PENDIAMKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Amika

Vol.3 No.1 Oktober 2026
Hal 170-181
Https://ojs.amiklps.ac.id

PELATIHAN *GOOGLE GEMINI* UNTUK DESAIN GRAFIS DAN PENGUATAN KOMUNIKASI DIGITAL APARATUR DESA

Budi Styawan[1*], Eka Wahyu Sholeha[2], I Made Candra Girinata[3], Arwin Wahyu Saputra[4]
[1,2,3,4]Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer Jaringan, Jurusan Komputer dan Bisnis, Politeknik Negeri Tanah Laut
E-mail: budistyawan@politala.ac.id[1*], ekawahyus@politala.ac.id[2], candragirinata@politala.ac.id[3], arwinwahyu@politala.ac.id[4]

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel
Diterima : 25/10/2026
Direvisi : 30/10/2026
Diterbitkan : 31/10/2026

***Corresponding author**
budistyawan@politala.ac.id

ABSTRACT

Village digital transformation requires not only technological infrastructure but also the capacity of village officials to use digital tools for administrative and public communication. This community service program addressed the limited practical skills of village officials in using generative artificial intelligence for graphic design and village publication content. The activity was conducted at the Pulau Sari Village Office, Tanah Laut Regency, South Kalimantan, on 17 June 2026, using a training and mentoring approach consisting of presentation, demonstration, direct practice, discussion, and evaluation. Google Gemini was introduced to support idea generation, prompt formulation, and graphic design planning. Participants practiced producing concepts for posters, banners, public service announcements, and social media content. Most participants were able to follow the basic workflow of Gemini after receiving guidance from lecturers and students. AI helped shorten the initial content-development process and stimulate creative ideas, and participants recognized the importance of verifying AI-generated information before publication. The activity strengthened basic digital literacy and AI skills among village officials and provided an initial model for responsible AI-supported village communication.

Keywords: *Artificial Intelligence; Graphic Design; Digital Literacy; Village Government; Digital Transformation*

ABSTRAK

Transformasi digital desa tidak hanya memerlukan infrastruktur teknologi, tetapi juga kemampuan aparatur desa memanfaatkan perangkat digital untuk administrasi dan komunikasi publik. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk menjawab keterbatasan keterampilan praktis aparatur Desa Pulau Sari dalam memanfaatkan kecerdasan buatan generatif untuk desain grafis dan konten publikasi desa. Kegiatan berlangsung pada 17 Juni 2026 di Kantor Desa Pulau Sari, Kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan, melalui pelatihan dan pendampingan berupa penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Google Gemini diperkenalkan untuk menghasilkan ide, menyusun *prompt*, dan merencanakan desain grafis. Peserta mempraktikkan pembuatan konsep poster, *banner*, pengumuman, dan konten media sosial. Sebagian besar peserta mampu mengikuti alur dasar penggunaan Gemini setelah pendampingan, dan AI membantu mempercepat tahap awal pengembangan konten. Peserta juga memahami pentingnya verifikasi keluaran AI sebelum dipublikasikan. Kegiatan ini memperkuat literasi digital dasar dan keterampilan AI aparatur desa serta memberi model awal pemanfaatan AI yang bertanggung jawab.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan; Desain Grafis; Literasi Digital; Pemerintah Desa; Transformasi Digital

© 2026 Penerbit STMIK Amika Soppeng. All rights reserved

PENDAHULUAN

Transformasi digital pada pemerintahan desa semakin penting karena kualitas pelayanan publik tidak hanya ditentukan oleh tersedianya infrastruktur teknologi, tetapi juga oleh kemampuan aparatur dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi secara tepat. Digitalisasi dapat mempercepat administrasi, memperluas akses informasi, dan membantu pemerintah menyampaikan program kepada masyarakat. Namun, keberadaan perangkat digital belum otomatis menghasilkan tata kelola yang efektif apabila sumber daya manusia belum memiliki literasi digital yang memadai. Studi mengenai transformasi layanan publik desa menunjukkan bahwa kesiapan aparatur menjadi salah satu unsur penting dalam penerapan layanan digital [1]. Pada tingkat pemerintahan desa, variasi kompetensi digital juga masih menjadi tantangan sehingga penguatan kapasitas melalui pelatihan dan pendampingan tetap diperlukan [2].

Kebutuhan peningkatan kapasitas tersebut semakin relevan ketika pemerintah desa harus menghasilkan informasi publik dalam berbagai format visual. Informasi mengenai kegiatan pemerintahan, program pembangunan, pelayanan masyarakat, potensi lokal, dan pengumuman desa perlu disajikan secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami. Pada praktiknya, tidak semua aparatur desa memiliki latar belakang desain komunikasi visual atau pengalaman menggunakan perangkat lunak desain profesional. Akibatnya, proses penyusunan materi publikasi dapat memerlukan waktu lebih lama dan sering bergantung pada personel tertentu. Pengalaman pengabdian di berbagai komunitas menunjukkan bahwa pelatihan desain digital dapat membantu peserta menghasilkan media komunikasi yang lebih terstruktur dan relevan dengan kebutuhan promosi atau informasi komunitas [3].

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *Generative AI*, membuka peluang baru untuk mengatasi sebagian kendala tersebut. AI generatif dapat membantu pengguna menghasilkan gagasan, menyusun teks, mengembangkan konsep visual, dan melakukan iterasi terhadap rancangan secara cepat. Dalam konteks pemerintahan, teknologi generatif juga memiliki potensi untuk membantu pemetaan kebutuhan kompetensi dan mendukung pekerjaan berbasis informasi, meskipun keluaran yang dihasilkan tetap memerlukan pemeriksaan manusia [4]. Pemanfaatan AI untuk pekerjaan pemerintahan juga mulai diperkenalkan melalui kegiatan pelatihan bagi perangkat kelurahan. Suryadi *et al.* menunjukkan bahwa pelatihan dan praktik langsung dapat digunakan untuk memperkenalkan AI sebagai alat bantu pekerjaan administratif dan media sosialisasi [5]. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan praktik lebih relevan ketika sasaran kegiatan adalah pengguna nonspesialis teknologi AI.

Pada bidang desain grafis, pemanfaatan AI tidak semata-mata ditujukan untuk menggantikan proses kreatif manusia. AI lebih tepat diposisikan sebagai alat bantu untuk mempercepat tahap ideasi, penyusunan konten, dan eksplorasi alternatif desain. Workshop desain grafis berbasis AI pada komunitas menunjukkan bahwa kombinasi materi dasar desain, pengenalan alat AI, dan praktik langsung dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan materi publikasi. Pendekatan serupa juga terlihat pada pelatihan desain grafis berbasis AI bagi remaja, yang menempatkan AI sebagai sarana untuk mempercepat proses kreatif sekaligus meningkatkan keterampilan digital. Sementara itu, pelatihan yang menggabungkan aplikasi penyuntingan, fotografi produk, dan AI menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dapat diintegrasikan dengan keterampilan desain yang sudah digunakan peserta [6].

Konteks pemerintahan desa memiliki kebutuhan yang lebih spesifik karena materi yang dihasilkan bukan sekadar materi promosi, tetapi juga merupakan bagian dari komunikasi publik. Kegiatan di Desa Margacinta, misalnya, memperlihatkan bahwa aplikasi berbasis AI dapat dipadukan dengan optimalisasi media sosial untuk menghasilkan materi promosi desa. Pada konteks desa lainnya, pengembangan sistem informasi juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan dan penyajian informasi secara digital [7]. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital desa perlu dipahami sebagai proses penguatan kapasitas manusia dan pengelolaan konten, bukan hanya pembangunan aplikasi atau infrastruktur.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Desa Pulau Sari dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut. Laporan kegiatan mencatat bahwa sasaran kegiatan adalah aparatur desa, perangkat desa, dan staf administrasi yang diharapkan dapat menerapkan hasil pelatihan untuk kegiatan administrasi dan publikasi informasi desa. Materi kegiatan meliputi pengenalan AI, pengenalan Google Gemini, teknik menyusun *prompt*, pemanfaatan AI untuk menghasilkan ide desain, pembuatan konten publikasi, praktik desain grafis berbantuan AI, serta diskusi dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan pada 17 Juni 2026 di Kantor Desa Pulau Sari, Kecamatan Tambang Ulang, Kabupaten Tanah Laut, dengan rangkaian kegiatan dari penyampaian materi sampai praktik dan evaluasi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, permasalahan yang dihadapi aparatur Desa Pulau Sari adalah keterbatasan keterampilan praktis dalam menyusun materi publikasi visual. Permasalahan itu mencakup kesulitan memulai rancangan visual karena belum memiliki ide, referensi, dan dasar desain; kesulitan menyusun *prompt* atau instruksi yang jelas agar AI menghasilkan keluaran yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan; serta belum terbiasanya memilih, menyesuaikan, dan memverifikasi keluaran AI sebelum dipublikasikan. Karena itu, kegiatan dirancang sebagai pelatihan berbasis praktik dan pendampingan, bukan sekadar penyuluhan. Pendekatan ini sejalan dengan kegiatan-kegiatan terdahulu yang menempatkan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan sebagai komponen penting dalam penguatan kompetensi digital masyarakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah kegiatan ini adalah bagaimana melatih aparatur Desa Pulau Sari agar mampu memanfaatkan Google Gemini untuk menyusun *prompt*, menghasilkan ide dan konsep desain grafis, serta memverifikasi keluaran AI dalam penyusunan materi publikasi desa.

Tujuan kegiatan adalah meningkatkan literasi digital aparatur Desa Pulau Sari, memberikan keterampilan dasar penggunaan Google Gemini dalam proses pembuatan desain grafis, meningkatkan kemampuan menghasilkan media publikasi yang menarik dan informatif, serta mendukung percepatan transformasi digital dalam pelayanan dan penyebaran informasi desa. Selain manfaat teknis, kegiatan juga diarahkan untuk membangun kesadaran bahwa penggunaan AI harus dilakukan secara bertanggung jawab. Aspek tanggung jawab menjadi penting karena keluaran AI dapat mengandung kesalahan atau informasi yang perlu diperiksa sebelum digunakan. Penelitian mengenai keamanan penggunaan AI juga memperlihatkan perlunya mekanisme pengawasan terhadap keluaran berbasis *prompt* [7]. Dengan demikian, kegiatan ini tidak berhenti pada kemampuan menghasilkan konten, tetapi juga menekankan proses verifikasi oleh pengguna.

Kontribusi praktis kegiatan ini terletak pada penerapan AI generatif untuk kebutuhan komunikasi visual di tingkat desa dengan pendekatan pelatihan yang sederhana dan dapat diikuti oleh pengguna nonspesialis. Berbeda dari kegiatan yang berfokus pada pembangunan sistem informasi desa atau promosi digital, kegiatan ini menempatkan Google Gemini sebagai alat bantu pada tahap awal produksi konten visual. Dengan demikian, aparatur desa tidak hanya menerima produk jadi, tetapi memperoleh pengalaman menyusun *prompt*, mengembangkan ide, mencoba rancangan, dan mendiskusikan kesesuaiannya dengan kebutuhan komunikasi desa. Model ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pendampingan lanjutan yang mengintegrasikan AI dengan aplikasi desain grafis dan kanal publikasi desa.

TINJAUAN PUSTAKA

Pemanfaatan teknologi digital dalam pemerintahan desa berkembang seiring tuntutan terhadap layanan yang lebih cepat, transparan, dan mudah diakses. Anggraeni *et al.* menempatkan transformasi digital sebagai bagian penting dari perubahan layanan publik desa, sedangkan Iswanto *et al.* menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital aparatur merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan adopsi teknologi. Rodiyah dan Bolanitan juga menekankan pentingnya peningkatan literasi digital aparatur untuk mendukung implementasi sistem informasi desa. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa intervensi teknologi perlu diikuti dengan peningkatan kompetensi pengguna [8].

Dalam konteks penyebaran informasi, desa membutuhkan kemampuan menghasilkan konten yang sesuai dengan karakteristik media digital. Jumiati *et al.* melalui pengembangan sistem informasi Desa Bendungan menunjukkan bahwa pengelolaan informasi digital membutuhkan tenaga yang mampu mengelola informasi secara terampil dan berkelanjutan. Sementara itu, kegiatan di Desa Margacinta yang dilaporkan Aliyuddin *et al.* menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dan media sosial dapat diarahkan untuk menghasilkan materi promosi yang lebih menarik. Kedua kajian tersebut memperlihatkan dua sisi kebutuhan desa, yaitu kemampuan mengelola kanal informasi dan kemampuan menghasilkan konten yang layak dipublikasikan [9].

AI generatif memberikan peluang untuk mempercepat pekerjaan yang berhubungan dengan pengolahan informasi dan produksi konten. Bright *et al.* melaporkan bahwa AI generatif telah digunakan secara luas di sektor publik dan memiliki potensi untuk mendukung produktivitas, tetapi tetap memerlukan pertimbangan mengenai keandalan dan penggunaan yang bertanggung jawab. Kano dan Tsuda juga menunjukkan bahwa *text generative AI* dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan kompetensi untuk mendukung transformasi digital pemerintah daerah. Kedua penelitian tersebut memperkuat gagasan bahwa AI dapat digunakan sebagai *augmentative tool*, yaitu alat yang memperkuat kemampuan manusia, bukan sekadar sebagai pengganti tenaga manusia [10].

Pada ranah pengabdian masyarakat, bukti empiris mengenai pelatihan AI untuk pekerjaan komunikasi visual mulai berkembang. Ardi *et al.* melaksanakan pelatihan desain grafis berbasis AI dan menunjukkan bahwa kegiatan tersebut diarahkan untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI untuk desain. Yulius *et al.* mengembangkan workshop desain grafis berbasis AI dengan pendekatan interaktif dan praktik, sedangkan Seykha *et al.* mengintegrasikan aplikasi penyuntingan, fotografi produk, dan AI dalam pelatihan branding. Ketiga kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis praktik dapat membantu peserta menghubungkan fitur AI dengan kebutuhan komunikasi yang konkret [11].

Kegiatan Suryadi *et al.* pada perangkat Kelurahan Tasikmadu memberikan konteks yang lebih dekat dengan kegiatan ini. Pelatihan AI dilaksanakan untuk mendukung kinerja staf kelurahan, termasuk pekerjaan administratif dan pembuatan media sosialisasi. Hal ini menunjukkan bahwa aparatur pemerintahan pada level lokal merupakan pengguna potensial AI, tetapi pelatihan perlu dirancang sesuai tugas yang mereka lakukan. Subekti *et al.* juga menunjukkan bahwa sosialisasi AI kepada masyarakat desa dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai manfaat dan risiko AI. Dengan demikian, literasi AI perlu mencakup aspek manfaat, praktik penggunaan, serta kesadaran terhadap risiko [12].

Penelitian lain pada jurnal MISI memperlihatkan bahwa penggunaan AI memerlukan perhatian terhadap aspek keamanan dan pengendalian keluaran. Ibrahim *et al.* mengembangkan sistem peringatan dini untuk mendeteksi aktivitas AI berbahaya berbasis *prompt* dan menunjukkan bahwa keluaran AI tidak dapat diperlakukan sebagai informasi yang otomatis aman. Saputra *et al.* memperlihatkan penerapan *prompt engine* dalam sistem berbasis percakapan untuk mengotomatisasi tugas informasi. Walaupun konteks kedua penelitian tersebut berbeda dengan kegiatan pengabdian di Desa Pulau Sari, keduanya memperkuat prinsip bahwa kemampuan menyusun *prompt* dan mengelola keluaran merupakan kompetensi penting dalam pemanfaatan AI.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan yang menjadi ruang kontribusi kegiatan ini. Pertama, sebagian kegiatan pengabdian berfokus pada AI untuk promosi, branding, atau kelompok masyarakat umum, sedangkan kebutuhan aparatur desa untuk menghasilkan media komunikasi publik secara mandiri belum selalu menjadi fokus utama. Kedua, kegiatan pelatihan AI sering melaporkan peningkatan pemahaman atau kepuasan, tetapi tidak selalu mendeskripsikan secara rinci alur keterampilan dari penyusunan *prompt* sampai menghasilkan konsep publikasi. Ketiga, penggunaan AI perlu ditempatkan dalam konteks tata kelola informasi desa sehingga verifikasi hasil menjadi bagian dari kompetensi yang dilatih. *State of the art* kegiatan ini adalah model pelatihan singkat yang menghubungkan literasi AI, teknik *prompt*, ideasi desain, pembuatan konten publikasi, praktik langsung, dan verifikasi keluaran dalam satu alur pembelajaran bagi aparatur desa. Model tersebut diarahkan agar dapat diterapkan kembali dalam kegiatan administrasi dan publikasi desa secara mandiri.

Dengan posisi tersebut, kegiatan ini tidak dimaksudkan sebagai pengujian kinerja teknis suatu model AI secara eksperimental, melainkan sebagai evaluasi penerapan AI dalam proses peningkatan kapasitas pengguna. Fokus evaluasinya adalah perubahan kemampuan praktis yang terlihat selama penyampaian materi, praktik, diskusi, dan pengisian lembar evaluasi. Perspektif tersebut sesuai dengan karakter pengabdian kepada masyarakat yang menilai keterterapan solusi berdasarkan kebutuhan mitra dan kemampuan peserta menerapkan pengetahuan setelah kegiatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan. Pendekatan ini dipilih karena sasaran kegiatan merupakan aparatur desa yang membutuhkan keterampilan praktis dan dapat langsung menghubungkannya dengan pekerjaan administrasi serta publikasi informasi. Kegiatan dilaksanakan satu hari, yaitu Rabu, 17 Juni 2026, pukul 09.00–12.00 WITA, bertempat di Kantor Desa Pulau Sari, Kecamatan Tambang Ulang, Kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan. Tahapan kegiatan disusun menjadi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan pemerintah desa, penyusunan materi, persiapan perangkat, penjadwalan, dan pembagian tugas tim. Kegiatan diikuti oleh 26 peserta yang terdiri atas aparatur desa, perangkat desa, dan staf administrasi Desa Pulau Sari.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan registrasi dan pembukaan, dilanjutkan penyampaian materi mengenai konsep dasar AI dan pengenalan Google Gemini. Tim kemudian memberikan demonstrasi penggunaan Gemini dan contoh penyusunan *prompt*. Setelah itu peserta melakukan praktik membuat konsep poster, *banner* kegiatan desa, pengumuman layanan masyarakat, dan konten media sosial. Tim dosen dan

mahasiswa memberikan pendampingan ketika peserta mengalami kesulitan. Sesi akhir digunakan untuk diskusi, tanya jawab, evaluasi, dan penutupan. Alur ini dirancang agar pengetahuan konseptual segera diterapkan pada tugas yang dekat dengan kebutuhan komunikasi desa.



Gambar 1, Dokumentasi pembukaan dan penyampaian materi pelatihan oleh Koorprodi TRKJ

Sumber: Dokumentasi tim pelaksana (2026)

Pengumpulan Data

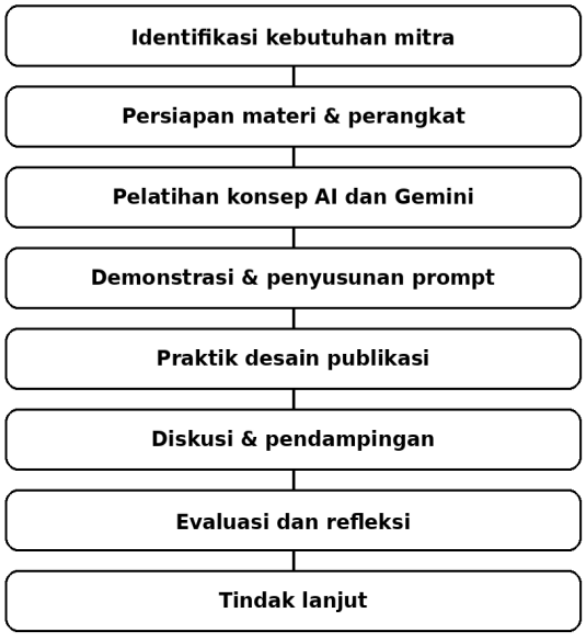
Data kegiatan diperoleh dari tiga sumber. Data pertama adalah data observasi selama penyampaian materi dan praktik. Data kedua adalah hasil diskusi dan tanya jawab yang menggambarkan respons, kesulitan, serta kebutuhan peserta. Data ketiga adalah lembar evaluasi peserta yang digunakan sebagai instrumen refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan. Data dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai bukti pelaksanaan dan untuk memperjelas tahapan kegiatan. Karena laporan kegiatan tidak memuat skor kuantitatif pre-test dan post-test, analisis hasil tidak diarahkan untuk mengklaim persentase peningkatan kemampuan. Temuan disajikan secara deskriptif berdasarkan bukti yang tersedia dalam laporan kegiatan.

Perangkat yang digunakan meliputi laptop peserta, laptop narasumber, LCD proyektor, layar proyektor, jaringan internet atau Wi-Fi, *smartphone* secara opsional, dan *sound system*. Bahan kegiatan terdiri atas modul pelatihan, materi presentasi, akun Google untuk mengakses Gemini, contoh studi kasus desain grafis, *template* publikasi desa, dan lembar evaluasi peserta. Ketersediaan perangkat tersebut memungkinkan peserta mengikuti demonstrasi sekaligus mencoba langkah-langkah penggunaan AI secara langsung. Penggunaan perangkat milik peserta juga membantu memperlihatkan kondisi penggunaan yang lebih dekat dengan situasi kerja sehari-hari.

Analisis Data

Analisis kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif dengan kerangka 5W1H. *What* mengidentifikasi kompetensi yang dilatihkan, yaitu literasi AI, penyusunan *prompt*, ideasi konten, dan perencanaan desain. *Who* mengacu pada aparatur desa, perangkat desa, dan staf administrasi Desa Pulau Sari. *Where* adalah Kantor Desa Pulau Sari. *When* adalah 17 Juni 2026. *Why* adalah kebutuhan peningkatan kapasitas digital untuk mendukung administrasi dan publikasi. *How* menjelaskan proses pelatihan melalui ceramah, demonstrasi, praktik, diskusi, dan pendampingan. Hasil observasi kemudian dibandingkan dengan target luaran yang telah ditetapkan dalam laporan.

Indikator keberhasilan diturunkan dari target luaran kegiatan, yaitu meningkatnya pemahaman aparatur tentang AI, kemampuan menggunakan Gemini sebagai alat bantu desain, terbentuknya contoh desain publikasi berbasis AI, meningkatnya keterampilan digital, serta tersedianya dokumentasi dan publikasi kegiatan. Analisis juga mempertimbangkan aspek penggunaan yang bertanggung jawab. Peserta tidak hanya diarahkan untuk menerima keluaran AI, tetapi juga memahami bahwa hasil perlu diperiksa dan disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi desa sebelum digunakan. Kerangka ini membuat evaluasi lebih berorientasi pada keterterapan daripada sekadar kemampuan mengoperasikan aplikasi.



Gambar 2. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Sumber: Hasil olahan penulis (2026)

Tahapan penelitian atau kegiatan tersebut diringkas dalam Gambar 2. Diagram menunjukkan hubungan antara kebutuhan mitra, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan, praktik, evaluasi, dan tindak lanjut. Struktur tahapan dibuat linear tetapi bersifat adaptif pada saat praktik. Jika peserta mengalami kesulitan pada tahap penyusunan *prompt*, pendampingan diberikan sebelum peserta melanjutkan ke tahap ideasi dan desain. Dengan demikian, praktik bukan hanya bagian demonstrasi, tetapi menjadi sarana utama untuk melihat ketercapaian kompetensi.

Secara operasional, evaluasi dilakukan melalui observasi kemampuan mengikuti demonstrasi, kemampuan mencoba menyusun *prompt*, kemampuan menghasilkan ide konten, kemampuan mengembangkan konsep publikasi, dan kemampuan menjelaskan kembali manfaat serta risiko penggunaan AI. Hasil evaluasi tidak dipisahkan dari diskusi karena pertanyaan peserta memberikan informasi mengenai kebutuhan penggunaan AI dalam pekerjaan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan tim mengidentifikasi bahwa keberhasilan kegiatan tidak hanya ditandai oleh terselesaikannya latihan, tetapi juga oleh munculnya pemahaman mengenai verifikasi dan penggunaan AI secara bertanggung jawab.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan dan luaran kegiatan

Tahap	Aktivitas utama	Luaran
Persiapan	Koordinasi mitra, penyusunan materi, perangkat, jadwal, dan pembagian tugas	Materi dan perangkat siap
Pelaksanaan	Materi AI, pengenalan Gemini, demonstrasi, *prompt*, praktik desain, diskusi	Pengalaman praktik dan contoh konsep publikasi
Evaluasi	Observasi praktik, diskusi, lembar evaluasi, dokumentasi	Temuan deskriptif dan rekomendasi tindak lanjut

Sumber: Hasil olahan penulis (2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan sesuai jadwal pada 17 Juni 2026 di Kantor Desa Pulau Sari. Rangkaian kegiatan berlangsung selama satu sesi dari pukul 09.00 sampai 12.00 WITA dan melibatkan tim dosen serta mahasiswa sebagai pendamping. Secara umum, kegiatan berjalan baik dan memperoleh respons positif dari aparatur desa. Rangkaian yang tercatat dalam laporan mencakup registrasi, pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik penyusunan *prompt*, praktik desain grafis berbantuan AI, diskusi, evaluasi, dan penutupan. Urutan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak berhenti pada penyampaian teori, tetapi memberi ruang yang cukup untuk mencoba teknologi secara langsung.

Tahap awal kegiatan berfungsi untuk membangun konteks mengenai hubungan AI dengan pekerjaan aparatur desa. Peserta memperoleh penjelasan mengenai konsep dasar AI dan perkembangan AI generatif, kemudian diarahkan pada contoh penerapan yang dekat dengan pekerjaan pemerintahan desa. Penjelasan ini penting karena pemanfaatan AI tidak dapat dilepaskan dari konteks tugas pengguna. Kano dan Tsuda [8] menunjukkan bahwa AI generatif dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan kompetensi dalam transformasi digital pemerintah daerah. Dalam kegiatan Pulau Sari, kebutuhan kompetensi tersebut diterjemahkan ke dalam kemampuan yang lebih praktis, yaitu membuat ide konten, menyusun *prompt*, dan menghasilkan konsep komunikasi visual.

Pengenalan Google Gemini menjadi jembatan antara konsep dan praktik. Peserta diperlihatkan bagaimana instruksi dapat diberikan kepada AI untuk menghasilkan gagasan atau rancangan awal. Fokus pelatihan bukan pada penguasaan fitur yang kompleks, melainkan pada logika memberikan instruksi yang jelas. Peserta dilatih memperhatikan unsur tujuan, sasaran informasi, jenis media, isi pesan, dan karakter visual yang diinginkan. Pola tersebut membantu peserta memahami bahwa kualitas keluaran AI dipengaruhi oleh kualitas instruksi yang diberikan. Prinsip ini relevan dengan temuan penelitian MISI yang menempatkan *prompt* sebagai bagian penting dalam pengendalian penggunaan AI [13].

Pada sesi praktik, peserta mencoba menyusun *prompt* untuk beberapa kebutuhan publikasi desa. Contoh yang diberikan dalam laporan meliputi konsep poster, *banner* kegiatan desa, pengumuman layanan masyarakat, dan konten media sosial desa. Pemilihan contoh tersebut menunjukkan bahwa materi latihan diarahkan pada kebutuhan komunikasi yang benar-benar dapat muncul dalam pekerjaan aparatur. Peserta tidak hanya diminta menyalin contoh instruksi, tetapi mencoba menyesuaikan keluaran dengan kebutuhan pesan. Pendampingan dosen dan mahasiswa menjadi penting pada tahap ini karena peserta masih membutuhkan bantuan untuk memperjelas instruksi dan memilih keluaran yang relevan.



Gambar 3. Dokumentasi praktik penyusunan *prompt* publikasi desa oleh Dosen TRKJ

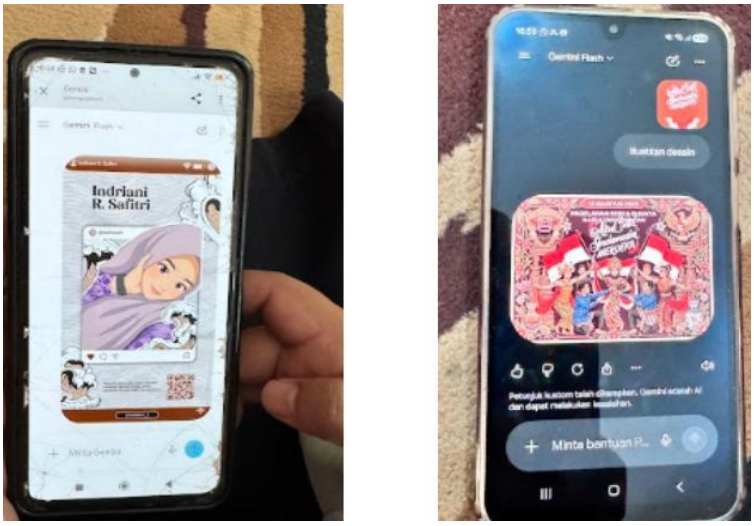
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana (2026)

Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti tahapan penggunaan Gemini dengan baik setelah memperoleh pendampingan. Temuan ini menunjukkan bahwa hambatan awal dalam menggunakan AI dapat dikurangi melalui demonstrasi yang sederhana dan latihan langsung. Temuan tersebut sejalan dengan Suryadi *et al.*, yang menggunakan pelatihan dan praktik langsung untuk memperkenalkan AI kepada staf kelurahan. Kesamaan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran berbasis praktik cukup sesuai untuk aparatur pemerintahan tingkat lokal, terutama ketika materi dihubungkan dengan pekerjaan yang mereka lakukan.

Dari sisi produksi konten, peserta merasakan bahwa AI dapat mempercepat proses awal penyusunan materi dan membantu menghasilkan ide kreatif dalam waktu relatif singkat. Laporan kegiatan mencatat bahwa peserta merasa teknologi AI membantu mengurangi kesulitan dalam membuat konsep desain maupun menyusun kalimat publikasi. Temuan ini memperkuat hasil pengabdian Yulius *et al.* yang menunjukkan bahwa AI dapat mendukung proses kreatif dalam pengembangan media publikasi. Seykha *et al.* juga memperlihatkan bahwa AI dapat diintegrasikan dengan keterampilan desain untuk memperkuat kemampuan peserta menghasilkan konten yang lebih menarik [14].

Efisiensi yang dirasakan peserta perlu dipahami sebagai efisiensi pada tahap ideasi dan penyusunan awal, bukan sebagai proses otomatis yang menghilangkan kebutuhan akan keterampilan manusia. Aparatur tetap harus menentukan tujuan komunikasi, memilih informasi yang benar, menyesuaikan bahasa dengan masyarakat, serta mengatur elemen visual sebelum konten dipublikasikan. Dengan demikian, AI berperan sebagai alat bantu. Perspektif tersebut sejalan dengan Bright *et al.* yang menekankan potensi AI generatif di sektor publik sekaligus kebutuhan verifikasi terhadap hasilnya. Dalam konteks desa, prinsip tersebut penting karena kesalahan pada informasi publik dapat berdampak langsung pada pemahaman masyarakat.

Aspek verifikasi menjadi salah satu hasil pembelajaran penting dalam kegiatan. Diskusi menunjukkan bahwa peserta menyadari perlunya memeriksa keluaran AI sebelum dipublikasikan. Kesadaran ini relevan karena AI generatif dapat menghasilkan jawaban yang terlihat meyakinkan tetapi belum tentu sesuai dengan data dan kondisi lokal. Ibrahim *et al.* menunjukkan pentingnya pengendalian terhadap aktivitas berbasis AI, sementara penelitian tentang pemanfaatan AI di sektor publik juga menempatkan reliabilitas keluaran sebagai perhatian utama. Oleh karena itu, keterampilan AI yang dilatih dalam kegiatan ini tidak hanya mencakup kemampuan menghasilkan konten, tetapi juga kemampuan menilai dan memverifikasi hasil.



Gambar 4. Dokumentasi hasil praktik pemanfaatan Google Gemini untuk pembuatan desain publikasi desa

Sumber: Dokumentasi tim pelaksana (2026)

Jika dibandingkan dengan kegiatan terdahulu, karakteristik kegiatan di Pulau Sari terletak pada penggabungan tiga kebutuhan dalam satu alur, yaitu literasi AI, desain grafis, dan komunikasi publik desa. Aliyuddin *et al.* berfokus pada pemanfaatan AI dan media sosial untuk materi promosi pariwisata desa. Ardi *et al.* menekankan pelatihan desain grafis berbasis AI untuk pengembangan kreativitas peserta. Yulius *et al.* mengembangkan workshop desain publikasi berbasis AI. Kegiatan Pulau Sari mengambil irisan dari ketiga pendekatan tersebut dan mengarahkannya pada kebutuhan aparatur desa sebagai pengelola informasi pemerintahan [15].

Dari perspektif transformasi digital, hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa peningkatan kapasitas manusia perlu berjalan bersamaan dengan pengembangan kanal digital. Pengembangan sistem informasi desa yang dilakukan Jumiati *et al.* menunjukkan kebutuhan terhadap tenaga yang mampu mengelola informasi digital secara berkelanjutan. Dalam kegiatan Pulau Sari, fokusnya bukan membangun sistem informasi baru, melainkan memperkuat kemampuan aparatur menghasilkan bahan informasi yang dapat digunakan pada kanal yang sudah tersedia. Dengan demikian, pelatihan AI dapat diposisikan sebagai salah satu lapisan kompetensi yang mendukung ekosistem digital desa.

Kegiatan juga memberikan implikasi bagi keberlanjutan program. Laporan merekomendasikan pelatihan lanjutan dengan materi AI yang lebih mendalam, praktik mandiri, integrasi AI dengan aplikasi desain grafis seperti Canva, dan penguatan kerja sama perguruan tinggi dengan pemerintah desa. Rekomendasi tersebut penting karena pelatihan satu hari pada dasarnya merupakan tahap pengenalan dan pembentukan keterampilan dasar. Pengalaman kegiatan di Kelurahan Tasikmadu dan komunitas lain menunjukkan bahwa pelatihan dapat menjadi bagian dari proses peningkatan kapasitas yang lebih panjang. Pendampingan lanjutan akan memungkinkan keterampilan yang diperoleh tidak berhenti pada latihan saat kegiatan berlangsung.

Dari sisi metode evaluasi, terdapat keterbatasan yang perlu dinyatakan secara terbuka. Laporan kegiatan mencatat adanya observasi praktik, diskusi hasil praktik, pengisian lembar evaluasi, dan dokumentasi, tetapi tidak menyajikan skor kuantitatif pre-test dan post-test atau ukuran statistik perubahan kemampuan. Oleh karena itu, hasil kegiatan dalam artikel ini disajikan sebagai temuan deskriptif dan tidak diklaim sebagai peningkatan persentase atau nilai kompetensi tertentu. Penyajian ini menjaga kesesuaian antara klaim dan data yang tersedia. Untuk kegiatan berikutnya, instrumen pre-test dan post-test dapat ditambahkan agar perubahan pengetahuan dan keterampilan dapat diukur secara lebih objektif.

Keterbatasan lain adalah durasi kegiatan yang hanya satu hari. Durasi tersebut cukup untuk pengenalan, demonstrasi, dan praktik dasar, tetapi belum cukup untuk memastikan bahwa seluruh peserta telah menguasai proses produksi desain secara mandiri dalam berbagai kondisi. Keterbatasan ini juga menjelaskan mengapa laporan menempatkan pendampingan lanjutan sebagai salah satu saran utama. Materi lanjutan dapat diarahkan pada pengembangan *prompt* yang lebih spesifik, penyuntingan hasil AI, prinsip desain visual, integrasi dengan Canva, pengelolaan identitas visual desa, dan penyusunan alur persetujuan sebelum publikasi.

Meskipun demikian, kegiatan memberikan manfaat langsung berupa pengalaman menggunakan AI untuk tugas yang sebelumnya dianggap membutuhkan keterampilan desain lebih khusus. Peserta memperoleh gambaran bahwa teknologi AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menghasilkan ide, menyusun naskah, dan memulai proses desain. Pada saat yang sama, peserta memperoleh pemahaman bahwa hasil AI perlu dikaji kembali. Kombinasi antara kemudahan penggunaan dan kesadaran verifikasi merupakan hasil yang penting karena transformasi digital desa membutuhkan bukan hanya adopsi teknologi, tetapi juga praktik penggunaan yang bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan memperlihatkan ketercapaian target utama pada level pengenalan dan keterampilan dasar. Peserta memperoleh pemahaman mengenai AI, mengenal Google Gemini, mencoba teknik *prompt*, mempraktikkan pembuatan konsep publikasi, dan mendiskusikan penerapan AI dalam pekerjaan sehari-hari. Luaran tersebut sesuai dengan target yang ditetapkan dalam laporan, yaitu meningkatnya pemahaman AI, kemampuan menggunakan Gemini, terbentuknya contoh desain publikasi, peningkatan keterampilan digital, serta dokumentasi kegiatan. Hasil ini sekaligus menjadi dasar untuk pengembangan program pendampingan yang lebih terukur pada tahap berikutnya.

Salah satu temuan penting dari praktik adalah bahwa kesulitan peserta tidak hanya berkaitan dengan penggunaan platform, tetapi juga dengan cara menerjemahkan kebutuhan komunikasi menjadi instruksi yang dapat dipahami AI. Pada awal praktik, pengguna cenderung memulai dengan permintaan yang umum. Melalui pendampingan, instruksi diarahkan agar memuat tujuan, sasaran audiens, bentuk media, informasi utama, gaya komunikasi, dan kebutuhan visual. Proses ini memperlihatkan bahwa literasi AI pada aparatur desa memiliki dimensi komunikasi yang kuat. Pengguna perlu memahami pesan yang ingin disampaikan terlebih dahulu sebelum meminta AI membantu menyusun bentuknya.

Keterampilan tersebut memiliki relevansi dengan kebutuhan publikasi desa karena informasi pemerintahan harus mempertahankan akurasi sekaligus mudah dipahami. Misalnya, pengumuman layanan masyarakat tidak cukup hanya memiliki desain yang menarik; isi pengumuman harus sesuai dengan informasi resmi, waktu kegiatan, sasaran masyarakat, dan mekanisme layanan. Karena itu, AI dapat digunakan untuk membantu merumuskan alternatif bahasa atau konsep visual, sedangkan aparatur tetap menjadi pihak yang bertanggung jawab terhadap kebenaran informasi. Pendekatan ini juga mendukung prinsip bahwa AI digunakan sebagai pendukung keputusan dan produktivitas, bukan sebagai sumber tunggal yang menggantikan penilaian manusia.

Kegiatan juga menunjukkan pentingnya dukungan mahasiswa dalam proses transfer keterampilan. Mahasiswa dilibatkan sebagai pendamping selama sesi praktik sehingga peserta dapat memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan teknis. Model kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan pemerintah desa membuat proses pelatihan lebih interaktif. Dosen berperan menyampaikan konsep dan mengarahkan praktik, mahasiswa membantu proses teknis, sedangkan aparatur desa menjadi pengguna yang memberikan konteks kebutuhan nyata. Pola ini mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi karena pengetahuan akademik diterapkan langsung pada kebutuhan masyarakat dan sekaligus menghasilkan pengalaman belajar bagi mahasiswa.

Dari sisi mitra, respons positif dan antusiasme peserta menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap teknologi AI. Antusiasme tersebut terlihat dari diskusi dan tanya jawab yang berkembang pada akhir kegiatan. Peserta tidak hanya menanyakan cara menggunakan Gemini, tetapi juga menunjukkan ketertarikan untuk memanfaatkan AI dalam berbagai aktivitas pemerintahan desa. Hal ini menjadi modal penting untuk keberlanjutan karena adopsi teknologi pada dasarnya membutuhkan persepsi manfaat dan kesempatan untuk

mencoba. Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan Subekti *et al.*, yang memperlihatkan bahwa sosialisasi dan demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai manfaat AI sekaligus memperkenalkan risiko penggunaannya.

Dampak yang dapat diidentifikasi dari kegiatan pada tahap ini terutama berada pada ranah pengetahuan dan keterampilan dasar. Dampak tersebut belum dapat diterjemahkan menjadi peningkatan kualitas layanan publik secara langsung karena artikel ini tidak memiliki data longitudinal setelah kegiatan. Namun, kemampuan peserta menghasilkan konsep publikasi, memahami penggunaan Gemini, dan menyadari kebutuhan verifikasi merupakan indikator awal yang relevan. Tahap selanjutnya dapat mengukur apakah keterampilan tersebut benar-benar digunakan dalam pekerjaan, berapa banyak materi publikasi yang dibuat dengan bantuan AI, berapa waktu yang dapat dihemat, dan bagaimana persepsi masyarakat terhadap kualitas informasi yang dipublikasikan.



Gambar 5. Dokumentasi foto bersama perangkat desa dan peserta pelatihan

Sumber: Dokumentasi tim pelaksana (2026)

Dengan demikian, hasil kegiatan dapat dipandang sebagai fondasi menuju tata kelola konten digital desa yang lebih adaptif. AI generatif memberikan akses yang lebih mudah bagi aparatur yang tidak memiliki keahlian desain tingkat lanjut, sedangkan pendampingan memastikan teknologi digunakan dalam konteks kebutuhan nyata. Jika dikembangkan secara berkelanjutan, model pelatihan dapat diperluas dari pembuatan konsep desain menjadi penyuntingan visual, pengelolaan identitas visual desa, pembuatan kalender konten, pengelolaan media sosial, serta penyusunan prosedur verifikasi konten berbasis AI. Pengembangan tersebut akan membuat kontribusi AI lebih terintegrasi dengan proses komunikasi publik desa, bukan hanya digunakan pada saat pelatihan.

Tabel 2. Hasil evaluasi deskriptif kegiatan

Indikator	Temuan kegiatan	Interpretasi
Pemahaman AI	Peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar AI dan AI generatif.	Pengetahuan dasar terbentuk.
Penggunaan Gemini	Sebagian besar peserta mampu mengikuti tahapan penggunaan setelah pendampingan.	Keterampilan dasar dapat dipraktikkan.
Penyusunan *prompt*	Peserta mencoba menyusun instruksi untuk kebutuhan publikasi.	Peserta mulai memahami hubungan instruksi dan keluaran.
Ideasi desain	Peserta menghasilkan konsep poster, *banner*, pengumuman, dan konten media sosial.	AI membantu tahap awal ideasi.
Verifikasi keluaran	Peserta menyadari perlunya memeriksa hasil AI sebelum publikasi.	Kesadaran penggunaan bertanggung jawab terbentuk.

Sumber: Hasil olahan penulis (2026)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Google Gemini untuk desain grafis dan penguatan komunikasi digital aparatur desa telah dilaksanakan di Kantor Desa Pulau Sari pada 17 Juni 2026 melalui metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan berhasil memberikan pemahaman dasar mengenai AI, memperkenalkan Google Gemini, melatih penyusunan *prompt*, serta memberikan pengalaman praktik dalam menghasilkan konsep media publikasi desa. Berdasarkan observasi, diskusi, praktik, dan evaluasi yang tercatat dalam laporan, sebagian besar peserta mampu mengikuti alur dasar penggunaan Gemini setelah memperoleh pendampingan.

Kegiatan juga menunjukkan bahwa AI dapat menjadi alat bantu yang relevan untuk mempercepat tahap awal penyusunan konten dan membantu aparatur menghasilkan ide kreatif untuk poster, *banner*, pengumuman layanan, dan konten media sosial. Namun, hasil kegiatan menegaskan bahwa penggunaan AI tetap memerlukan peran manusia, terutama dalam memeriksa akurasi, menyesuaikan konteks lokal, dan menentukan kelayakan konten sebelum dipublikasikan. Dengan demikian, kontribusi utama kegiatan adalah penguatan literasi dan keterampilan dasar AI sebagai bagian dari kapasitas digital aparatur desa.

Kelemahan kegiatan adalah durasi pelaksanaan yang hanya satu hari dan belum tersedianya data kuantitatif pre-test dan post-test dalam laporan, sehingga peningkatan kompetensi belum dapat dinyatakan dalam angka. Untuk kegiatan berikutnya, disarankan dilakukan pendampingan berkelanjutan, evaluasi pre-test dan post-test, integrasi AI dengan aplikasi desain seperti Canva, serta pengembangan prosedur verifikasi konten. Pengukuran penggunaan AI setelah kegiatan juga diperlukan agar dampak terhadap efisiensi dan kualitas publikasi desa dapat dibuktikan secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Kepala Desa Pulau Sari beserta seluruh aparatur desa yang telah menjadi mitra dan menyediakan tempat serta dukungan selama kegiatan, kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Tanah Laut, serta kepada dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer Jaringan yang berkontribusi dalam penyampaian materi, pendampingan praktik, dan dokumentasi. Dukungan mitra memungkinkan kegiatan pelatihan AI dan desain grafis terlaksana sesuai rencana serta memberikan ruang bagi peserta untuk mencoba teknologi secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. N. Anggraeni, E. Haryati, and D. Ferriswara, "Transformation of Public Services of Village and Village Governments by Era Digital," *Konstitusi : Jurnal Hukum, Administrasi Publik, dan Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no. 2, pp. 68–78, Mar. 2025, doi: 10.62383/konstitusi.v2i2.513.

[2] D. Iswanto, M. Miskan, D. E. P. Zohandy, and W. S. Solikha, "Public Sector Digital Transformation: Analysis of Digital Literacy of Government Apparatus in Kepatihan Village, Menganti District, Gresik Regency," *JPAP: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, vol. 10, no. 2, pp. 134–146, Sep. 2024, doi: 10.30996/jpap.v10i2.11732.

[3] Y. M. Ardi, N. Ichsan, A. N. Rais, and C. Chalimatusadiah, "Pelatihan Desain Grafis Berbasis Artificial Intelligence: Mendorong Kreativitas Remaja Masjid Alhusain Menuju Era Digital," *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, vol. 3, no. 4, pp. 152–157, Nov. 2024, doi: 10.63297/abdimas.v3i4.127.

[4] E. Kano and K. Tsuda, "Extracting skills for promoting local government digital transformation (DX) using text generative AI," *Procedia Computer Science*, vol. 246, pp. 463–472, Jan. 2024, doi: 10.1016/j.procs.2024.09.426.

[5] S. B. Suryadi, M. U. Pamenang, G. P. Riatma, U. Nurhasan, A. N. Rahmanto, and M. Z. Abdullah, "Pelatihan Penggunaan AI untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Kelurahan Tasikmadu, Kota Malang," *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 02, pp. 44–48, Oct. 2024, doi: 10.47709/ppi.v2i02.4802.

[6] R. Seykha et al., "Pemanfaatan Aplikasi Editing dan AI untuk Meningkatkan Branding (studi kasus KWT Barokah Desa Benteng)," *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 88–100, Dec. 2025, doi: 10.38043/parta.v6i2.6456.

[7] A. Ibrahim et al., "SISTEM PERINGATAN DINI UNTUK DETEKSI AKTIVITAS AI BERBAHAYA BERBASIS MACHINE LEARNING," *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 64–72, Jan. 2026, doi: 10.36595/misi.v9i1.1869.

[8] I. Rodiyah and Z. O. Bolanitan, "Enhancing Digital Literacy in Village Government for Effective SID Program Implementation: Peningkatan Literasi Digital dalam Aparat Pemerintahan Desa untuk Implementasi Program SID yang Efektif," *IJPPR*, vol. 24, 2023, doi: 10.21070/ijppr.v24i0.1335.

[9] J. Ilham, E. H. Harun, A. Y. Dako, and Y. Tamu, "Pengembangan Sistem Informasi Desa Bendungan sebagai Desa Digital," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 5, no. 2, pp. 1518–1524, Jun. 2024, doi: 10.55338/jpkmn.v5i2.3019.

[10] J. Bright, F. E. Enock, S. Esnaashari, J. Francis, Y. Hashem, and D. Morgan, "Generative AI is already widespread in the public sector," Jan. 02, 2024, arXiv: arXiv:2401.01291. doi: 10.48550/arXiv.2401.01291.

[11] Y. Yulius, B. Halim, H. R. N. Lubis, Y. R. Fernanda, and V. Verdianto, "Workshop Desain Grafis Media Publikasi Komunitas di BPK PKK Kas Berbasis Kecerdasan Buatan.," *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 1062–1071, Jul. 2025, doi: 10.46576/rjpkm.v6i2.6472.

[12] A. S. Subekti et al., "Memanfaatkan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence – AI) untuk Meningkatkan Taraf Kehidupan Warga Desa," *Abdimas Galuh*, vol. 8, no. 1, pp. 489–496, Mar. 2026, doi: 10.25157/ag.v8i1.21919.

[13] D. Saputra, P. Adytia, and M. Fahmi, "RANCANG BANGUN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) FINANCIAL AGENT BERBASIS CHATBOT UNTUK MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI MENGGUNAKAN WHATSAPP," *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 312–321, Jun. 2026, doi: 10.36595/misi.v9i2.2011.

[14] N. Q. Nada, S. Wibowo, A. T. J. Harjanto, and F. M. Dewanto, "Improving public service through AI-powered design in Tambangan Village, Semarang City," *Community Empowerment*, vol. 9, no. 10, pp. 1502–1510, Oct. 2024, doi: 10.31603/ce.11879.

[15] M. Aliyuddin, I. Surgawati, A. D. Santosa, N. M. Yuliani, F. Hendratawan, and R. Awaluddin, "Bimbingan Teknis Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Artificial Intelligence dan Optimalisasi Media Sosial untuk Pembuatan Materi Promosi Kepariwisataan Desa Margacinta, Kabupaten Pangandaran," *Abdimas Galuh*, vol. 6, no. 2, pp. 1782–1792, Sep. 2024, doi: 10.25157/ag.v6i2.15569.