



PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA

JL. Raya Kejayan No. 69 Pasuruan
Kode Pos 67172 - Telp. 0343-411073
Pos-el dispورا.kab.pasuruan@gmail.com

PASURUAN, 24 Oktober 2024

Nomor : 400.3.8.3/609/424.087/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : 2 (dua) Lembar
Hal : Permohonan Narasumber

Yth. Rektor Universitas Yudharta Pasuruan
c.q. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)

di
PASURUAN

Bersama ini kami beritahukan bahwa Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pasuruan akan melaksanakan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan IT untuk Pemuda Tahun 2024. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenan saudara/i menugaskan 1 (satu) orang dosen/pengajar yang membidangi untuk menjadi narasumber dengan tema AI (Artificial Intelligence) pada kegiatan tersebut di atas yang akan dilaksanakan

hari, tanggal : Sabtu, 26 Oktober 2024

waktu : 11.00 WIB s.d. Selesai

tempat : Aula Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pasuruan,
Jl. Raya Kejayan No. 69, Kecamatan Kejayan, Kabupaten Pasuruan.

Demikian atas perhatian dan kerja sama disampaikan terima kasih.

KEPALA DINAS PEMUDA
DAN OLAHRAGA

_____Ω

MUJIONO S.Sos, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP 197005071991011001

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah."
- Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh BSR.E.
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya.

KISI-KISI MATERI

Tema : AI (Artificial Intelligence)

1. Pengenalan Artificial Intelligence (AI)

- Definisi dan konsep AI
 - Apa itu AI?
 - Sejarah dan perkembangan AI
 - Jenis-jenis AI
- Aplikasi AI dalam kehidupan sehari-hari
 - Contoh penggunaan AI di berbagai bidang (kesehatan, transportasi, pendidikan, dan lain-lain)
 - Dampak AI terhadap masyarakat dan industri

2. Pemanfaatan AI dalam Organisasi Kepemudaan

- Manfaat AI untuk organisasi
 - Efisiensi operasional
 - Pengambilan Keputusan berbasis data
 - Peningkatan interaksi dan komunikasi dengan anggota
- Studi Kasus
 - Contoh organisasi kepemudaan yang berhasil menggunakan AI
 - Analisis keberhasilan dan tantangan yang dihadapi

3. Penggunaan AI dalam kegiatan organisasi

- Alat dan Platform AI
 - Pengenalan alat dan platform AI yang mudah digunakan
 - Demonstrasi penggunaan alat AI (misalnya : chatbot, analisis data, dan lain-lain)
- Praktik Langsung
 - Latihan membuat chatbot sederhana untuk komunikasi dengan anggota
 - Analisis data anggota menggunakan alat AI

4. Prompt Engineering

Lampiran : 2
Tanggal : 24 Oktober 2024
Nomor : 400.3.8.3/609/424.087/2024
Hal : Permohonan Narasumber

JADWAL KEGIATAN
PELATIHAN PEMANFAATAN IT UNTUK PEMUDA TAHUN 2024

NO	WAKTU	RINCIAN KEGIATAN	KETERANGAN
1	07.00 – 07.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	07.30 – 08.00	Pembukaan	Kepala Dinas dan Panitia
3	08.00 – 10.00	Pentingnya Teknologi informasi bagi Organisasi	Kepala Dinas
4	10.00 – 12.00	Manajemen Organisasi	Praktisi
5	12.00 – 12.30	Ishoma	Panitia
6	12.30 – 14.30	Komunikasi Digital	Akademisi
7	14.30 – 16.30	AI (Artificial Intelligence)	Akademisi
8	16.30 – 17.00	Penutupan	Panitia

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah."
2. Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh BSR.E.
3. Surat ini dapat dibuktikan keasliannya.