

Pengembangan Aplikasi AI: Langkah Awal Menuju Digitalisasi pada Yayasan Kopia Raya Insani

Yuyun Yuningsih¹, Endang Pujiastuti², Wulan Dari³, *Lusa Indah Prahartiwi⁴
(*penulis korespondensi)

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia
Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur

e-mail: ¹yuyun.yyg@nusamandiri.ac.id, ²wulan.wld@nusamandiri.ac.id, ³lusa.lip@nusamandiri.ac.id,
⁴endang.epj@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
28-11-2024	10-01-2025	30-01-2025

Abstrak - Organisasi Kopia Raya Insani, sebuah organisasi kepemudaan Islam di Mampang yang berfokus pada kegiatan keagamaan, pendidikan, dan sosial kemanusiaan, menghadapi tantangan dalam efisiensi operasional akibat penggunaan metode manual. Untuk mengatasi masalah ini, teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT diperkenalkan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri. Program ini bertujuan mendukung digitalisasi proses kerja organisasi, meningkatkan kualitas pembuatan konten, dan mendorong inovasi kreatif. Dengan keterlibatan langsung 14 remaja, program ini tidak hanya memberikan pelatihan teknologi tetapi juga memperkuat peran mereka dalam mendukung visi organisasi. Hasil program menunjukkan peningkatan kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mengoptimalkan pengelolaan data, komunikasi, dan promosi kegiatan. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi organisasi serta memperkuat dakwah dan ukhuwah Islamiyah di masyarakat.

Kata kunci: kecerdasan buatan, ChatGPT, digitalisasi, organisasi, pengabdian masyarakat.

Abstract - The Kopia Raya Insani Organization, an Islamic youth organization in Mampang focusing on religious, educational, and social-humanitarian activities, faces operational inefficiencies due to manual processes. To address this issue, artificial intelligence (AI) tools such as ChatGPT were introduced through a Community Service Program conducted by lecturers from the Faculty of Information Technology, Universitas Nusa Mandiri. This program aims to support the organization's digitization, enhance content creation, and foster creative innovation. Involving 14 youth members, the program provided technological training while empowering their role in supporting the organization's mission. The program's outcomes revealed improved youth capabilities in leveraging AI to optimize data management, communication, and activity promotion. These advancements are expected to enhance organizational efficiency and strengthen Islamic outreach (dakwah) and brotherhood (ukhuwah Islamiyah) within the community.

Keywords: artificial intelligence, ChatGPT, digitization, organization, community service.

Pendahuluan

Di era digital ini, banyak organisasi yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Teknologi yang paling umum digunakan adalah kecerdasan buatan (AI). Kecerdasan buatan merujuk pada kemampuan mesin atau program komputer untuk menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Rumahorbo & Dewayanto, 2023). Penggunaan AI telah terbukti memberikan dampak positif di berbagai bidang (Hanafi et al., 2023).

Penggunaan AI telah menjadi bagian integral dari berbagai platform modern yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi kerja manusia. Dalam era di mana teknologi semakin memegang peranan penting, kecerdasan buatan muncul sebagai kekuatan revolusioner yang menjanjikan dampak signifikan (Arly et al., 2023).

Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) sering digunakan di berbagai platform yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Namun, terdapat banyak jenis AI, dan setiap platform memiliki fungsi dan kemampuan yang berbeda-beda (Pratama, 2023). Dengan semua perkembangan dan potensi yang ditawarkan, penting bagi setiap organisasi untuk mengevaluasi perangkat AI yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun adopsi penuh AI dalam pengembangan organisasi mungkin belum meluas, tanda-tanda awal menunjukkan bahwa

ini adalah langkah yang tak terhindarkan menuju digitalisasi yang lebih canggih dan berkelanjutan (Ismail et al., 2019).

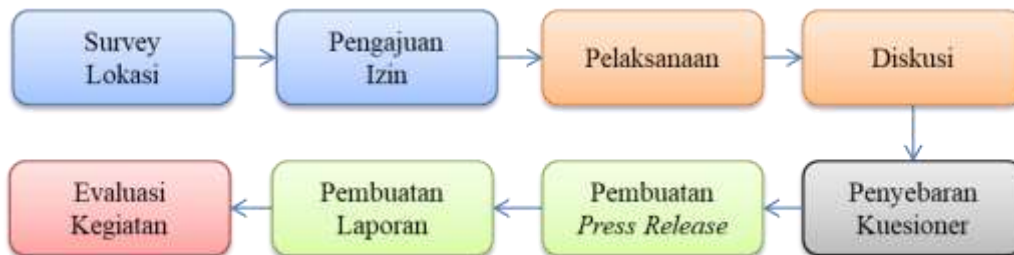
Kecerdasan buatan terus mengalami perkembangan yang pesat, dan semakin jelas bahwa alat-alat seperti chatbot akan memberikan dampak signifikan pada cara pembuatan proposal atau laporan kegiatan. Chatbot adalah perangkat lunak sistem elektronik yang mensimulasikan percakapan dengan menanggapi kata kunci atau frasa yang dikenali, serta dapat diintegrasikan ke dalam berbagai platform, seperti situs web, aplikasi seluler, dan platform perpesanan. Salah satu contoh chatbot adalah Generative Pretrained Transformer (ChatGPT), yang dikembangkan oleh OpenAI (Akbar et al., 2020).

Organisasi Kopia Raya Insani, sebagai salah satu organisasi kepemudaan Islam yang berlokasi di daerah Mampang, dengan fokus kegiatan di bidang keagamaan, pendidikan, dan sosial kemanusiaan (Regen & Rapiyanta, 2019), masih menggunakan metode manual dalam berbagai proses operasionalnya. Hal ini menyebabkan ketidakefisienan dalam pengelolaan data, pemasaran, dan komunikasi dengan anggota.

Banyak anggota organisasi ini yang belum memahami bagaimana penerapan AI dapat mendukung aktivitas organisasi. Dengan meminimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung organisasi, anggota mungkin tidak dapat memanfaatkan AI karena keterbatasan pengetahuan mereka tentang teknologi ini. Namun (Rosanti et al., 2023), dengan AI, organisasi dapat menerapkan sistem pengelolaan data yang cerdas untuk mengelola data secara lebih efektif, menganalisis tren, dan menghasilkan wawasan yang bermanfaat. Selain itu, informasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui penggunaan media yang memanfaatkan teknologi AI (Amanda et al., 2023).

Metode

Metode pengabdian masyarakat dengan pendekatan Community Based Research adalah sebuah metode yang berfokus pada riset berbasis masyarakat. Metode ini mengajarkan para pengabdian untuk melibatkan warga sejak awal perencanaan pengabdian, memastikan bahwa proses dan hasil pengabdian selaras dengan kebutuhan dan aspirasi komunitas yang terlibat. (Afandi et al., 2022) Berikut merupakan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berikut adalah penjelasan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat:

- 1) **Survey Lokasi**
Pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan survei lokasi mitra untuk menganalisis permasalahan yang ada.
- 2) **Pengajuan Izin**
Setelah mengetahui status lokasi calon mitra, ajukan izin pengabdian masyarakat kepada pemerintah setempat.
- 3) **Pelaksanaan**
Setelah pengurus setempat memberikan izin, pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode lisan, yaitu memaparkan workshop mengenai implementasi teknologi artificial intelligence untuk mengoptimalkan kinerja unit kerja karang taruna Kelurahan Tegal Parang.
- 4) **Diskusi (Tanya Jawab)**
Setelah pemaparan materi, diadakan sesi diskusi atau tanya jawab untuk memastikan peserta memahami materi dan memiliki semangat untuk mengajukan pertanyaan yang belum jelas.
- 5) **Penyebaran Kuesioner**
Untuk memudahkan evaluasi pelaksanaan kegiatan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang disediakan oleh panitia.
- 6) **Pembuatan Press Release**
Setelah kegiatan pengabdian masyarakat selesai, press release akan disusun menjadi artikel yang akan dipublikasikan di website/web redaksi untuk menyebarkan informasi terkait kegiatan.
- 7) **Pembuatan Laporan**
Laporan akan dibuat sebagai bukti pertanggungjawaban kegiatan pengabdian masyarakat ini.

8) Evaluasi Kegiatan

Setelah pemaparan materi dan diskusi, evaluasi dilakukan untuk perbaikan pada kegiatan mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan pada Yayasan Kopia Raya Insani dengan alamat di Jl. Mampang Prapatan VII No. 26 RT. 10 RW. 03, Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan 12790, remaja dari Yayasan Kopia Raya Insani telah berhasil memperoleh pengetahuan yang mendalam mengenai teknologi Artificial Intelligence (AI). Mereka kini mampu mengenal dan memahami bagaimana AI bekerja, serta dapat memanfaatkannya secara praktis untuk menunjang berbagai kegiatan di yayasan. Pengetahuan ini tidak hanya memberikan wawasan baru bagi para remaja, tetapi juga berpotensi meningkatkan efisiensi dan kinerja Yayasan Kopia Raya Insani dalam menjalankan program-programnya. Dengan keterampilan baru ini, para remaja diharapkan dapat berkontribusi lebih maksimal dalam mendukung misi dan tujuan yayasan.



Gambar 2. Bukti Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada Yayasan Kopia Raya Insani

Hasil rekap isian kuesioner dari 14 peserta pada kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan:

1. **Manfaat Kegiatan**

Sebanyak 64% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan. (Lihat Tabel 1)

2. **Tema yang Disampaikan**

Sebanyak 71% peserta merasa sangat update dengan tema yang disampaikan selama kegiatan. (Lihat Tabel 2)

3. **Materi, Wawasan, Keterampilan, dan Hasil Kegiatan**

a. **Materi:** 4,57% peserta sangat puas dengan materi yang disampaikan. (Lihat Tabel 3)

b. **Wawasan:** 4,57% peserta sangat puas dengan wawasan yang diperoleh. (Lihat Tabel 4)

c. **Keterampilan:** 4,57% peserta sangat puas dengan keterampilan yang didapatkan. (Lihat Tabel 5)

d. **Hasil Kegiatan:** 4,57% peserta sangat puas dengan hasil keseluruhan kegiatan. (Lihat Tabel 6)

Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kegiatan ini.

Tabel 1. Respon Peserta Terhadap Manfaat dari 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	1	7%
4. Setuju	4	29%
5. Sangat Setuju	9	64%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,57	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Tabel 2. Respon Peserta Terhadap Tema yang Disampaikan

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Update	1	7%
4. Update	3	21%
5. Sangat Update	10	71%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,64	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Tabel 3. Respon Peserta Terhadap Materi Hasil dari Kegiatan

F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	1	7%
4. Puas	4	29%
5. Sangat Puas	9	64%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,57	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Tabel 4. Respon Peserta Terhadap Wawasan dari Kegiatan

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	6	43%
5. Sangat Setuju	8	57%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,57	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Tabel 5. Respon Peserta Terhadap Keterampilan dari Kegiatan

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	1	7%
4. Setuju	4	29%
5. Sangat Setuju	9	64%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,57	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Tabel 6. Respon Peserta Terhadap Hasil dari Kegiatan

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	7%
4. Setuju	4	29%
5. Sangat Setuju	9	64%
Jumlah respon	14	100%
Skor rata-rata	4,57	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	



Gambar 4. Foto Bersama Pendamping dan Peserta PkM pada Yayasan Kopia Raya Insani

Pengabdian masyarakat yang telah kami lakukan ini, selanjutnya kami publikasikan melalui press release tingkat nasional dengan Judul “ Workshop Pengenalan Aplikasi AI sebagai Langkah Awal Menuju Digitalisasi pada Yayasan KOPIA Raya Insani” yang dapat diakses melalui link <https://lppm.nusamandiri.ac.id/workshop-pengenalan-aplikasi-ai-sebagai-langkah-awal-menuju-digitalisasi-padayayasan-kopia-raya-insani/>. Dipublikasikan pada Tanggal 14 Oktober 2024.



Gambar 5. Bukti Press Release

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bersama Yayasan Kopia Raya Insani menunjukkan bahwa penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi besar dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional organisasi. Organisasi ini, yang sebelumnya bergantung pada metode manual, kini dapat memanfaatkan AI untuk mengelola data, memperluas jaringan, dan meningkatkan komunikasi serta publikasi dengan anggotanya. Melalui pengembangan aplikasi berbasis AI, Yayasan Kopia Raya Insani dapat melakukan digitalisasi proses kerja mereka, mengatasi tantangan dalam pembuatan konten, dan mendorong inovasi yang lebih kreatif. Dengan keterlibatan langsung 20 remaja, kegiatan ini tidak hanya memberdayakan mereka dalam hal pengetahuan teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan organisasi, baik di bidang keagamaan, pendidikan, maupun sosial kemanusiaan. Adopsi teknologi ini menjadi langkah awal yang penting bagi Yayasan Kopia Raya Insani dalam menghadapi tantangan era digital.

Daftar Pustaka

Afandi, A., et al. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.

Akbar, F., Setiaji, S., Ishak, R., Saputra, D., & Masruri, B. (2020). Rancang bangun sistem informasi karang taruna menggunakan metode waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(1), 7–12.

Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi Jurnal Basic Education Studies*, 4(1), 598–607.

Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi penggunaan artificial intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa ilmu komunikasi di kelas A. *Prosiding Seminar Nasional*, 362–374.

Hanafi, M., Rio, M., Pratama, A., & Sidik, R. (2023). Pengaruh artificial intelligence: Analisis terhadap keuangan, loyalitas pelanggan, pengalaman konsumen, dan lainnya. *Jurnal Riset Informatika dan Inovasi*, 1(1), 1–4.

Ismail, M., Prasetyowati, S. A. D., & Sulchan, A. (2019). Perancangan sistem informasi karang taruna berbasis mobile (Studi kasus: Karang Taruna Forum Muda-Mudi As-Syahur). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 394–399.

Pratama, F. F. (2018). *Jurnal Civics: Media kajian kewarganegaraan*, 15(2).

Regen, T. B. P., & Rapiyanta, P. T. (2019). Sistem informasi pengelolaan kegiatan karang taruna (SIPEKATAR) Naralatu Agantuka berbasis website. *Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi XIV Tahun 2019*, 324–331.

Rumahorbo, H. H., & Dewayanto, T. (2023). Kecerdasan buatan untuk pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12, 1–14.

- Rosanti, N., Latifah, R., Adharani, Y., Meilina, P., Amri, N., & Sari, A. M. (2023). Pelatihan pembuatan flyer berbasis Canva dan pemanfaatan Twibbon sebagai media pembelajaran dan promosi. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Wahyuni, S., Satriani, E., & Etfita, F. (2021). Workshop penggunaan Google Formulir sebagai media evaluasi pembelajaran digital selama pandemi COVID-19. *Publikasi Pendidikan*, 11(2), 144.