

Workshop Pengenalan Artificial Intelligence Bagi Karang Taruna RW04 Kelurahan Tegal Parang

Hani Harafani^{a,1*}, Eni Pudjiarti^{a,2}, Siti Faizah^{a,3}, Biktra Rudianto^{a,4}

^aProgram Studi Informatika, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

¹*hani.hhf@nusamandiri.ac.id; ²eni.epj@nusamandiri.ac.id;

³siti.sfz@nusamandiri.ac.id; ⁴biktra.brd@nusamandiri.ac.id;

*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 13 Juni 2024 Direvisi : 29 Juni 2024 Diterbitkan : 30 Juni 2024	Karang Taruna RW.04 kelurahan Tegal Parang memiliki salah satu misi untuk mengembangkan dan menggali potensi baik di organisasi, maupun dibidang keahlian kerja melalui pelatihan kerja. Pada Kesempatan ini Universitas Nusa Mandiri melirik kesempatan untuk memberikan workshop pengenalan AI pada remaja Karang Taruna RW.04. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang konsep-konsep dasar kecerdasan buatan kepada unit kerja Karang Taruna RW04 agar mereka dapat memahami teknologi yang semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Workshop ini dilaksanakan agar unit kerja Karang Taruna RW04 memiliki pengetahuan tentang aplikasi praktis artificial intelligence yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan untuk mengenalkan diri, program-program, prestasi dan kegiatan komunitas mereka kepada anggota komunitas dan masyarakat luas. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan pemaparan workshop yang dihadiri oleh 18 peserta. Hasil survey kegiatan menunjukkan seluruh peserta merasa puas dan setuju dengan workshop yang telah diselenggarakan.
Kata Kunci: Workshop Artificial Intelligence Karang Taruna	

I. Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Keberhasilan pengelolaan suatu organisasi, sangat bergantung pada kepemimpinan yang dibentuk dan sistem yang diterapkan dalam manajemen dan organisasinya[1]. Kepengurusan yang dibentuk tidak jauh dari perihal kepemimpinan. Terdapat 8 karakter kepemimpinan yang ideal[2], diantaranya: cerdas, bertanggungjawab, jujur, dapat dipercaya, inisiatif, konsisten, tegas, dan lugas. Kepengurusan karang taruna dipilih secara demokratis, mereka mampu mengemban amanah, melaksanakan tugasnya dengan baik serta membuat laporan pertanggungjawaban berkala. Dibutuhkan pengurus karang taruna yang profesional dalam hal memilih dan memilih berbagai prioritas kebutuhan, dapat menciptakan optimalisasi kegiatan berbasis pemberdayaan masyarakat yang eksistensi dan kebermanfaatnya mampu terlaksana secara konkret. Adanya manajemen keuangan karang taruna dapat membantu pengurus karang taruna membentuk tersusunnya perencanaan yang baik, pelaksanaan kegiatan yang tepat, evaluasi yang benar, organisasi yang rapi, administrasi yang betul serta mekanisme kerja yang efektif dan efisien[1].

Karang Taruna RW.04 Kelurahan Tegal Parang memiliki visi mewujudkan Karang Taruna sebagai organisasi seutuhnya, berkarakter, profesional, inovatif, bersinergi, terencana, partisipatif, berkelanjutan, dan agamis. Sejalan dengan visinya Karang Taruna RW.04 memiliki misi membentuk struktur organisasi yang terstruktur sistematis, mendirikan sekertariat sebagai payung keberadaan karang taruna, melakukan kaderisasi pemuda sebagai penerus dimasa depan. Membentuk anggota yang berpotensi baik di organisasi maupun di bidang keahlian kerja melalui pelatihan kerja, menciptakan rasa keadilan terhadap semua karang taruna di wiliayah Tegal Parang, mengembangkan dan menggali potensi kepada seluruh kader karang taruna, dan menginformasikan semua bentuk kegiatan kepada seluruh kader karang taruna di wilayah tegal parang dan masyarakat umum. Berlokasi di Selatan Daerah Khusus Jakarta, menuntut remaja Karang Taruna RW.04 untuk dapat mengembangkan potensi sumber daya manusianya.

Sumber daya manusia merupakan faktor yang sangat sentral dalam organisasi, apapun bentuk dan tujuannya, organisasi dibuat berdasarkan berbagai visi untuk kepentingan manusia. Pentingnya sumber daya manusia dalam suatu organisasi, menuntut setiap organisasi mendapatkan pegawai yang berkualitas dan berproduktif untuk menjalankan organisasi [3].

Pengembangan sumber daya manusia memiliki hubungan langsung dengan profitabilitas organisasi. Oleh karena itu, setiap organisasi disarankan untuk mengoptimalkan kinerja karyawan dalam memberikan kontribusi yang optimal, antara lain dengan cara melakukan program pelatihan dan pengembangan[4]. Hal ini juga berhubungan dengan produktivitas organisasi dan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pekerjaan. Untuk mencapai hasil kerja organisasi secara maksimal, setiap organisasi harus berusaha memenuhi tujuannya dengan memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya sambil menjamin keberlanjutan organisasi jangka panjang [5]. Artinya kinerja organisasi tercapai apabila tugas atau pekerjaan dilakukan secara efektif dan efisien dan tetap relevan dengan keinginan semua pemangku kepentingan.

Perkembangan dunia yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi dikalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet sehingga dengan mudah memperoleh beragam informasi[6].

Hadirnya teknologi sering dianggap sebagai tolak ukur kemajuan manusia untuk memenuhi kebutuhan serta keinginan mereka. Kehadiran teknologi tersebut dengan fitur, fungsi, dan tampilan yang baru semakin mempunyai dampak di berbagai aspek kehidupan manusia. Artificial Intelligence sebagai teknologi yang saat ini sering digunakan menjadi salah satu faktor yang berdampak pada perubahan sosial yang membuat masyarakat harus bersiap terhadap berbagai dampak yang kemungkinan bisa terjadi. Saat ini, kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia[7]. Memberikan pemahaman dasar tentang konsep-konsep dasar kecerdasan buatan (AI) kepada Anggota Karang Taruna dapat membuat mereka memahami teknologi yang semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari[8].

Universitas Nusa Mandiri dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat melirik peluang untuk dapat mewujudkan harapan karang taruna RW04 untuk dapat melaksanakan visi dan misinya. Hal yang dilakukan Universitas Nusa Mandiri yaitu dengan memberikan workshop pengenalan artificial intelligence bagi karang taruna RW.04 Kelurahan Tegal Parang. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang konsep-konsep dasar kecerdasan buatan kepada unit kerja Karang Taruna RW04 agar mereka dapat memahami teknologi yang semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Kata Sambutan oleh Bapak Camat Mampang Prapatan

B. Permasalahan Mitra

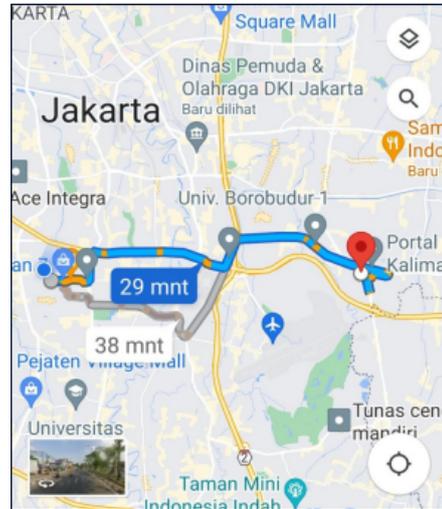
Identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, antara lain mitra masih belum memiliki latar belakang teknis yang memadai untuk sepenuhnya memahami konsep-konsep dibalik *Artificial Intelligence*, Mitra khawatir tentang bagaimana data mereka digunakan oleh sistem Artificial Intelligence (AI) dan masalah etika yang mungkin timbul dari penggunaan teknologi ini, mitra belum memahami bagaimana menerapkan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam konteks bisnis.

C. Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan adalah berupa workshop dengan tema “Membuka Jendela Teknologi: Workshop Pengenalan Artificial Intelligence Bagi Karang Taruna RW.04” bagi pengurus Karang Taruna RW.04 dan dilaksanakan dengan cara offline. Peserta terdiri dari pengurus dan anggota Remaja Karang Taruna RW.04 dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu/04 April 2024
Waktu : 09.00 – 12.00
Tempat : Aula Kelurahan Tegal Parang



Gambar 2. Jarak Mitra dengan Kampus Universitas Nusa Mandiri

Jarak mitra dengan pengusul adalah 13,6 KM Dimana pengusul adalah Universitas Nusa Mandiri yang berlokasi di Jl. Jatiwaringin Raya No.02 Cipinang Melayu. Kec. Makassar Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620 dan Alamat mitra adalah Jl. Tegal Parang Selatan V RT. 008 Rw. 004 Kota Kelurahan Tegal Parang Kecamatan Mampang Prapatan Kota Administrasi Jakarta Selatan.

D. Target Luaran

Media massa **Press Release** wilayah nasional dengan link : <https://lppm.nusamandiri.ac.id/dosen-program-studi-informatika-universitas-nusa-mandiri-membuka-jendela-teknologi-dengan-workshop-pengenalan-artificial-intelligence-bagi-masyarakat-untuk-unit-kerja-karang-taruna-ukkt-kelurahan-te/> pada tanggal : 7 Mei 2024 dengan judul berita “Dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri Membuka Jendela Teknologi dengan Workshop Pengenalan *Artificial Intelligence* Bagi Masyarakat Untuk Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) Kelurahan Tegal Parang : <https://lppm.nusamandiri.ac.id/>. Selanjutnya kami berencana menerbitkan tulisan kami pada Jurnal Ilmu Komputer untuk Masyarakat dengan judul Membuka Jendela Teknologi: Workshop Pengenalan Artificial Intelligence Bagi Karang Taruna RW04.



Gambar 3. Publikasi Berupa Press Release

II. Pelaksanaan dan Metode

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan[9], yaitu:

1. Tim pelaksana melakukan kunjungan ke mitra terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi workshop, dan
2. Menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan, selanjutnya
3. Mengadakan workshop,
4. Evaluasi terhadap proses selama tahap persiapan sampai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Bentuk kegiatan yang akan dilakukannya dalam Pengabdian Masyarakat ini [10] adalah melalui:

1. Pemaparan teori dan praktek mengenai cara pendidikan dan pelatihan yang luas tentang konsep-konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI) serta implikasinya untuk meningkatkan kompetensi Sumber Daya Manusia pada karang taruna.



Gambar 4. Pelaksanaan Workshop

2. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang sudah terinstal aplikasi *Microsoft Office 2016*, browser seperti *google chrome* dan menggunakan WhatsApp Web, modul, posttest dan pretest.



Gambar 5. Pemberian Hadiah Bagi Peserta yang Bertanya

III. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini diikuti oleh 18 peserta remaja karang taruna RW.04 kelurahan tegal parang diantaranya 16 orang berusia 20 sampai dengan 35 Tahun sedangkan dua orang berusia dibawah dua puluh tahun. Terdiri dari 9 orang laki laki dan 9 orang perempuan. Tingkat kepuasan penyebaran informasi kegiatan pada saat pelaksanaan dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Tingkat kepuasan Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan

F2-1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	2	11%
4. Puas	10	56%
5. Sangat Puas	6	33%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,22
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 1. Dapat dilihat bahwa lebih dari setengah peserta merasa puas terhadap penyebaran informasi kegiatan pada saat pelaksanaan, 33% peserta merasa sangat puas, dan dua 11% lainnya merasa cukup puas. Selanjutnya untuk survey kepuasan materi atau modul pelatihan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Survey kepuasan modul pelatihan kegiatan

F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	2	11%
4. Puas	11	61%
5. Sangat Puas	5	28%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,17
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 2. Dapat dilihat bahwa 61% peserta merasa puas dengan pemapatan materi/ modul yang diberikan, 28% merasa sangat puas, dan 11% lainnya merasa cukup puas. Selanjutnya survey terkait sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Survey kepuasan Sarana & Prasarana

F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	4	22%
4. Puas	9	50%
5. Sangat Puas	5	28%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,06
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 3. Dapat dilihat bahwa setengah dari peserta merasa puas dengan sarana dan prasarana pada saat penyajian materi berlangsung, , sementara 28% lainnya merasa sangat puas, dan 22% merasa cukup puas. Selanjutnya survey kepuasan tema workshop yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Survey Kepuasan Tema Workshop

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Update	2	11%
4. Update	11	61%
5. Sangat Update	5	28%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,17
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 4. Dapat dilihat bahwa 61% peserta merasa puas terhadap tema workshop yang diberikan, sementara 28% lainnya merasa sangat puas, dan 11% lainnya merasa cukup puas dengan tema yang diberikan. Selanjutnya survey kepuasan terhadap narasumber atau tutor dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Survey Kepuasan Tutor Pengabdian Masyarakat

F2-5. Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Bagus	0	0%
2. Tidak Bagus	0	0%
3. Cukup Bagus	1	6%
4. Bagus	13	72%
5. Sangat Bagus	4	22%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,17
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 5. Dapat dilihat bahwa 72% peserta menilai puas dengan tutor workshop, 22% lainnya merasa sangat puas, dan 6% lainnya merasa cukup. Selanjutnya untuk survey kepuasan mengenai kelancaran acara dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Survey Kepuasan Kelancaran Acara Workshop

F2-6. Susunan acara berjalan dnegan baik	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	3	17%
4. Setuju	11	61%
5. Sangat Setuju	4	22%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,06
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 6. Dapat dilihat bahwa 61% peserta menganggap setuju dengan kelancaran acara, 22% merasa sangat setuju bahwa acara berjalan lancer, dan 17% merasa cukup setuju. Selanjutnya survey mengenai manfaat kegiatan dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Survey manfaat kegiatan

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	11	61%
5. Sangat Setuju	7	39%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,39
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 7 dapat dilihat bahwa, 61% peserta merasa setuju bahwa kegiatan workshop yang telah diberikan bermanfaat, dan 39% lainnya merasa sangat setuju. Selanjutnya survey mengenai penambahan wawasan peserta dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Survey kegiatan yang menambah wawasan

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	12	67%
5. Sangat Setuju	6	33%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,33
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 8. Dapat dilihat bahwa 67% setuju bahwa workshop ini menambah wawasan peserta, dan 33% lainnya merasa sangat setuju. Selanjutnya survey mengenai kegiatan yang menambah keterampilan dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Survey Kepuasan Kegiatan yang Menambah Keterampilan

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	14	78%
5. Sangat Setuju	4	22%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,22
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 9. Dapat dilihat bahwa 78% peserta setuju bahwa workshop ini menambah keterampilan peserta dan 22% merasa sangat setuju. Selanjutnya survey mengenai Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Survey Kepuasan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

F3-4. Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	1	6%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	15	83%
5. Sangat Setuju	2	11%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,00
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 10. Dapat dilihat bahwa 83% peserta setuju bahwa workshop ini memperhatikan keselamatan, dan kesehatan kerja (K3), sedangkan 11% lainnya sangat setuju. Selanjutnya survey kepuasan mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Survey Kepuasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang Bermanfaat

F3-5. Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	12	67%
5. Sangat Setuju	6	33%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,33
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 11. Dapat dilihat bahwa 67% peserta merasa setuju bahwa workshop yang diberikan merupakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat, sementara 33% merasa sangat setuju. Selanjutnya survey kepuasan mengenai hasil kegiatan yang memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi peserta dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Survey kepuasan kegiatan yang memberikan solusi

F3-6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	11	61%
5. Sangat Setuju	6	33%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,28
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 12. Dapat dilihat bahwa 61% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan yang telah diadakan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh remaja karang taruna RW.04, sementara 33% lainnya merasa sangat puas. Selanjutnya survey kepuasan workshop yang dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. Survey Kesesuaian Kegiatan Berdasarkan Kaidah Metode Ilmiah

F3-7. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis) ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	13	72%
5. Sangat Setuju	4	22%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		4,17
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 13. Dapat dilihat bahwa 72% peserta merasa setuju bahwa kegiatan ini telah diselenggarakan sesuai dengan kaidah metode-metode ilmiah, 22% peserta merasa sangat setuju, dan 6% peserta merasa cukup setuju. Selanjutnya survey minat peserta jika kegiatan ini diadakan kembali dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. Survey Minat Peserta Jika Kegiatan Diadakan Kembali

F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Berminat	0	0%
2. Tidak Berminat	0	0%
3. Cukup Berminat	7	39%
4. Berminat	8	44%
5. Sangat Berminat	3	17%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		3,78
Grade (Keterangan)		B (Berminat)

Pada Tabel 14. Dapat dilihat bahwa 44% peserta merasa berminat jika diadakan kegiatan seperti ini lagi, 39% merasa cukup berminat dan 17% merasa sangat berminat. Selanjutnya survey mengenai persepsi peserta terhadap keseluruhan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Survey kepuasan persepsi peserta terhadap keseluruhan kegiatan

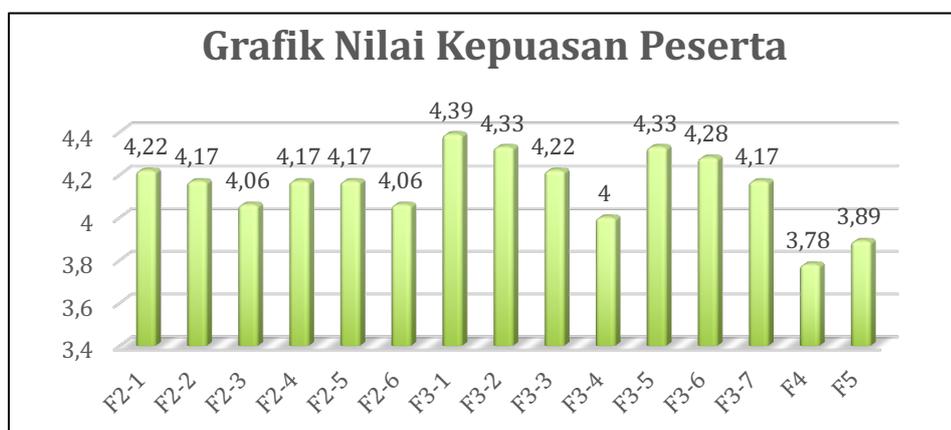
F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	5	28%
4. Puas	10	56%
5. Sangat Puas	3	17%
Jumlah respon	18	100%
Skor rata-rata		3,89
Grade (Keterangan)		B (Puas)

Pada Tabel 15. Dapat dilihat bahwa 56% peserta merasa puas terhadap keseluruhan rangkaian kegiatan, 28% peserta merasa cukup, dan 17% peserta merasa sangat puas. Selanjutnya, kritik dan saran peserta pada workshop ini dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Komentar peserta workshop

No	Kritik/Saran
1	Lebih Baik Lagi
2	Semoga diadakan Setiap Tahunnya
3	-
4	Lebih Mantap
5	-
6	Wah Bagus sekali
7	Semoga Quiznya lebih banyak lagi dan menarik
8	Aman
9	Penyampaian yang lebih detail tentang aplikasi yg dimaksud
10	-
11	Karena ini temanya "Pemanfaatan" Seharusnya terdapat pelatihan penggunaan AI. Sehingga peserta mendapatkan output dari acara workshop AI
12	Lebih Banyakin Praktiknya kepada Peserta
13	Mungkin Lebih dalam lagi saat membahas AI
14	Agar Lebih Interaktif lagi saat materi
15	Materi yang diberikan sangat membuat kita menambah wawasan
16	Semoga Quiznya lebih banyak lagi dan menarik sama hadiahnya yang seru
17	Perbanyak Quiz dan Reward
18	Mencari Informasi yang lebih aktual

Berdasarkan Tabel 16. Lima orang peserta tidak memberikan komentar, tiga orang diantara peserta tidak memberikan kritik hanya berkomentar positif mengenai workshop ini, dan komentar lainnya berupa masukan yang akan kami terima sebagai input untuk kegiatan pengabdian dimasa mendatang.



Gambar 6. Grafik Kepuasan Peserta Terhadap Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 6. Dapat terlihat bahwa nilai tertinggi dicapai oleh F3-1 yang mana F3-1 adalah survey mengenai seberapa bermanfaat kegiatan yang telah dilaksanakan, ini berarti bahwa kegiatan workshop yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat dalam menunjang visi dan misi organisasi, kemudian nilai terendah adalah F4 dengan nilai 3,78 yaitu survey mengenai minat peserta jika keadaan seperti ini diadakan kembali, jika dilihat dari minat peserta nilai rata-rata 3,78 berarti termasuk dalam kategori puas atau setuju. Berdasarkan hasil survey terhadap semua elemen, tidak ada yang mendapat nilai rata-rata 3 atau dibawah 3 yang berarti peserta merasa puas dan setuju tentang adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survey kegiatan, kepuasan terhadap semua elemen, rata-rata peserta merasa puas dan setuju dengan kegiatan yang telah diberikan. Semua kritik dan saran yang diberikan akan kami jadikan sebagai masukan untuk pelaksanaan kegiatan masyarakat di masa mendatang. Setelah rangkaian workshop dan edukasi diberikan pada pengurus dan anggota Karang Taruna RW.04, dapat disimpulkan bahwa pengurus dan anggota Karang Taruna RW.04 sudah tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan dibidang teknologi dan Pengurus dan anggota Karang Taruna RW.04 sudah mengerti tentang konsep-konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)*.

Diharapkan kepada semua pihak, baik pengurus dan anggota Karang Taruna RW.04, tokoh masyarakat maupun pemerintah untuk memberikan penyuluhan, bimbingan, dan workshop kepada masyarakat bahwa kegiatan seperti ini sangat dibutuhkan agar tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan memahami teknologi *Artificial Intelligence (AI)*.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak PLT Lurah Tegal Parang yaitu bapak Firdaus Aulawy Rois yang telah memberikan kami tempat untuk dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, tidak lupa kami berterimakasih kepada warga RW.04 yang mendukung kelancaran acara, dan peserta remaja karang taruna RW.04 yang turut hadir dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang Universitas Nusa Mandiri selenggarakan.

Daftar Pustaka

- [1] A. Maharani and K. I. Sumunar, "PENGARUH PENGENDALIAN INTERNAL DAN KOMPETENSI SUMBER DAYA MANUSIA TERHADAP KINERJA MASJID DENGAN SISTEM MANAJEMEN KEUANGAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING(Studi Kasus Masjid-Masjid di Kecamatan Ciracas)," *J. Ilmu Sos. Manajemen, dan Akunt.*, vol. 1, no. 4, pp. 651–662, 2022.
- [2] Sahadi, O. H. Taufiq, and A. K. Wardani, "Karakteristik Para Pemimpin Yang Diidolakan Masa Kini Dan Masa Depan Pada Organisasi," *Forum Manaj.*, vol. 15, no. 2, pp. 34–42, 2020, doi: 10.61938/fm.v15i2.164.
- [3] M. Efendi, "Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Citra Lembaga di Lembaga Pendidikan Islam," *Southeast Asian J. Islam. Educ. Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–51, 2021, doi: 10.21154/sajiem.v2i1.40.
- [4] E. Harahap, F. H. Badruzzaman, and M. Y. Fajar, "Faktor penghambat transmisi data pada jaringan TCP/IP," *J. Mat. UNISBA*, vol. 7, no. 1, pp. 35–47, 2007, [Online]. Available: <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/matematika/article/download/2520/2040>
- [5] S. H. Pahira and R. Rinaldy, "Pentingnya Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) Dalam Meningkatkan Kinerja Organisasi," *COMSERVA J. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 03, pp. 810–817, 2023, doi: 10.59141/comserva.v3i03.882.
- [6] R. Said, "PKM Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Peluang Kewirausahaan pada Remaja di Kelurahan Paccinongang Kabupaten Gowa," pp. 480–483.
- [7] R. Restiawan and D. Miftahul Ula, "Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial," vol. 2, no. 2, pp. 148–156, 2023.
- [8] C. D. Journal *et al.*, "PENGENALAN KECERDASAN BUATAN : BAGAIMANA AI," vol. 4, no. 6, pp. 11432–11440, 2023.
- [9] R. A. Pangestu, "Peranan Ikatan Remaja Masjid (Irmash) dalam meningkatkan pengalaman Agama Pada Remaja Di Masjid Sifinatul Husna Bambu Larangan Cengkareng Jakarta Barat," *Bimbing. dan Penyul. illam*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [10] L. P. Andriyanto, A. Hidayat, and M. F. Wahyu, "Pelatihan Microsoft Office Word Dan Excel Untuk Meningkatkan Kinerja Pengurus DKM Masjid Nurul Hidayah Tangerang," *KOMMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–83, 2021, [Online]. Available: <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/8939>