UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting), (021) 7371164, Fax : (021) 5853753
Website : http://www.budiluhur.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/004/03/26

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Menimbang :
1) Bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmu dengan tugas utama mentrans-formasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan/pengajaran penelitian & karya ilmiah, dan Pengabdian pada masyarakat yang dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi;
2) Bahwa untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi sebagai pendidik profesional maka dipandang perlu untuk memberikan tugas-tugas tambahan/penunjang dalam lingkup kegiatan penunjang Tri Dharma;

Mengingat :
1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi;
5) Keputusan Ketua Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti Nomor: K/YBLC/KEP/000/216/06/2023 tentang Statuta Universitas Budi Luhur;
6) SK YPBLC No: K/YBLC/KEP/000/384/09/25 tanggal 22 September 2025 tentang Pembebas-Tugasan dan Pengangkatan Kembali Pejabat Struktural Universitas Budi Luhur.

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menugaskan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur untuk melaksanakan kegiatan **Tri Dharma Perguruan Tinggi dan penunjangnya** pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 yang meliputi:
a. **Kegiatan partisipasi aktif** dalam Pertemuan Ilmiah sebagai Ketua/Anggota/Peserta/Pembicara/Penulis/Narasumber pada kegiatan Seminar, Workshop, Konferensi, Pelatihan, Simposium, Lokakarya, Forum Diskusi, Sarasehan dan sejenisnya;
b. **Publikasi Ilmiah** pada Prosiding, Jurnal/majalah/surat kabar dan sejenisnya;
c. **Partisipasi dalam organisasi** profesi, organisasi keilmuan dan/atau organisasi lain yang menunjang kegiatan Tri Dharma Pendidikan Tinggi;
d. **Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)**, dalam kegiatan terprogram, terjadwal atau insidental;

KEDUA : Dosen-dosen yang melaksanakan penugasan wajib membuat Laporan Kegiatan, dengan mengikuti pedoman dari Fakultas/Program Studi, sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang diikuti;

KETIGA : Kegiatan Tri Dharma yang tidak termasuk dalam surat keputusan ini akan memiliki penugasan tersendiri;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 02 Maret 2026
==========
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/004/03/26

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026

No	NUPTK	Nama	Program Studi
1	7937760661130282	ACHMAD SOLICHIN	Ilmu Komputer (S3)
2	5239757658130173	ARIEF WIBOWO	Ilmu Komputer (S3)
3	5846747648130102	HARI SOETANTO	Ilmu Komputer (S3)
4	7734743644130092	JAN EVERHARD RIWUROHI	Ilmu Komputer (S3)
5	9252739640130053	WENDI USINO	Ilmu Komputer (S3)
6	3955753654130082	AKHMAD UNGGUL PRIANTORO	Ilmu Komputer (S2)
7	0544751652130173	ANTON SATRIA PRABUWONO	Ilmu Komputer (S2)
8	0543756657130133	ARIF BRAMANTORO	Ilmu Komputer (S2)
9	8556757658137103	DENNI KURNIAWAN	Ilmu Komputer (S2)
10	4556758659231082	DWI PEBRIANTI	Ilmu Komputer (S2)
11	9950765666130302	INDRA NUGRAHA ABDULLAH	Ilmu Komputer (S2)
12	3457756657130123	LUHUR BAYUAJI	Ilmu Komputer (S2)
13	1654747648130072	MARDI HARDJIANTO	Ilmu Komputer (S2)
14	9248752653130093	MOHAMMAD SYAFRULLAH	Ilmu Komputer (S2)
15	6235757658230143	RUSDAH	Ilmu Komputer (S2)
16	3444749650130102	SAMIDI	Ilmu Komputer (S2)
17	0157741642130083	SETYAWAN WIDYARTO	Ilmu Komputer (S2)
18	6356750651130093	ABDUL MUIS SOBRI	Teknik Informatika (S1)
19	5934758659137112	ACHMAD ADITYA ASHADUL USHUD	Teknik Informatika (S1)
20	4437767668130323	ACHMAD ARDIANSYAH	Teknik Informatika (S1)
21	4652761662130272	AGUNG SAPUTRA	Teknik Informatika (S1)
22	2636769670130302	AHMAD PUDOLI	Teknik Informatika (S1)
23	1646766667130292	ANGGA KUSUMA NUGRAHA	Teknik Informatika (S1)
24	4535772673130233	ANWAR RIFA'I	Teknik Informatika (S1)
25	2533753654130132	ARSANTO NARENDRO	Teknik Informatika (S1)
26	3733759660130242	BASUKI HARI PRASETYO	Teknik Informatika (S1)
27	2243767668130313	DOLLY VIRGIAN SHAKA YUDHA SAKTI	Teknik Informatika (S1)
28	9560763664230232	DWI PUSPITA ANGGRAENI	Teknik Informatika (S1)
29	2155762663131103	FERDIANSYAH	Teknik Informatika (S1)
30	0537746647130122	GUNAWAN PRIA UTAMA	Teknik Informatika (S1)
31	0740763664130282	HADIDTYO WISNU WARDANI	Teknik Informatika (S1)
32	9838763664130292	HARIS MUNANDAR	Teknik Informatika (S1)

33	0652765666130282	HILLMAN AKHYAR DAMANIK	Teknik Informatika (S1)
34	0434764665230262	IKA SUSANTI	Teknik Informatika (S1)
35	8949771672130282	IKHSAN RAHDIANA	Teknik Informatika (S1)
36	7437754655230112	IMELDA	Teknik Informatika (S1)
37	2654764665130222	INDRA	Teknik Informatika (S1)
38	7454765666130203	INDRA HERTANTO	Teknik Informatika (S1)
39	9456761662130143	JOKO CHRISTIAN	Teknik Informatika (S1)
40	5460755656230082	LESTARI MARGATAMA	Teknik Informatika (S1)
41	5540767668230303	MEPA KURNIASIH	Teknik Informatika (S1)
42	4562753654230103	MERRY ANGGRAENI	Teknik Informatika (S1)
43	2453748649130073	MOHAMMAD ANIF	Teknik Informatika (S1)
44	2961757659200032	MUFTI	Teknik Informatika (S1)
45	1961760661130172	MUHAMMAD AINUR RONY	Teknik Informatika (S1)
46	4537746647130113	NANO PRAMONO SOERYONEGORO	Teknik Informatika (S1)
47	4554760661230252	PIPIN FARIDA ARIYANI	Teknik Informatika (S1)
48	4151756657130113	PURWANTO	Teknik Informatika (S1)
49	8540769670230272	PUTRI HAYATI	Teknik Informatika (S1)
50	2362766667131233	RAHMAT OKTAVIAN	Teknik Informatika (S1)
51	0949761662230182	REVA RAGAM SANTIKA	Teknik Informatika (S1)
52	1660744645230082	RIRIT ROESWIDIAH	Teknik Informatika (S1)
53	1745767668230302	RISKIANA WULAN	Teknik Informatika (S1)
54	2959764665237002	RIZKA TIAHARYADINI	Teknik Informatika (S1)
55	4943758659130162	RIZKY TAHARA SHITA	Teknik Informatika (S1)
56	4554753654230092	SAFRINA AMINI	Teknik Informatika (S1)
57	9937760661130262	SEJATI WALUYO	Teknik Informatika (S1)
58	0246748649131143	SUBANDI	Teknik Informatika (S1)
59	0246748649131143	SUBANDI	Teknik Informatika (S1)
60	5937767668130372	SYAMSUDIN ZUBAIR	Teknik Informatika (S1)
61	6447751652130113	UTOMO BUDIYANTO	Teknik Informatika (S1)
62	4639763664130282	WAHYU PRAMUSINTO	Teknik Informatika (S1)
63	4749764665137022	WINDARTO	Teknik Informatika (S1)
64	7854758659230162	WINDHY WIDHYANTY	Teknik Informatika (S1)
65	6945763664130252	YUDI WIHARTO	Teknik Informatika (S1)
66	6952768669130332	ZAQI KURNIAWAN	Teknik Informatika (S1)
67	5454763664230162	AGNES ARYASANTI	Sistem Informasi (S1)
68	1947743644130112	AGUNG PRIHARTONO	Sistem Informasi (S1)
69	8141761662130183	AGUS UMAR HAMDANI	Sistem Informasi (S1)
70	8947761662230262	ANITA DIANA	Sistem Informasi (S1)
71	6647764665131142	ARI SAPUTRO	Sistem Informasi (S1)

72	5251757658130183	ASEP ABDUL ROHMAN	Sistem Informasi (S1)
73	7752762663237012	ATIK ARIESTA	Sistem Informasi (S1)
74	9846770671130352	BAYU SATRIA PRATAMA	Sistem Informasi (S1)
75	9551750651130082	BRURI TRYA SARTANA	Sistem Informasi (S1)
76	2555742643130063	BULLION DRAGON ANDAH	Sistem Informasi (S1)
77	5560751652130083	DENI MAHDIANA	Sistem Informasi (S1)
78	3535770671130233	DEVIT SETIONO	Sistem Informasi (S1)
79	1542762663230293	DEWI KUSUMANINGSIH	Sistem Informasi (S1)
80	4454761662130162	DIAN ANUBHAKTI	Sistem Informasi (S1)
81	7637741642130122	DJATI KUSDIARTO	Sistem Informasi (S1)
82	3453751652130073	BIMA CAHYA PUTRA	Sistem Informasi (S1)
83	2538753654130102	GANDUNG TRIYONO	Sistem Informasi (S1)
84	4751753654230082	GRACE GATA	Sistem Informasi (S1)
85	8857759660131082	HENDRI IRAWAN	Sistem Informasi (S1)
86	4735758659130162	HUMISAR HASUGIAN	Sistem Informasi (S1)
87	7746771672230342	INDAH PUSPASARI HANDAYANI	Sistem Informasi (S1)
88	6435760661230183	ITA NOVITA	Sistem Informasi (S1)
89	1944770671130422	JEREMY JONATHAN	Sistem Informasi (S1)
90	2935754655130132	JOKO SUTRISNO	Sistem Informasi (S1)
91	2851769670130282	KUKUH HARSANTO	Sistem Informasi (S1)
92	9849754655130112	LAUW LI HIN	Sistem Informasi (S1)
93	6849759660131132	LIS SURYADI	Sistem Informasi (S1)
94	8639765666237002	MARINI	Sistem Informasi (S1)
95	0643760661230242	MOTIKA DIAN ANGGRAENI	Sistem Informasi (S1)
96	7050757658237093	NAWINDAH	Sistem Informasi (S1)
97	6050754655230123	NIDYA KUSUMAWARDHANY	Sistem Informasi (S1)
98	3547763664230252	NOFIYANI	Sistem Informasi (S1)
99	5037758659230233	NONI JULIASARI	Sistem Informasi (S1)
100	4847756657231432	NURWATI	Sistem Informasi (S1)
101	1834757658230202	PAINEM	Sistem Informasi (S1)
102	2543764665230232	PEPI PERMATASARI	Sistem Informasi (S1)
103	5947771672230352	RATNA KUSUMAWARDANI	Sistem Informasi (S1)
104	3537759660230223	RATNA UJIAN DARI	Sistem Informasi (S1)
105	4656758659230152	RETNO WULANDARI	Sistem Informasi (S1)
106	4456766667130233	RIZKY PRADANA	Sistem Informasi (S1)
107	6249760661230213	SAFITRI JUANITA	Sistem Informasi (S1)
108	4261760661230183	SAMSINAR	Sistem Informasi (S1)
109	0241752653237043	SRI MULYATI	Sistem Informasi (S1)
110	3542749650230153	SRI WAHYUNINGSIH	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting), (021) 7371164, Fax : (021) 5853753
Website : http://www.budiluhur.ac.id

111	5539750651131093	TEJA ENDRA ENG TJU	Sistem Informasi (S1)
112	7552757658230133	TITIN FATIMAH	Sistem Informasi (S1)
113	7449765666230222	TRI IKA JAYA KUSUMAWATI	Sistem Informasi (S1)
114	9758748649230072	WIWIN WINDIHASTUTY	Sistem Informasi (S1)
115	2257766667230243	WULANDARI	Sistem Informasi (S1)
116	3948765666230332	YESI PUSPITA DEWI	Sistem Informasi (S1)
117	0448750651130092	YUDI SANTOSO	Sistem Informasi (S1)
118	4057766667230303	YULIANAWATI	Sistem Informasi (S1)
119	7061753654230083	YULIAZMI	Sistem Informasi (S1)
120	9043744645130083	GATOT PURWANTO	Sistem Komputer (S1)
121	3941771672130302	IMAN PERMANA	Sistem Komputer (S1)
122	0537752653130122	IRAWAN	Sistem Komputer (S1)
123	0443759660230253	RIRI IRAWATI	Sistem Komputer (S1)
124	7863755656130092	YANI PRABOWO	Sistem Komputer (S1)

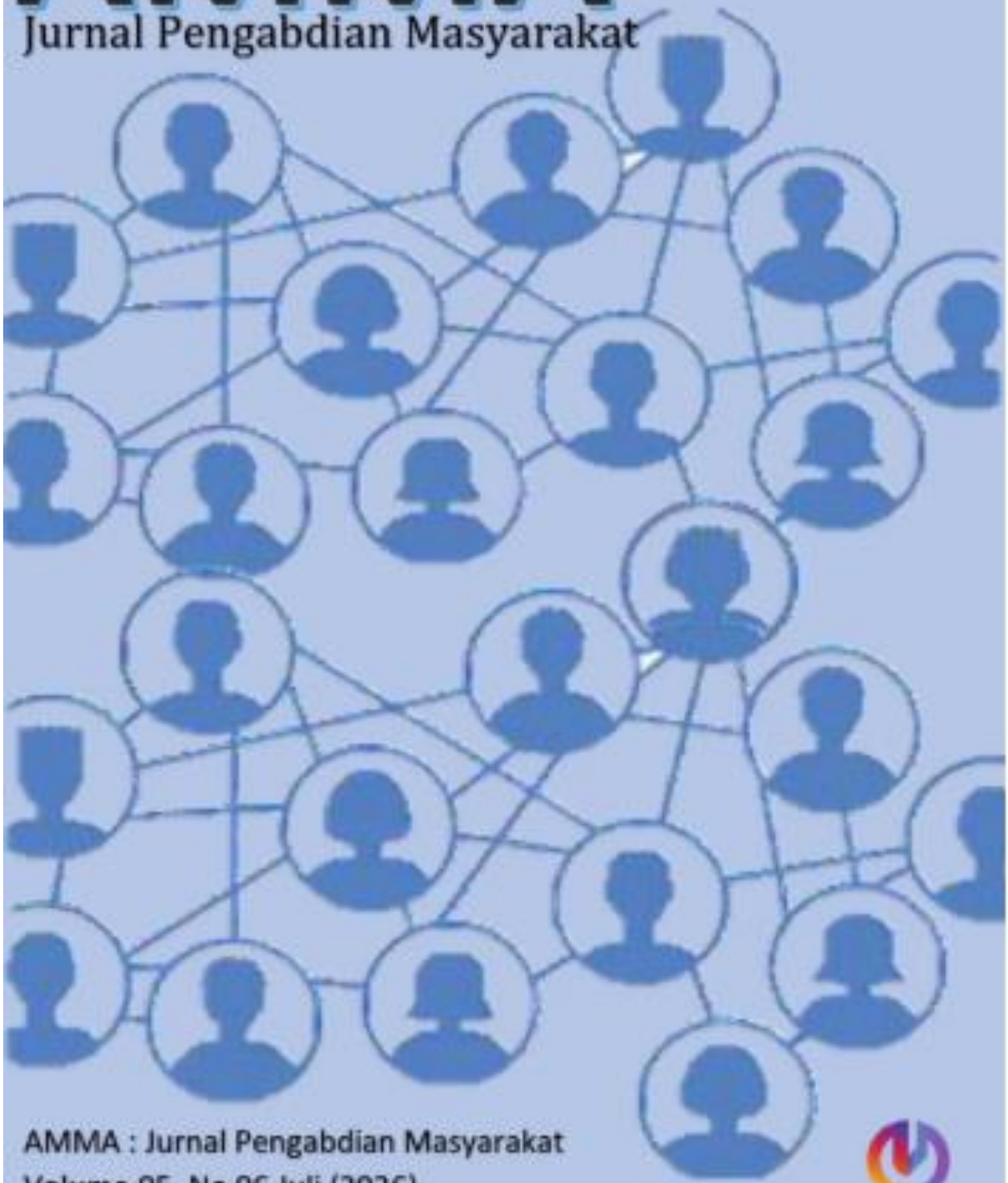
Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 02 Maret 2026
==========
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

AMMA

Jurnal Pengabdian Masyarakat

E-ISSN 2828-6634



AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 05. No 06 Juli (2026)
E-ISSN 2828-6634 (media online)

AMMA E-ISSN 2828-6643
Jurnal Pengabdian Masyarakat

Editorial Team

Chief Editor : Yusnita Rosyani S.E, M.M

Editor :

- Resti Amalia S.Kom, M.Kom

- Perani Rosyani S.Kom, M.Kom

Design Erlangga Hadi Sasmita

Make a Submission

Templete





AMMA E-ISSN 2828-6643
Jurnal Pengabdian Masyarakat

REVIEWER

2022-10-17

1. Dr. Agus Nugroho, M.Pd.K. Sekolah Tinggi Teologi INTI Bandung
2. I Komang Budi Mas Aryawan, S.Pd., M.Pd ITB STIKOM Bali
3. Seprido Univeraitas Islam Kuantan Singingi
4. Soleh Ritonga, M.Pd Stikes Bustanul Ulum Langsa
5. SUGENG WIYONO, SKM.MKes Poltekkes Kemenkes Jakarta II
6. Dwiyanjana Santyo Nugroho, S.E., M.S.Ak Universitas Media Nusantara Citra (MNC University)
7. Hasriani G Universitas Negeri Makassar
8. Nurhayati, S.E., M.AB Universitas Sari Mulia
9. Siti Indah Lestari, S.Kom.,M.Sn Universitas Potensi Utama
10. Wiwik Lestari, M.Pd. Universitas Haji Sumatera Utara
11. Ahmad Maulidizen, SE.Sy, M.Sh STIMIK ESQ
12. Ahmad Saefulloh Universitas Palangka Raya
13. Dr. Abdul Samad A., S.E., M.Si. Universitas Fajar, Makassar
14. Dr. Asep Nurjamin Institut Pendidikan Indonesia-Garut
15. Dr. Fatqurhohman, M.Pd Universitas Muhammadiyah Jember
16. Dr. Hendra Sudreajat, S.H., M.H. Unis
17. Dr. Linda Suwarni, SKM, M. Kes Universitas Muhammadiyah Pontianak
18. Dr. Soetji Andari, M.Si KSDK BRIN (BADAN RISET DAN INOVASI NASIONAL)
19. Elok Putri Nimasari, S.Pd., M.Pd Universitas Muhammadiyah Ponorogo
20. FITRI YANI ,.S.H,.M.H Universitas Potensi Utama
21. Haris Kurniawan, M.Pd Universitas Tamansiswa Palembang
22. Hengk1i Mangiring Parulian Simarmata, MM Politeknik Bisnis Indonesia
23. Hj. Dyah Sri Wulandari, SE.,MM Universitas Sari Mulia

31. Michael Jeffri Sinabutar, M.A. Universitas Bangka Belitung
32. Muhammad Taqiyuddin, S.H.I., M.Ag Universitas Darussalam Gontor
33. Muhammad Wisnu Girindratama, S.A.,M.A. Universitas Surabaya
34. Nurhayati, S.E., M.AB Universitas Sari Mulia
35. Nurul Hidayah, SKM., M.Kes Universitas Sari Mulia
36. Rahmad Risan, S.Pd., M.Pd. Universitas Negeri Makassar
37. Rinto M. Nur, S.Pd., M.Sc. Universitas Pasifik Morotai
38. Sekar AYu Wulandari, STP. M.M. Politeknik Negeri Jember
39. Sri Wahyuni, S.Kom., M.Sn. Universitas Potensi Utama
40. Supriyono.,S.KM.,M.Kes BPSDMD Provinsi Jawa Tengah
41. Yuliarti Rezeki,.SE,.MM Universitas Sari Mulia
42. Dr. Astadi Pangarso Universitas Telkom
43. Eva Susanti, M.Pd Universitas Tamansiswa Palembang

Templete

Make a Submission



Submit a Manuscript



Contact Us

Editorial Board

AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5, No. 6 Juli (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 366-371

Peningkatan Keterampilan Pembuatan Presentasi Berbasis Kecerdasan Buatan Pada Pemuda Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat

Wahyu Pramusinto[1*], Ika Susanti[2], Ferdiansyah[3], Putri Hayati[4], Sejati Waluyo[5]

[1,3,4,5]Fakultas Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia
[2]Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia
Email: [1*]wahyu.pramusinto@budiluhur.ac.id, [2]ika.susanti@budiluhur.ac.id, [3]ferdiansyah@budiluhur.ac.id, [4]putri.hayati@budiluhur.ac.id, [5]sejati.waluyo@budiluhur.ac.id
(* : coressponding author)

Abstrak − Organisasi Pemuda Karang Taruna mempunyai peranan penting sebagai penggerak sosial di perkotaan, Pada Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat menjalankan fungsi sebagai penggerak para pemuda untuk aktif diberbagai kegiatan sosial. Namun, banyak anggota menghadapi kendala mengemas ide dan program kerja menjadi presentasi visual yang komunikatif karena keterbatasan keterampilan desain grafis dan waktu pengerjaan. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan literasi digital pemuda melalui pelatihan pembuatan presentasi menggunakan kecerdasan buatan(AI). Kegiatan meliputi empat tahapan mulai dari persiapan, sosialisasi pemahaman dasar kecerdasan buatan, pelatihan praktik langsung, serta evaluasi dan pendampingan. Pelatihan yang diikuti oleh pengurus dan pemuda Karang Taruna ini berjalan lancar dan penuh antusiasme. Melalui praktik langsung, peserta berhasil memahami pemanfaatan kecerdasan buatan dan mempraktikkan penyusunan instruksi untuk menghasilkan desain visual presentasi yang profesional. Peserta kini mampu merancang presentasi interaktif secara mandiri dalam waktu singkat. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kreativitas, efisiensi kerja, dan kepercayaan diri pemuda dalam menyampaikan aspirasi program kepada masyarakat maupun pemangku kepentingan.

Kata Kunci: Karang Taruna, Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Pelatihan Presentasi, Pengabdian Masyarakat

Abstract *− The Karang Taruna youth organization plays a vital role as a social driver in urban areas, specifically, the Duri Pulo chapter in Central Jakarta mobilizes young people to participate actively in various social activities. However, many members face challenges in translating their ideas and work programs into communicative visual presentations due to limited graphic design skills and time constraints. This Community Service Program (PKM) aims to enhance the digital literacy of these youths through training on creating presentations using artificial intelligence (AI). The initiative comprises four stages: preparation, an introduction to basic AI concepts, hands-on practical training, and a final phase of evaluation and mentoring. Attended by Karang Taruna administrators and youth members, the training proceeded smoothly and was met with great enthusiasm. Through hands-on practice, participants successfully grasped the utility of AI and learned to craft prompts to generate professional visual presentation designs. Participants are now capable of independently designing interactive presentations within a short timeframe. The training proved effective in boosting the youths' creativity, work efficiency, and confidence in communicating their program initiatives to the community and stakeholders.*

Keywords*: Karang Taruna, Artificial Intelligence, Digital Literacy, Presentation Training, Community Service*

1. PENDAHULUAN

Organisasi kepemudaan Karang Taruna merupakan pilar strategis dalam pengembangan kepemudaan dan kesejahteraan sosial di tingkat desa maupun kelurahan. Di wilayah perkotaan dinamis seperti RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat, Karang Taruna dituntut untuk senantiasa adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan transformasi digital pada era Society 5.0 (Saharuddin et al., 2025). Pengurus dan anggota Karang Taruna juga terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam strategi pemberdayaan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, penguatan peran perempuan, serta membangun sinergi dengan sektor swasta guna membuka peluang pasar dan transfer pengetahuan (Apriliana & Pujianto, 2024). Untuk mendukung keberhasilan agenda tersebut, kemampuan komunikasi publik dan presentasi visual yang efektif menjadi sebuah keharusan mutlak.

Volume 5, No. 6 Juli (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 366-371

Namun, observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan bersama jajaran pengurus Karang Taruna di wilayah RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat menunjukkan bahwa kendala utama tidak hanya terletak pada keterbatasan keahlian desain grafis, tetapi yang lebih mendasar adalah kebingungan dalam merumuskan ide pokok presentasi dan menyusun alur poin-poin penting pada setiap slide. Proses merangkum informasi program kerja yang kompleks menjadi poin-poin gagasan yang terstruktur dan komunikatif kerap memakan waktu lama (Choudhouri et al., 2026). Akibatnya, slide yang dihasilkan cenderung monolog, sarat dengan teks panjang, tidak beraturan poin utamanya, dan kurang menarik bagi audiens (Purwatiningsih & Asri, 2026). Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya penyampaian pesan program kerja saat paparan di hadapan pihak kelurahan, sponsor, maupun warga masyarakat.

Seiring dengan kemajuan teknologi Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) yang didorong oleh arsitektur Large Language Models (LLM) dan Natural Language Processing (NLP), penciptaan konten visual dan dokumen kini dapat dilakukan secara otomatis melalui instruksi bahasa manusia atau penyusunan instruksi (Briliansah et al., 2026). Secara teoritis dan praktis, salah satu platform AI generatif yang paling relevan untuk mengatasi kendala merumuskan presentasi adalah Gamma AI (Gamma App). Gamma AI merupakan aplikasi web modern berbantuan AI yang menggunakan sistem kartu fleksibel, sehingga konten dapat mengalir secara dinamis dan responsif (Tahir & Kurniyan, 2025).

Adapun kemampuan dan fitur unggulan yang dimiliki oleh Gamma AI dalam mendukung efisiensi pembuatan presentasi mencakup generasi otomatis presentasi dari teks atau draf kerangka, penataan tata letak instan dengan satu klik, harmonisasi tema visual dan palet warna otomatis, asisten penyuntingan teks AI, hingga integrasi media interaktif dan ekspor multimedia ke format PDF atau PowerPoint (.pptx) (Zulfah, 2026). Melalui kapabilitas ini, solusi pembuatan presentasi kini bergeser pada penguasaan kerangka berpikir, di mana pengguna cukup berfokus memikirkan ide gagasan dan merumuskan poin pokok tiap slide, lalu mengimplementasikannya secara langsung ke dalam Gamma App agar terbentuk slide presentasi yang sangat interaktif, estetis, dan menarik.

Berbagai studi terdahulu telah membuktikan bahwa pengintegrasian teknologi AI generatif dalam program pelatihan literasi digital kepemudaan berhasil meningkatkan produktivitas dan kecepatan penyelesaian tugas organisasi, serta memberikan peningkatan pemahaman dan menumbuhkan pola pikir analitis dalam merumuskan pemecahan masalah (Sahputra et al., 2026). Namun, pada kondisi saat ini di lapangan, anggota Karang Taruna masih sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide-ide kreatif untuk menyusun presentasi kegiatan, serta masih sangat kurangnya pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk membuat presentasi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan pelatihan yang diinisiasi oleh penulis guna mengatasi kendala-kendala tersebut.

Berdasarkan permasalahan nyata yang terkait penyusunan presentasi visual dan minimnya literasi AI yang dihadapi oleh mitra pengabdian Karang Taruna RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat tersebut, penulis bersama tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melaksanakan program pelatihan intensif bertajuk "Peningkatan Keterampilan Pembuatan Presentasi Berbasis Kecerdasan Buatan pada Pemuda Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat". Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan edukasi komprehensif mengenai literasi digital, pemahaman etika pemanfaatan AI, serta keterampilan praktis pengoperasian aplikasi presentasi berbasis AI. Melalui program ini, diharapkan pemuda Karang Taruna dapat meningkatkan produktivitas, menghemat waktu kerja, serta memiliki keunggulan kompetitif dalam menyusun materi presentasi yang profesional dan berdaya jual tinggi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menerapkan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang dalam lima tahapan sistematis untuk menjamin efektivitas transfer pengetahuan serta keberlanjutan dampak bagi Karang Taruna Jakarta Pusat, yaitu:

AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5, No. 6 Juli (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 366-371

2.1. Tahap Perencanaan dan Penjadwalan

Tim kegiatan menyusun jadwal pelaksanaan, mengurus perizinan kemitraan dengan pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat, serta menyiapkan modul panduan dan sarana teknis. Penjadwalan terencana ini dilakukan untuk memastikan seluruh tahapan pelatihan berjalan secara rinci, efisien, dan tepat waktu.

2.2. Tahap Analisis Kebutuhan Mitra

Pengumpulan data kebutuhan dilakukan melalui wawancara langsung bersama perwakilan pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital peserta, spesifikasi perangkat yang dimiliki, serta kebutuhan riil penyusunan dokumen presentasi organisasi sebagai dasar penyusunan materi pelatihan.

2.3 Tahap Sosialisasi dan Edukasi Dasar AI

Peserta dibekali pemahaman mendasar mengenai teknik penyusunan kerangka presentasi yang efektif serta pengenalan fitur utama Gamma App. Pelatihan berfokus pada cara mengekstrak ide menjadi poin-poin kunci yang ringkas dan padat untuk tiap slide, sehingga informasi mudah dipahami. Selain itu, peserta diajarkan strategi penempatan poin yang proporsional pada setiap slide, mulai dari penentuan judul utama, penyusunan narasi latar belakang, perumusan program kerja, hingga rincian anggaran. sebelum dimasukkan ke dalam Gamma App agar AI dapat mengeksekusi tampilan visual secara optimal.

2.4. Tahap Pelatihan Praktik Kerja

Pada tahap ini, peserta dibimbing secara step-by-step merancang kerangka slide yang sistematis, mulai dari pemetaan latar belakang masalah, perumusan solusi program Karang Taruna, hingga rincian anggaran. Selanjutnya, peserta menginput poin-poin ide tersebut ke dalam Gamma App untuk mengeksekusi dan menghasilkan tampilan slide presentasi yang visual, interaktif, dan komunikatif secara instan.

2.5. Tahap Evaluasi dan Pendampingan

Penilaian dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil akhir slide presentasi peserta dengan menggunakan rubrik evaluasi visual yang terukur, mencakup aspek materi yang disampaikan, kerapian layout, dan kesesuaian desain. Selain itu, tingkat penguasaan materi diukur secara mendalam melalui uji pemahaman dalam sesi tanya jawab interaktif, guna memastikan setiap peserta mampu memahami serta menjelaskan kembali poin-poin utama yang telah dipelajari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bagi pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dalam penyusunan media presentasi organisasi secara efektif dan efisien. Rangkaian kegiatan ini dirancang secara terstruktur dan partisipatif, Alur pelaksanaan kegiatan PKM digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM

AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5, No. 6 Juli (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 366-371

3.1. Tahap Persiapan dan Pendataan Mitra

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan persiapan presentasi oleh instruktur sekaligus mendata kondisi mitra secara langsung di lapangan. Suasana kegiatan tampak kondusif dengan hadirnya Ketua Karang Taruna Jakarta Pusat beserta para pengurus, yang juga didampingi oleh warga sekitar yang antusias mengikuti jalannya acara. Di saat yang sama, terlihat salah satu anggota tim pengabdian sedang mendata setiap peserta yang hadir untuk memastikan ketertiban dan kelengkapan data awal.

Fokus utama pada tahap ini dialihkan pada penyiapan kelengkapan presentasi, di mana instruktur mempersiapkan project serta perangkat laptop yang dibawa, didukung oleh fasilitas proyektor yang telah disediakan oleh Karang Taruna. Melalui pendataan dan penyiapan sarana ini, tim mengidentifikasi kendala teknis serta pemahaman awal peserta, sehingga sesi pelatihan dapat berlangsung efektif dan tepat sasaran.



Gambar 2. Persiapan dan pendataan para peserta PKM

3.2. Tahap Pemaparan Materi dan Demonstrasi Gamma App

Pada sesi ini, pemateri menyampaikan penjelasan mengenai strategi penyusunan kerangka presentasi yang efektif serta teknik menentukan poin-poin kunci pada setiap slide. Fokus utama materi ditujukan pada cara merangkum dokumen atau gagasan organisasi yang panjang menjadi ringkasan yang padat, berbobot, dan tidak menumpuk dalam satu tampilan.

Untuk memudahkan pemahaman seluruh peserta, pemateri memanfaatkan proyektor dalam menjelaskan alur pemetaan ide secara berurutan mulai dari penentuan judul utama, penyusunan narasi latar belakang, perumusan program kerja Karang Taruna, hingga rincian alokasi anggaran dan penutup.



Gambar 3. Pemaparan materi dan demo penggunaan Gamma App

Volume 5, No. 6 Juli (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 366-371

3.3. Tahap Praktikum Mandiri Berbasis Perangkat Seluler

Setelah pemaparan materi dan peragaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh para peserta. Keterbatasan jumlah laptop di lapangan tidak menjadi hambatan, sebab kegiatan praktik tetap berjalan lancar dengan memanfaatkan ponsel pintar masing-masing peserta.

Dengan memanfaatkan halaman web Gamma App yang mudah diakses dari ponsel, para peserta dibimbing untuk menyusun kerangka presentasi, memasukkan poin ide pada setiap slide, serta memilih tampilan visual secara mandiri. Penggunaan ponsel pintar ini terbukti praktis dan memudahkan peserta dalam menghasilkan draf presentasi organisasi yang rapi, modern, dan menarik.



Gambar 3. Sesi pratikum secara mandiri

3.4. Tahap Evaluasi Karya dan Penutupan Kegiatan

Tahap akhir kegiatan diisi dengan sesi penilaian terhadap hasil presentasi yang telah disusun oleh peserta. Tim memberikan masukan serta saran perbaikan terkait kerapian alur poin dan pemilihan tampilan pada Gamma App. Berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab interaktif, para peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam merancang draf presentasi secara mandiri.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan kapasitas literasi digital pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat dalam menyusun media presentasi organisasi yang efektif, komunikatif, dan modern. Melalui integrasi pemaparan materi konseptual, demonstrasi berbasis proyektor, serta praktikum mandiri memanfaatkan kecerdasan buatan Gamma App, peserta mampu mentransformasikan gagasan program kerja yang kompleks menjadi struktur poin slide yang logis dan menarik. Penggunaan perangkat smartphone terbukti menjadi solusi praktis dan fleksibel yang mengatasi keterbatasan infrastruktur laptop tanpa mengurangi kualitas luaran presentasi.

REFERENCES

Apriliana, E. M., & Pujianto, W. E. (2024). Analisis Peran Organisasi Karang Taruna Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Gelam. Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi Dan Keuangan Syariah, 2(1), 213–223. https://doi.org/10.59059/jupiekes.v2i1.896

Briliansah, M. D., Sari, N. P., & Susanto, E. (2026). ANALISIS EFEKTIVITAS GENERATIVE AI DALAM PROSES KREATIF PRODUKSI KONTEN MULTIMEDIA DIGITAL. Jurnal Media Akademik (JMA), 4(4). https://doi.org/10.62281/dkdjt653

Choudhouri, A., Setianto, A. P., Elyasa, V. V., Aziza, L. R., & Ramzy, M. F. (2026). Studi Literatur: Hambatan Komunikasi dalam Organisasi Karang Taruna dan Dampaknya terhadap Efektivitas Organisasi. Journal of Innovative and Creativity (Joecy), 6(2), 30409–30413. https://doi.org/10.31004/joecy.v6i2.11436

Purwatiningsih, A., & Asri, A. A. K. (2026). Pelatihan Penyusunan Media Presentasi Berbasis AI untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SMK. Jurnal Pengabdian West Science, 5(02), 425–432. https://doi.org/10.58812/jpws.v5i02.3210

Saharuddin, S., Amaliah, Y., & Ismail, A. (2025). PENGEMBANGAN KARANG TARUNA DIGITAL SERVICE (KTDS): INOVASI PENGUATAN PERAN PEMUDA DALAM LAYANAN SOSIAL DESA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 89–97. https://doi.org/10.51577/globalabdimas.v5i2.788

Sahputra, I., Fadasrsyah, F., Bustami, B., Fauzan, F., Faridiansyah, T. I., & Irwansyah, D. (2026). Pengabdian Kepada Masyarakat: Implementasi Artificial Intelligence Generatif sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital di Sekolah. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3(11), 6351–6356. https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i11.3766

Tahir, M. A., & Kurniyan, S. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN PRESENTASI DENGAN GAMMA AI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN CALON TENAGA KERJA DI DESA MACCILE. Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappapoleonro, 4(1), 39–43.

Zulfah. (2026). Penggunaan Gamma.app dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Pengabdian. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(3), 20159–20164. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5455