

Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial untuk Digitalisasi Manajemen Acara dan Pelayanan di Gereja Kristen Jawa Condongcatur, Yogyakarta

Qintara Wiksa Satyawira¹, Axel Nathaniel Kurniawan², Farhan Januarizal³, Grant Marks Siregar⁴, Yulius Harjoseputro⁵

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jalan Babarsari No. 43, Janti, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Email: yulius.harjoseputro@uajy.ac.id

Received 22 Desember 2025; Revised 11 March 2026; Accepted for Publication 26 March 2026; Published 30 July 2026

Abstract — In the era of digital transformation, artificial intelligence (AI) is increasingly used to support organizational management and service delivery across sectors, including religious institutions. Gereja Kristen Jawa (GKJ) Condongcatur, a local church community in Yogyakarta, has basic digital infrastructure but continues to face challenges such as limited AI literacy, fragmented technology use, and insufficient innovation in event management and administrative processes. To address these issues, we implemented an eight-week community service program involving structured training and mentoring on AI tools for digital event management and church ministry. The program involved 12 participants, consisting of church board members and representative congregants, and included three main sessions: an introduction to AI and its potential applications in church ministry; hands-on Workshops on digital content creation using ChatGPT and Canva AI; and AI-based event management and follow-up planning. Evaluation was conducted through a questionnaire distributed to all participants. The results showed that 98% of respondents provided positive feedback across all program stages. These findings demonstrate that the program delivered significant benefits in terms of material relevance and implementation effectiveness. Overall, AI-based training and mentoring can enhance digital literacy and support sustainable digital transformation in church ministry.

Keywords — artificial intelligence, event management, church ministry, community service, digital literacy

Abstrak — Di era transformasi digital, kecerdasan artifisial (AI) semakin banyak dimanfaatkan untuk mendukung pengelolaan organisasi dan penyelenggaraan layanan di berbagai sektor, termasuk lembaga keagamaan. Gereja Kristen Jawa (GKJ) Condongcatur merupakan komunitas gereja lokal di Yogyakarta yang telah memiliki infrastruktur digital dasar, tetapi masih menghadapi keterbatasan literasi AI, pemanfaatan teknologi yang belum terintegrasi, serta kurangnya inovasi dalam manajemen acara dan proses administrasi pelayanan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilaksanakan program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan terstruktur mengenai pemanfaatan tools AI untuk digitalisasi manajemen acara dan pelayanan gereja. Program berlangsung selama delapan minggu dan melibatkan 12 peserta yang terdiri atas pengurus gereja dan perwakilan jemaat. Kegiatan mencakup tiga sesi utama, yaitu pengenalan AI dan potensi penerapannya dalam pelayanan gereja, *Workshop* pembuatan konten digital menggunakan ChatGPT dan Canva AI, serta manajemen acara berbasis AI dan perencanaan tindak lanjut. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada seluruh peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa 98% responden memberikan respons positif terhadap seluruh tahapan kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa program memberikan manfaat signifikan dari sisi relevansi materi

dan efektivitas pelaksanaan. Secara keseluruhan, pelatihan dan pendampingan berbasis AI mampu meningkatkan literasi digital serta mendukung transformasi digital yang berkelanjutan dalam pelayanan gereja.

Kata Kunci — kecerdasan artifisial, literasi digital, pelayanan gereja, pengabdian masyarakat, manajemen acara.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 mendorong integrasi teknologi digital di berbagai sektor, termasuk lembaga keagamaan. Gereja Kristen Jawa (GKJ) Condongcatur sebagai komunitas religius di kawasan urban Yogyakarta menghadapi tantangan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam aktivitas pelayanan, sekaligus memiliki peluang besar karena karakter jemaat yang heterogen dan relatif melek teknologi [1].

Observasi awal menunjukkan bahwa GKJ Condongcatur sudah memiliki fasilitas teknologi dasar seperti komputer, proyektor, *sound system*, dan akses internet, namun pemanfaatannya masih bersifat konvensional dan belum terintegrasi dengan baik. Pengurus dan jemaat umumnya memiliki literasi AI yang rendah dan cenderung memandang AI sebatas teknologi canggih tanpa memahami potensi aplikasinya dalam pelayanan gereja sehari-hari. Kondisi serupa ditemukan pada berbagai komunitas gereja lain di mana program literasi AI terbukti diperlukan untuk mendukung pembelajaran keagamaan dan pelayanan digital yang relevan [2]. Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pengabdian masyarakat telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan aktivitas komunitas serta memperluas jangkauan layanan, sebagaimana ditunjukkan pada program pengembangan kampung wisata melalui media berbasis website yang disertai pelatihan dan pendampingan kepada pengelola komunitas [3].

Berdasarkan analisis situasi, teridentifikasi sejumlah permasalahan utama, yaitu rendahnya literasi digital khususnya terkait AI, ketiadaan tim khusus yang mengelola pemanfaatan teknologi digital, penggunaan teknologi yang masih konvensional dan tidak terintegrasi, kurangnya inovasi dalam penyelenggaraan acara, ketidakefisienan proses administrasi, serta kesenjangan generasi dalam penguasaan teknologi. Pengelolaan kegiatan yang masih bersifat manual dan tidak terintegrasi berpotensi menimbulkan ketidakefisienan, kesalahan pencatatan, serta keterbatasan dalam pengambilan keputusan, sebagaimana ditunjukkan pada berbagai program pengabdian masyarakat yang menerapkan sistem informasi untuk mendukung manajemen

organisasi berbasis komunitas [4]. Penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan oleh Damanik dkk. menunjukkan bahwa program literasi AI melalui pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan kapasitas digital pemuda gereja dan kesiapan mereka memasuki ekosistem kerja berbasis teknologi secara signifikan. Namun demikian, studi tersebut berfokus pada penguatan karier digital dan belum secara khusus menyoroti penguatan kapasitas digital dalam konteks manajemen acara dan pelayanan gereja sehari-hari di komunitas lokal seperti GKJ Condongcatur. Kondisi ini membuka ruang untuk merancang intervensi yang lebih kontekstual dan terarah pada kebutuhan digitalisasi pelayanan gereja di GKJ Condongcatur [5].

Oleh karena itu, dalam hal ini kami melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa program pelatihan dan pendampingan pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) untuk optimalisasi manajemen acara dan digitalisasi pelayanan di GKJ Condongcatur. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan pemanfaatan AI jemaat dan pengurus gereja melalui rangkaian sesi pelatihan berjenjang, pendampingan proyek nyata, serta penyusunan modul pelatihan dan strategi transformasi digital gereja yang berkelanjutan [6].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan intervensi yang tidak hanya berbentuk pelatihan teknis, tetapi juga menginisiasi pembentukan struktur pengelola teknologi digital dan merancang alur kerja pemanfaatan AI yang terintegrasi dengan proses manajemen acara dan pelayanan gereja. Oleh karena itu, program pengabdian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan literasi AI, tetapi juga pada: (1) perancangan alur digitalisasi manajemen acara, (2) pengembangan artefak digital (modul, template konten, dan skenario penggunaan AI), serta (3) pembentukan tim kecil sebagai embrio unit pengelola teknologi digital di GKJ Condongcatur.

II. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis agar tujuan peningkatan literasi digital dan kemampuan pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) di GKJ Condongcatur dapat tercapai secara optimal. Pendekatan yang digunakan mengacu pada model participatory action research (PAR) yang mengintegrasikan penelitian partisipatif, pendidikan, dan aksi nyata dalam satu rangkaian kegiatan [7].

A. Desain dan Pendekatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dirancang sebagai program pelatihan dan pendampingan berjenjang yang melibatkan pengurus dan jemaat GKJ Condongcatur sebagai mitra utama. Pendekatan PAR dipilih karena memungkinkan keterlibatan aktif peserta dalam proses identifikasi masalah, perancangan solusi, pelaksanaan, dan evaluasi, sehingga diharapkan menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap program transformasi digital gereja. Metode ini banyak digunakan dalam program penguatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi di komunitas keagamaan maupun masyarakat umum karena mendorong refleksi dan perbaikan berkelanjutan [8].

Subjek kegiatan terdiri dari 12 peserta yang merupakan pengurus dan jemaat perwakilan GKJ Condongcatur, dengan komposisi enam laki-laki dan enam perempuan. Kriteria pemilihan peserta didasarkan pada peran mereka dalam kepemimpinan gereja serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pelayanan, sehingga hasil pelatihan diharapkan dapat segera diimplementasikan dalam program gereja.

B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan program pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan utama yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

1. Tahap Analisis Kebutuhan dan Persiapan

Tahap awal dilakukan melalui observasi partisipatif di lingkungan gereja, wawancara mendalam dengan pendeta dan lima pengurus inti (Ketua Bidang Pelayanan, Sekretaris, Bendahara, Koordinator Pemuda, dan Koordinator Media). Informasi yang dikumpulkan difokuskan pada pola penyelenggaraan acara, mekanisme kerja kepanitiaan, ketersediaan infrastruktur teknologi, tingkat literasi digital, dan hambatan penggunaan teknologi dalam pelayanan. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun peta kebutuhan dan peta kompetensi digital yang menjadi dasar perancangan materi pelatihan [9].

2. Tahap Perancangan Program dan Pengembangan Materi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun kurikulum pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta menggunakan pendekatan andragogi. Materi pelatihan disusun dalam bentuk modul yang meliputi pengenalan konsep dasar AI dan relevansinya dengan pelayanan gereja, penggunaan Canva AI untuk desain grafis, pemanfaatan ChatGPT untuk penyusunan konten teks dan dokumen pelayanan, serta penggunaan AI scheduler untuk mengelola jadwal kegiatan dan koordinasi panitia. Pada tahap ini juga dipersiapkan worksheet, bahan presentasi, dan skenario praktik yang diambil dari kasus nyata kegiatan gereja [10].

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Berjenjang

Pelatihan dilaksanakan dalam tiga sesi utama yang membentuk alur pembelajaran berjenjang. Sesi pertama berfokus pada pengenalan AI dan potensi penerapannya di gereja, termasuk pembahasan etika pemanfaatan AI dalam konteks

pelayanan. Sesi kedua berupa *Workshop* praktik pembuatan konten digital menggunakan ChatGPT untuk konten teks dan Canva AI untuk desain poster, serta pengenalan AI scheduler untuk pengelolaan waktu. Sesi ketiga berfokus pada manajemen acara berbasis AI melalui simulasi perencanaan acara Natal dan penyusunan rencana tindak lanjut digitalisasi pelayanan. Setiap sesi menggabungkan paparan materi, diskusi, praktik langsung, dan presentasi hasil oleh peserta untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan [11].

4. Tahap Pendampingan dan Implementasi Proyek

Setelah pelatihan, peserta didampingi dalam mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam bentuk proyek nyata di lingkungan gereja. Proyek yang dikerjakan antara lain pembuatan desain kampanye kegiatan gereja, penyusunan proposal acara dengan bantuan AI, penyusunan rundown ibadah, dan pengelolaan konten media sosial gereja menggunakan tools AI. Pendampingan dilakukan melalui konsultasi langsung selama sesi dan komunikasi lanjutan untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun konseptual [12].

5. Tahap Evaluasi dan Validasi Capaian

Evaluasi program dilakukan menggunakan pendekatan mixed-method, yaitu kuesioner kuantitatif, diskusi kelompok terarah (FGD), observasi partisipatif, dan review hasil proyek peserta. Kuesioner digunakan untuk mengukur kepuasan, persepsi manfaat, dan penilaian terhadap aspek perencanaan, pelaksanaan, kinerja tim, dan dampak kegiatan. Sementara itu, FGD dan observasi [13] digunakan untuk menggali pengalaman peserta secara lebih mendalam, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta menghimpun masukan untuk perbaikan program di masa depan, sebagaimana lazim dilakukan pada pengabdian masyarakat berbasis pelatihan AI [14].

6. Tahap Diseminasi dan Penyusunan Strategi Keberlanjutan

Tahap akhir meliputi presentasi hasil capaian program kepada pengurus dan jemaat perwakilan, penyerahan modul pelatihan dan dokumen pendukung, serta diskusi bersama untuk menyusun rencana keberlanjutan program digitalisasi di GKJ Condongcatur. Salah satu keluaran penting pada tahap ini adalah pembentukan tim kecil yang berperan sebagai motor penggerak transformasi digital gereja untuk memastikan pemanfaatan AI terus dikembangkan setelah program pengabdian berakhir, sejalan dengan praktik baik integrasi teknologi dalam pelayanan di gereja lain [2].

Keenam tahap tersebut secara sengaja dirancang untuk menjawab permasalahan yang teridentifikasi pada analisis

situasi. Tahap analisis kebutuhan dan perancangan program mengatasi ketidakjelasan peran dan belum adanya tim pengelola teknologi dengan memetakan aktor kunci dan alur kerja digital yang dibutuhkan. Tahap pelatihan berjenjang dan pendampingan proyek nyata difokuskan untuk meningkatkan literasi digital dan literasi AI peserta secara langsung melalui praktik, sedangkan tahap diseminasi dan penyusunan strategi keberlanjutan diarahkan untuk mengurangi sifat penggunaan teknologi yang parsial dengan menyusun rencana integrasi pemanfaatan AI dalam siklus manajemen acara dan pelayanan gereja.

C. Bahan, Alat, dan Teknik Analisis

Bahan utama dalam kegiatan ini adalah modul pelatihan yang disusun oleh tim pengabdian, lembar kerja peserta, dan instrumen kuesioner evaluasi. Alat yang digunakan meliputi komputer atau laptop, koneksi internet, proyektor, dan aplikasi berbasis AI seperti Canva AI, ChatGPT, serta perangkat lunak penjadwalan berbasis AI yang dimanfaatkan untuk mendukung praktik [10].

Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif hasil kuesioner dan data kualitatif dari wawancara, FGD, serta observasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat distribusi penilaian peserta terhadap setiap indikator, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui kategorisasi tema untuk mengidentifikasi perubahan pengetahuan, sikap, dan praktik peserta terkait pemanfaatan AI dalam pelayanan gereja. Pendekatan analisis kombinasi ini umum digunakan dalam evaluasi program pelatihan komunitas untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak program [6].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan kecerdasan artifisial dilaksanakan di Gereja Kristen Jawa (GKJ) Condongcatur, Sleman, DIY, selama delapan minggu mulai 2 Oktober hingga 27 November 2025. Program ini diikuti oleh 12 peserta yang terdiri dari enam laki-laki dan enam perempuan yang merupakan pengurus dan jemaat aktif, melalui tiga sesi utama yaitu pengenalan AI dan potensi penerapannya di gereja, *Workshop* praktik pembuatan konten digital dengan AI, serta manajemen acara berbasis AI dan penyusunan rencana tindak lanjut.

A. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Secara umum, pelaksanaan program berjalan sesuai rencana dan mendapat dukungan penuh dari pihak gereja mitra. Setiap sesi dilaksanakan di ruang serbaguna yang dilengkapi dengan proyektor, *sound system*, komputer atau laptop untuk praktik, akses internet, serta whiteboard yang mendukung proses pembelajaran berbasis praktik dan diskusi. Desain fasilitas seperti ini dianjurkan dalam pelatihan berbasis teknologi karena memungkinkan peserta belajar secara kolaboratif dan langsung mencoba aplikasi digital yang diperkenalkan [15].

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga sesi utama sebagai berikut.

1. Sesi 1 – Pengenalan AI dan Potensi Penerapannya di Gereja

Sesi pertama berfokus pada pengenalan konsep dasar AI, contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pelayanan gereja, serta pembahasan etika pemanfaatan AI dalam konteks keagamaan. Media pembelajaran berupa modul presentasi yang digunakan pada sesi pengenalan kecerdasan artifisial ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Modul Presentasi pada Sesi Pengenalan Kecerdasan Artifisial

Kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi, diskusi secara langsung, dan tanya jawab sehingga peserta dapat mengklarifikasi persepsi awal mereka tentang AI dan melihat peluang penerapannya di lingkungan GKJ Condongcatut. Suasana diskusi dan interaksi peserta pada sesi pengenalan kecerdasan artifisial ditunjukkan pada Gambar 3.

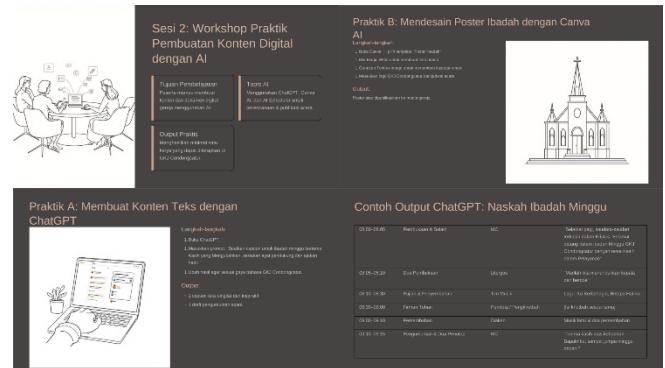


Gambar 3. Suasana Sesi 1: Pengenalan Kecerdasan Artifisial dan Diskusi Potensi Penerapannya di GKJ Condongcatut

2. Sesi 2 – Workshop Praktik Pembuatan Konten Digital dengan AI

Sesi kedua menekankan pada praktik langsung pemanfaatan kecerdasan artifisial untuk mendukung pembuatan konten digital pelayanan gereja. Pada sesi ini, peserta dibimbing menggunakan ChatGPT untuk menyusun berbagai jenis konten berbasis teks, seperti renungan singkat, pengumuman kegiatan, materi publikasi, serta dokumen pendukung pelayanan gereja. Selain itu, peserta juga mempelajari penggunaan Canva AI untuk merancang poster kegiatan, materi visual ibadah, dan konten media sosial

gereja yang menarik dan komunikatif. Materi disampaikan secara bertahap melalui penjelasan konsep, demonstrasi penggunaan tools, serta latihan langsung yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pelayanan GKJ Condongcatut. Media pembelajaran berupa modul presentasi yang digunakan pada sesi *Workshop* pembuatan konten digital dengan AI ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Modul Presentasi pada Sesi *Workshop* Praktik

Untuk memperkuat keterampilan praktis peserta, sesi ini dirancang dalam format *Workshop* interaktif, di mana peserta secara aktif mengerjakan tugas pembuatan konten digital berdasarkan studi kasus nyata kegiatan gereja. Peserta juga diperkenalkan pada pemanfaatan AI scheduler untuk membantu pengelolaan jadwal pelayanan, pembagian tugas kepanitiaan, serta pengaturan waktu kegiatan secara lebih terstruktur dan efisien. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memahami fungsi masing-masing tools AI, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam alur kerja pelayanan gereja sehari-hari. Aktivitas peserta saat mempraktikkan pembuatan konten digital menggunakan ChatGPT dan Canva AI ditunjukkan pada Gambar 5.

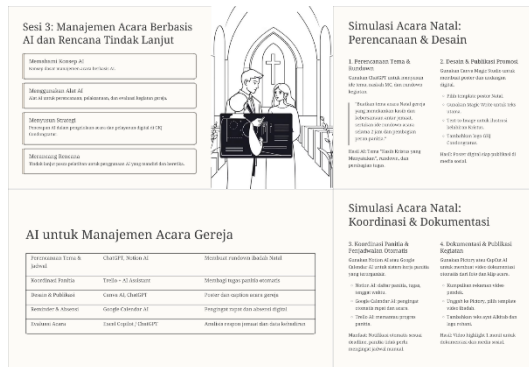


Gambar 5. *Workshop* Sesi 2: Praktik Pembuatan Konten Digital Menggunakan ChatGPT dan Canva AI

3. Sesi 3 – Manajemen Acara Berbasis AI dan Rencana Tindak Lanjut

Sesi ketiga mengintegrasikan seluruh tools yang telah diperkenalkan melalui simulasi perencanaan salah satu acara gereja (misalnya perayaan Natal), mulai dari penyusunan konsep acara, rundown, materi publikasi, hingga pengaturan jadwal dan pembagian tugas panitia dengan dukungan AI. Media pembelajaran yang digunakan pada sesi manajemen

acara berbasis kecerdasan artifisial ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Modul Presentasi pada Sesi Manajemen Acara Berbasis Kecerdasan Artifisial dan Perencanaan Keberlanjutan Program

Pada sesi ini juga disusun rencana tindak lanjut dan pembentukan tim kecil yang bertugas mengawal keberlanjutan pemanfaatan AI dalam pelayanan gereja setelah program pengabdian berakhir. Simulasi perencanaan dan manajemen acara gereja berbasis AI yang dilakukan peserta ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Simulasi Manajemen Acara Gereja Berbasis AI pada Sesi 3 di GKJ Condongcatur

Dokumentasi kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam diskusi dan praktik, misalnya saat peserta mencoba membuat poster kegiatan gereja dengan Canva AI dan menyusun naskah publikasi dengan bantuan ChatGPT. Gambar 8 menampilkan suasana salah satu sesi *Workshop* ketika peserta didampingi tim pengabdian dalam mempraktikkan penggunaan tools AI untuk kebutuhan pelayanan gereja. Pola keterlibatan seperti ini konsisten dengan temuan pelatihan media pembelajaran berbasis AI yang menyimpulkan bahwa praktik langsung merupakan faktor kunci keberhasilan peningkatan keterampilan digital peserta [16].



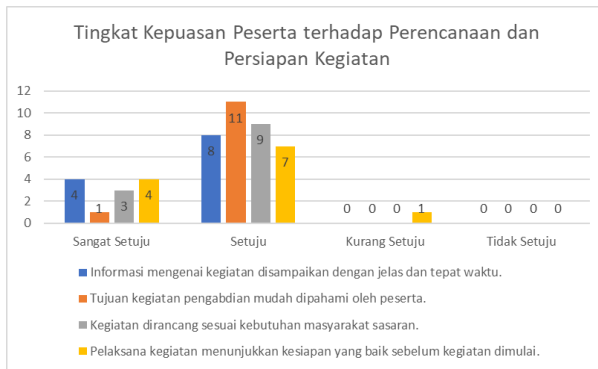
Gambar 8. Suasana *Workshop* Pelatihan AI di GKJ Condongcatur

Keterlibatan langsung dan contoh kasus yang diambil dari kebutuhan riil gereja membantu peserta memahami relevansi AI dalam konteks pelayanan dan mengurangi kekhawatiran bahwa teknologi akan menggantikan peran manusia. Pendekatan kontekstual seperti ini juga digunakan pada program literasi AI di komunitas keagamaan lain untuk memastikan bahwa materi pelatihan dirasakan dekat dengan praktik pelayanan sehari-hari. Pendekatan berbasis konteks dan studi kasus dalam pelatihan AI terbukti meningkatkan penerimaan teknologi baru di komunitas yang awalnya kurang familier dengan AI [17].

B. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

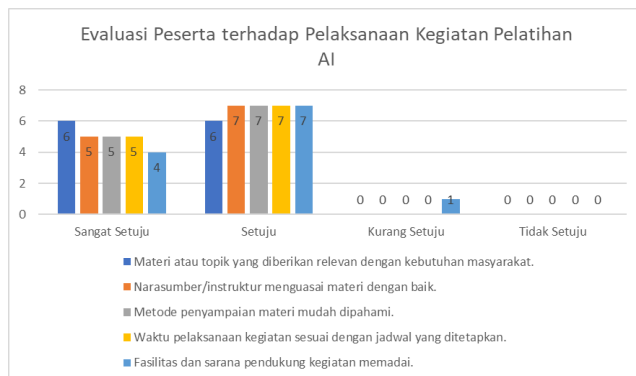
Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner kepada seluruh peserta untuk menilai aspek perencanaan, pelaksanaan, manfaat kegiatan, kinerja tim pelaksana, dan kepuasan umum. Instrumen menggunakan skala empat tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju untuk menilai berbagai pernyataan yang berkaitan dengan mutu program.

Pada aspek perencanaan dan persiapan kegiatan, 99% peserta berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju. Sebagian besar responden menyatakan bahwa informasi kegiatan disampaikan dengan jelas dan tepat waktu, tujuan kegiatan mudah dipahami, rancangan kegiatan sesuai kebutuhan masyarakat sasaran, dan pelaksana menunjukkan kesiapan yang baik sebelum kegiatan dimulai. Distribusi respons peserta terhadap aspek perencanaan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 9.



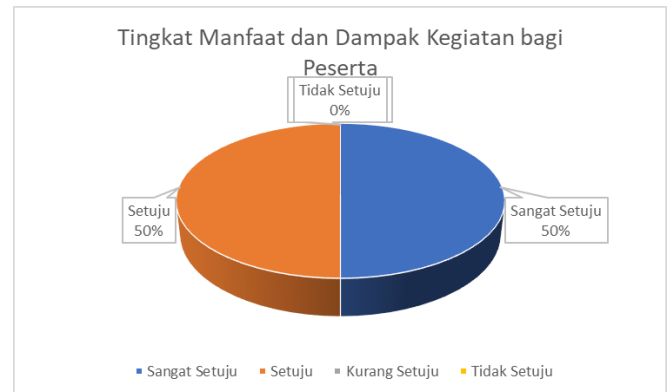
Gambar 9. Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Perencanaan dan Persiapan Kegiatan

Hasil evaluasi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 10, seluruh peserta 99% menyatakan Setuju atau Sangat Setuju. Materi atau topik yang diberikan dinilai relevan dengan kebutuhan, narasumber dianggap menguasai materi, metode penyampaian mudah dipahami, waktu pelaksanaan sesuai jadwal, dan fasilitas dinilai memadai. Pola penilaian ini sejalan dengan temuan berbagai program literasi dan pelatihan AI yang menunjukkan bahwa kombinasi ceramah singkat, praktik langsung, dan diskusi cenderung meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta [18].



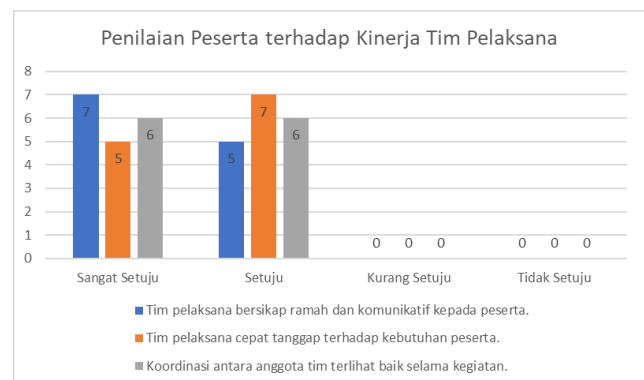
Gambar 10. Evaluasi Peserta terhadap Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan AI

Tingkat manfaat dan dampak kegiatan bagi peserta ditunjukkan pada Gambar 11, 100% responden menyatakan bahwa program memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, menambah pengetahuan dan keterampilan baru, mendorong kolaborasi antara universitas dan gereja, serta berpotensi memberikan dampak berkelanjutan. Gambar 11 menunjukkan distribusi penilaian yang seluruhnya berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju untuk keempat indikator manfaat dan dampak. Hasil ini konsisten dengan berbagai laporan pengabdian yang menunjukkan bahwa pelatihan AI yang terstruktur dapat meningkatkan literasi digital, kemandirian teknologi, dan kesiapan peserta memasuki ekosistem pelayanan maupun dunia kerja yang terdigitalisasi [19].



Gambar 11. Tingkat Manfaat dan Dampak Kegiatan bagi Peserta

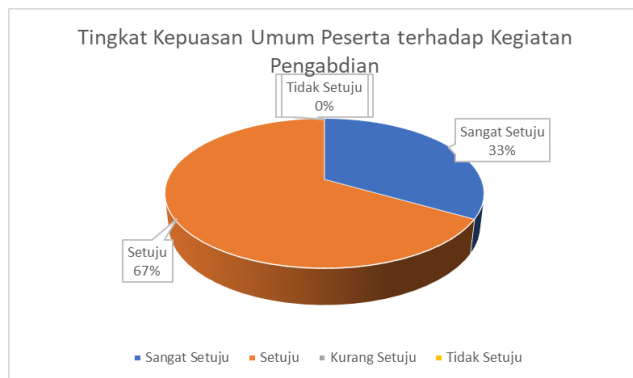
Penilaian peserta terhadap kinerja tim pelaksana ditunjukkan pada Gambar 12. Kinerja tim pelaksana juga memperoleh apresiasi tinggi dari peserta, 100% peserta menyatakan Setuju atau Sangat Setuju. Peserta menilai tim pelaksana bersikap ramah dan komunikatif, cepat tanggap terhadap kebutuhan peserta, serta menunjukkan koordinasi yang baik selama kegiatan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 12. Penilaian positif terhadap fasilitator menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pelatihan berbasis komunitas karena mempengaruhi kenyamanan peserta untuk bertanya dan mencoba teknologi baru. Studi lain dalam konteks pengabdian masyarakat juga menegaskan bahwa kualitas interaksi fasilitator-peserta memiliki kontribusi signifikan terhadap keberhasilan adopsi inovasi digital [20].



Gambar 12. Penilaian Peserta terhadap Kinerja Tim Pelaksana

Tingkat kepuasan umum peserta terhadap kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 13. Secara keseluruhan, tingkat kepuasan umum peserta terhadap program sangat tinggi. Peserta menyatakan puas terhadap pelaksanaan kegiatan, bersedia mengikuti kegiatan pengabdian berikutnya, dan siap merekomendasikan kegiatan sejenis kepada pihak lain. Kondisi ini mengindikasikan bahwa program memiliki potensi untuk direplikasi maupun dikembangkan lebih lanjut di gereja atau komunitas lain dengan penyesuaian konteks. Jika dikaitkan dengan permasalahan awal, tingkat kepuasan dan persepsi manfaat yang berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju pada seluruh indikator menunjukkan bahwa desain program

mampu menjawab kebutuhan mitra terkait peningkatan literasi digital dan pemanfaatan AI. Temuan kualitatif dari FGD juga mengindikasikan perubahan praktik, misalnya beberapa peserta mulai menginisiasi pembuatan template konten dan prosedur kerja internal untuk memanfaatkan AI secara rutin dalam penyusunan materi ibadah dan koordinasi kegiatan, sehingga adopsi teknologi tidak berhenti pada level pelatihan sesaat. Potensi replikasi ini sejalan dengan rekomendasi berbagai kajian yang mendorong pengembangan model pelatihan AI di berbagai komunitas untuk memperluas dampak transformasi digital secara merata [21].



Gambar 13. Tingkat Kepuasan Umum Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian

C. Dampak Program dan Luaran yang Dihasilkan

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menghasilkan perubahan pada sisi keterampilan dan sikap peserta terhadap teknologi. Hasil kuesioner dan temuan kualitatif menunjukkan adanya peningkatan literasi digital dan literasi AI peserta. Peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan ChatGPT dan Canva AI untuk kebutuhan pelayanan kini mampu secara mandiri menyusun teks renungan, materi publikasi, dan desain poster kegiatan gereja berbasis AI. Pernyataan ini tercermin dari penilaian peserta yang seluruhnya berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju terhadap indikator penambahan pengetahuan dan keterampilan baru, serta dikonfirmasi melalui FGD bahwa peserta merasa lebih percaya diri memanfaatkan AI dalam pelayanan sehari-hari. Peserta melaporkan bahwa mereka lebih percaya diri dalam menggunakan Canva AI untuk desain grafis, memanfaatkan ChatGPT untuk menyusun teks renungan, materi promosi, dan dokumen pelayanan, serta menggunakan AI scheduler untuk mengatur jadwal dan tugas kepanitiaan secara lebih efisien. Peningkatan keterampilan praktis seperti ini juga dilaporkan pada program serupa di gereja dan komunitas yang memanfaatkan AI untuk pengembangan media digital [22].

Dari sisi luaran, program ini menghasilkan beberapa produk penting, yaitu modul pelatihan “Pemanfaatan AI untuk Pelayanan Gereja”, dokumen analisis kebutuhan dan strategi digitalisasi GKJ Condongcatur, laporan akhir pengabdian, serta kumpulan proyek digital yang dibuat peserta. Salah satu luaran penting program ini adalah terbentuknya tim kecil yang berperan sebagai motor penggerak transformasi digital di GKJ Condongcatur. Tim ini terdiri dari perwakilan pengurus dan jemaat yang

mengikuti pelatihan dan disepakati bersama untuk mengoordinasikan pemanfaatan AI dalam perencanaan acara, produksi materi publikasi, dan pengelolaan konten media digital gereja. Pembentukan tim kecil tersebut menjadi langkah awal pembentukan unit pengelola teknologi digital di tingkat jemaat, sehingga masalah ketiadaan tim khusus yang semula diidentifikasi pada analisis situasi memperoleh jawaban dalam bentuk struktur organisasi yang lebih jelas, meskipun masih pada skala embrionik. Luaran tersebut dapat digunakan sebagai referensi internal gereja untuk mengembangkan pelatihan lanjutan dan menjadi model penerapan AI dalam pelayanan gereja yang berkelanjutan, sejalan dengan rekomendasi berbagai studi mengenai integrasi teknologi dalam pelayanan keagamaan dan aktivitas pengabdian kepada masyarakat. Model luaran berupa modul, panduan, dan contoh proyek digital [23] juga banyak dimanfaatkan dalam program pengabdian lain sebagai sarana transfer pengetahuan jangka panjang [24].

Program ini juga mendorong pergeseran dari penggunaan teknologi yang bersifat konvensional dan terpisah-pisah menuju pemanfaatan AI yang lebih terintegrasi dalam manajemen acara. Melalui simulasi perencanaan acara Natal, peserta mempraktikkan alur terpadu mulai dari penyusunan konsep acara dan rundown dengan bantuan AI, pembuatan materi publikasi visual, hingga pengaturan jadwal dan pembagian tugas panitia menggunakan AI scheduler. Integrasi ini berbeda dengan praktik sebelumnya yang mengandalkan penyusunan dokumen secara manual dan komunikasi yang tersebar di berbagai kanal, sehingga program pengabdian tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis individu, tetapi juga memperbaiki alur kerja digital secara menyeluruh. Secara umum, hasil dan evaluasi menunjukkan bahwa program pengabdian ini efektif dalam menjawab permasalahan awal terkait rendahnya literasi AI, belum optimalnya pemanfaatan teknologi, dan kesenjangan generasi dalam penguasaan teknologi di lingkungan GKJ Condongcatur. Hal ini memperkuat temuan bahwa intervensi pelatihan dan pendampingan AI yang dirancang secara partisipatif dan kontekstual dapat menjadi strategi yang tepat untuk mendukung transformasi digital di komunitas keagamaan. Selain itu, kegiatan ini turut berkontribusi pada upaya difusi pemanfaatan AI yang lebih inklusif di Indonesia, terutama pada sektor sosial-keagamaan yang selama ini relatif tertinggal dalam adopsi teknologi cerdas.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, program pelatihan dan pendampingan pemanfaatan AI di GKJ Condongcatur terbukti mampu: (1) meningkatkan literasi digital dan literasi AI pengurus serta jemaat perwakilan, (2) menginisiasi pembentukan tim kecil sebagai cikal bakal unit pengelola teknologi digital gereja, dan (3) memodelkan alur pemanfaatan AI yang terintegrasi dalam manajemen acara dan pelayanan gereja melalui simulasi dan proyek nyata. Evaluasi kegiatan melalui kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan respons positif terhadap seluruh tahapan kegiatan pengabdian, yang mengindikasikan bahwa program relevan dengan kebutuhan gereja, mudah dipahami, serta memberikan manfaat nyata

dalam meningkatkan kesiapan peserta mengadopsi teknologi secara berkelanjutan dalam pelayanan gereja.

Secara lebih luas, kegiatan ini menguatkan potensi gereja sebagai ruang pemberdayaan digital berbasis komunitas dan menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan gereja dapat menjadi model pengembangan literasi AI yang kontekstual dan berkelanjutan. Melalui program ini juga merekomendasikan bahwa pengembangan program yang serupa dengan durasi yang lebih panjang dan cakupan peserta yang lebih luas berpeluang menghasilkan dampak yang lebih besar bagi transformasi digital pelayanan keagamaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Gereja Kristen Jawa (GKJ) Condongcatur sebagai mitra pengabdian yang telah menyediakan waktu, fasilitas, dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. Aziz *et al.*, "Diffusion of artificial intelligence across Indonesia: Digital disparities, local contexts, and policy implications Difusi kecerdasan buatan di seluruh Indonesia: Kesenjangan digital, konteks lokal, dan implikasi kebijakan," *J. Masyarakat, Kebud. dan Polit.*, pp. 276–292, 2025.
- [2] N. Siregar, H. Siregar, and J. R. Nainggolan, "Implementasi Pelayanan Transformasi Kepada Para Pelayan HKBP Di Era Digital : Pengabdian Kepada Para Pelayan Distrik Xii Tanah Alas 12345 Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia PENDAHULUAN Perkembangan teknologi," *JIPMAS J. Visi Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 06, no. 02, pp. 70–82, 2025.
- [3] Y. Harjoseputro and F. A. Herawati, "Pemanfaatan Website sebagai Media Promosi Kampung Wisata Rejowinangun dan Pakualaman, Yogyakarta," vol. 3, no. 1, pp. 77–82, 2018.
- [4] Y. Harjoseputro *et al.*, "Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Usaha Kecil Menengah Untuk Pencatatan dan Pelaporan Transaksi Penjualan," vol. 5, no. 5, pp. 1305–1317, 2021.
- [5] E. Damanik, E. M. Tambunan, M. Girsang, and K. Khalishah, "Empowering Church Youth Through AI Literacy for Digital Career Readiness," *J. Pengabdi. Masy. Nian Tana*, vol. 3, no. 4, pp. 10–18, 2025.
- [6] E. Karyadiputra, A. Setiawan, A. A. Muin, S. Ratna, and M. Muflih, "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Madrasah Aliyah Nurul Islam Mandastana," *Gotong Royong J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 260–266, 2025.
- [7] Y. R. Upreti, B. Devkota, and S. K. Maharjan, "Participatory Action Research: An Emergent Research Methodology in Health Education and Promotion," vol. 12, no. 1986, pp. 1–8, 2024.
- [8] T. Putri, P. Jihan, N. Rohmah, and D. Damar, "The Role of Digital Literacy in Empowering Rural Communities," vol. 1, 2025.
- [9] N. Sampe, R. Sanderan, and B. Sule, "Digital Discipleship in the Age of Connectivity: Insights for Transforming Ecclesiastical Practices in Indonesia," vol. 5093, pp. 1–28, 2025, doi: 10.1163/24055093-bja10090.
- [10] I. N. Bernadus, P. W. Rahayu, and I. M. D. Ardiada, "Pelatihan Penggunaan Tools AI di Gereja GKPB Jemaat Efrata Buduk," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdi. Kpd. Masyarakat)*, vol. 6, no. 2, pp. 756–766, 2025.
- [11] Y. Waruwu, "Pendidikan Agama Kristen dalam Era AI: Menggunakan Kecerdasan Buatan untuk Personalisasi Pembelajaran Spiritual," *J. Abdiel Khazanah Pemikir. Teol., Pendidik. Agama Kristen dan Musik Gereja*, vol. 2, no. 2, pp. 151–165, 2024, doi: 10.37368/ja.v8i2.786.
- [12] T. Ratnawulan, H. R. Sukarna, A. Wahyu, H. Suprayoga, and R. Yoseptry, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMAN 14 Bandung Universitas Islam Nusantara, Indonesia," *J. Pendidik. dan Kewirausahaan*, vol. 12, no. 2, pp. 474–489, 2024.
- [13] M. Kinanthi *et al.*, "Pendampingan Perencanaan Master Plan Kompleks GKJ Medari menggunakan Media Maket Berbasis Partisipatif," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 5, no. 3, pp. 198–204, 2025, doi: 10.24002/jai.v5i3.10436.
- [14] D. M. Harmon *et al.*, "American Journal of Preventive Cardiology Community-based participatory research application of an artificial intelligence-enhanced electrocardiogram for cardiovascular disease screening: A FAITH! Trial ancillary study," *Am. J. Prev. Cardiol.*, vol. 12, no. November, p. 100431, 2022, doi: 10.1016/j.ajpc.2022.100431.
- [15] I. Suswakara and O. Rifanny, "Artificial Intelligence (AI) Training In Religious Learning: Bridging Tradition And Digital Innovation For Character Formation," *J. Publ. Pendidik.*, vol. 15, 2025.
- [16] A. Jimmy, "Caritas In Intelligentia Artificial: Ai Integration In Catholic Community Ministry And Spiritual Growth," *Yayasan Drestanta Pelita Indones.*, pp. 62–81, 2025, [Online]. Available: <https://publisher.yayasandpi.or.id/index.php/dpipress/article/view/1718>
- [17] F. T. Ama and A. Mujiyono, "Education and Philosophical Inquiry Cyber Church: Between Innovation and Tradition in Christian Ministry in The Digital Age," *Int. J. Christ. Educ. Philos. Inq.*, 2025.
- [18] H. Tjahyadi, P. Yugopuspito, P. Harapan, A. History, C. Community, and J. P. Masyarakat, "Community Video Profiling using Generative AI: A Scenario-Based Practical Experience to Catholic Community in Serpong Utara 575) Community Video Profiling using Generative AI: An Introduction to Catholic Community in Serpong Utara, Murwantara, I. M.," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 2, pp. 574–580, 2025.
- [19] R. Yurianta and P. V. Asteria, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Guru," *J. Gramaswara J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, no. 2019, pp. 274–285, 2024, doi: 10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07.
- [20] A. Sri, A. Wahyuni, and M. Amin, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Inovatif Untuk Guru Dalam Mendukung Pendekatan Deep Learning," *Vocat. Mech. Community Serv. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 49–56, 2025.
- [21] E. Sofyan, E. Pandikar, R. Marlina, and D. Akbar, "Transformasi Digital Sekolah: Pelatihan Pemanfaatan Chatgpt Sebagai Inovasi Teknologi Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *J. Pengabdi. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 9273–9280, 2025.
- [22] D. R. Jay, M. S. Pradnya, I. N. Pradnya, U. K. Soegijapranata, and U. N. Semarang, "IoT - AI Mentoring and Diffusion in the Development of Digital-Based Teaching Devices for PAK Teachers," *J. Pengabdi. Kpd. Masy. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/abdimas/*, vol. 29, no. 1, pp. 57–63, 2025.
- [23] B. A. Hartono *et al.*, "Digitalisasi Peta Administrasi Padukuhan Jambu dengan Teknologi GIS," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 5, no. 4, pp. 304–310, 2025, doi: 10.24002/jai.v5i4.11224.
- [24] I. Nur and I. Amal, "Reimagining Public Administration: A Participatory Model for Strengthening Community Engagement in Local Governance," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 5, 2025.

PENULIS



Qintara Wiksa Satyawira, Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Axel Nathaniel Kurniawan, Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Farhan Januarizal, Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Grant Marks Siregar, Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Yulius Harjoseputro, Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta