AI dapat memperdalam keterampilannya.
2. Kolaborasi dengan sekolah atau komunitas lokal perlu ditingkatkan agar literasi AI dapat menyentuh lebih banyak pelajar dan warga sekitar secara berkesinambungan.
3. Materi pengenalan AI sebaiknya disesuaikan secara bertahap dengan tingkat usia dan pendidikan peserta agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

4. Pembuatan modul digital atau video pembelajaran AI sederhana dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta, sehingga mereka tetap dapat mengakses materi meski kegiatan telah selesai.
5. Evaluasi jangka panjang perlu dilakukan untuk mengukur dampak program terhadap perubahan perilaku dan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi AI dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya dukungan lanjutan, kegiatan semacam ini dapat menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi pelajar yang melek teknologi dan siap menghadapi perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arly A, Dwi N, Andini R. Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. Pros Semin Nas. 2023;362–74.
2. Farwati M, Talitha Salsabila I, Raihanun Navira K, Sutabri T, Bina Dharma Palembang U. Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari [Analyze the influence of artificial intelligence (AI) technology in daily life]. J Sist Inform dan Menejemen. 2023;11(1):41–2.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

DAFTAR HADIR KEGIATAN

Hari/Tanggal: Sabtu/ 22 Maret 2025

Tempat: Aula Universitas BSI Kampus Kota Surakarta

Agenda: Pengenalan AI

No	Nama Lengkap	NIDN /NIM	Tanda Tangan
1	Dr. Candra Agustina, M.Kom	0317088208	
2	Heribertus Ary Setyadi, M.Kom	0601037104	
3	Wawan Haryanto, SE., M.Akt	0427068301	
4	Rousyati, M.Kom	0320029601	
5	Naflah Qurrotu Aini	11220338	
6	Denny Irawan	12221177	

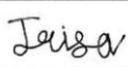
Lampiran B. Absen Peserta

DAFTAR HADIR PESERTA

Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Maret 2025

Tempat : Aula Universitas Bina Sarana Informatika

Tema : Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek
Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1	Dhea putri kristiyanti	
2	Danika Syarif Sunarto Putri	
3	Mughni Akbar Wahyu Saputra	
4	Muhamad Raafi Nur Syabani	
5	Rifaul Budi Utomo	
6	Yusuf Ratda Mulya	
7	Ernika Putri Mesya Larasati	
8	Trisa Zahra Khoiriy	
9	Marcellino Adri Saputra	
10	Evan Septian Tri Pranaja	
11		

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi

SURAT KETERANGAN

No. : TM/038/III/2025

Kelurahan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah menerangkan bahwa Dosen Universitas Bina Sarana Informatika yang tersebut di bawah ini :

Ketua Pelaksana	Dr. Candra Agustina, M.Kom.
Anggota	1. Heribertus Ary Setyadi, M.Kom 2. Wawan Haryanto, SE., M.Akt. 3. Rousyati, M.Kom
Mahasiswa	1. Naflah Qurrotu Aini 2. Denny Irawan

Telah melaksanakan pengabdian masyarakat :

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Maret 2025

Tempat : Aula Universitas BSI Kampus Kota Surakarta

Peserta : Warga Kelurahan Banjarsari

Materi : Pengenalan AI

Demikian Surat Keterangan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibuat, semoga bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran D. Luaran PM (artikel yang sudah terbit, HKI, press release yang sudah terbit/dll)

<https://solohitz.com/2025/03/22/warga-banjarsari-belajar-kecerdasan-buatan-dalam-kegiatan-ubsi/>



Warga Banjarsari Belajar Kecerdasan Buatan dalam Kegiatan UBSI

Surakarta, 22 Maret 2025 — Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menggelar kegiatan bertajuk “*Artificial Intelligence for Student: Membangun Generasi Melek Teknologi Bagi Warga Kelurahan Banjarsari*” yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 22 Maret 2025, bertempat di Aula UBSI Surakarta.

Kegiatan ini menghadirkan narasumber utama **Candra Agustina, M.Kom**, dosen UBSI sekaligus peneliti di bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Dalam paparannya, beliau menjelaskan pentingnya pemahaman dasar mengenai teknologi AI di era digital, khususnya bagi generasi muda dan masyarakat umum.

Kegiatan ini dihadiri oleh warga Kelurahan Banjarsari dari berbagai kalangan, mulai dari pelajar hingga orang tua. Antusiasme peserta terlihat dari diskusi aktif yang terjadi selama sesi pemaparan dan tanya jawab. Para peserta mendapatkan wawasan praktis mengenai bagaimana AI dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari serta potensi pengembangan keterampilan digital di tingkat komunitas.

Melalui kegiatan ini, UBSI berharap dapat menjadi jembatan pengetahuan antara dunia akademik dan masyarakat, serta mendorong terbentuknya generasi yang siap menghadapi tantangan teknologi masa depan dengan cerdas dan bijak.

Kegiatan ini merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat UBSI, sebagai wujud kontribusi nyata perguruan tinggi dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan sekitar kampus.

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat Minimal 5 Foto Yang Berbeda dengan Caption.



Gambar 1 merupakan kegiatan saat ketua kelompok sedang memberikan sambutan



Gambar 2 merupakan kegiatan saat ketua kelompok sedang memberikan sambutan



Gambar 3 saat sedang melaksanakan foto Bersama antara peserta dengan ketua da tim



Gambar 4 saat pemateri atau tutor memberikan materi



Gambar 5 saat kepala kampus sedang memberikan sambutan