

BAZAR DUNIA SHERINA

Laporan tentang Perencanaan, Persiapan, dan Pelaksanaan Bazar *Integrated Learning* Kelas IX

Disusun untuk Memenuhi Nilai Ujian Praktek Semua Mata Pelajaran



**S E K O L A H
SANTA URSULA
J A K A R T A**

Kelompok 5

- | | |
|--|-------|
| 1. Aretha Hartono | IX/04 |
| 2. Brianna Naraya Atmadjaja | IX/07 |
| 3. Clarissa Gwen Setiawan | IX/11 |
| 4. Emily Poetri Rusly | IX/12 |
| 5. Quenkelly Patrisha Amentine Sihombing | IX/26 |
| 6. Saskia Nindita Mensana | IX/30 |

**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SANTA URSULA
JALAN POS NOMOR 2 JAKARTA
2024/2025**

ABSTRACT

We met up on a Google Meet where the film idea was discussed. Two were in contention. The first one was called "Bebas," which is a senior high school drama. The second was "Petualangan Sherina," a film about a girl who has adventures. "Petualangan Sherina" was chosen in the end, mostly because there were a lot of other groups who had already used high school movie concepts. It was hoped that this choice would make the group stand out and be different. In addition, "Petualangan Sherina" is a well-known movie that has been viewed by most teenagers and adults.

Then, products to sell were considered. Brianna suggested iced tea, as it had been a hit product at an event called Sanur Day. Cookie bombs were also suggested by Saskia because they were a hit, yet it was realized that they would be difficult to serve due to their ice cream core. Plain chocolate chip cookies were utilized instead, and they were a huge success. Emma made a vendor appear who was well-known for selling quality meatballs, known as bakso. Gwen suggested Floral Hair Clips, a trendy new fad, and Kelly suggested seashell necklaces and bracelets as fads. Donuts figured largely in the pivotal scene from the first "Petualangan Sherina" movie, so Kelly suggested re-making them and selling them. Stickers were also thought to be trendy, so Brianna volunteered to produce them and obtain a vendor. For the PPKn task, an Indonesian product was required, so a tote bag featuring Sadam and Sherina in Indonesian clothing was selected. The arts and crafts task required a sewn product, and although scrunchies were initially planned, drawstring pouches were ultimately utilized to guarantee originality.

To test the products, a meeting was organized at Emma's house, where ingredients were gathered. The donuts made from powdered sugar were experimented on and prepared by Saskia. There was a first successful batch that it was okay to sell, but cookie bombs were attempted that didn't pan out three times since the melting chocolate didn't come out correctly. In the end, regular cookies were done because they were quicker to do and delicious, too. More work was done to perfect the flavor until it was at the ideal taste. Glazed sugar donuts were also tried, but powdered sugar was utilized. The drawstring pouch materials were pre-cut.

For Bahasa Indonesia tasks, posters, a "coming soon" notice, and a catalog were required. Since Brianna alone could not do everything, a decision was reached: Brianna would create the poster, Aretha would create the "coming soon" post, and the rest of the group would work on the

catalog. The decorative parts had already been drawn in advance by Brianna, so they could be utilized. To create the catalog, product photos needed to be taken. Therefore, a second meeting was organized, wherein products were manufactured and tested before photography. Promotion on social media was felt necessary in preparation for the bazaar. Different promotional videos were made, edited, and scheduled for release on specific dates.

A booth design was required, so Brianna was assigned to create a drawing concept while the remaining team members decided on the color scheme and its meaning. A forest design was chosen, inspired by Sherina's exposure in the film. Pre-ordering was offered to attract additional customers, and products were specifically promoted. Numerous orders had already been placed within a short period, especially for the chocolate chip cookies. Before the bazaar took place, items were prepared such as decorations, ingredients, and inventory.

In the Science task, an environment-friendly biotechnology product had to be created. The teachers were required to choose between two options we prepared. Since donuts were already predetermined, these were presented as one option, and bioplastic was selected as the second. Donuts were hoped for, but the teachers chose bioplastic instead. The simplest form, thermoplastic starch, was attempted first. Materials such as water, glycerin, and cornstarch were mixed. The glycerin used had to be food grade, the usual kind used at pharmacies. On the first trial, it dried but failed midway. The second trial also flopped at this point. Having run out of time, the next option was looked for by Aretha. She proposed substituting gelatin or agar-agar powder as a material from which the plastic could be produced. After reformulating the technique, the group was finally able to produce the bioplastic. It resembled regular plastic with the same firmness and thickness. After the process was optimized, some bioplastic sheets were made for packaging. Later, donuts were still made and sold as well.

For the PPKn assignment, the product must be Indonesian-themed. Brianna already planned to sell a tote bag, so it was decided that it would be used for this assignment. Brianna created a design in which Sherina and Sadam wore Batak and Minang traditional attire and traditional ornamental patterns.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pelaksanaan ujian praktik di beberapa sekolah sekarang sudah mengaplikasikan banyak cabang menarik dan seru untuk dilakukan. Salah satunya adalah SMP Santa Ursula Jakarta yang mengasah kreatifitas dan penggunaan kecanggihan teknologi pada zaman modern ini. Oleh karena itu, SMP Santa Ursula Jakarta menggunakan sistem Integrated Learning Project (ILP). ILP atau proyek pembelajaran terpadu adalah model pembelajaran yang menggabungkan/mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Sehingga, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih bermakna dan relevan dengan dunia nyata, juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan kritis.

Kami, siswi kelas IX SMP Santa Ursula Jakarta, dalam rangka memenuhi kewajiban kami sebagai siswi, kami melakukan ujian praktek dalam bentuk pelaksanaan bazar. Acara bazar ini dilaksanakan pada tanggal 14 & 16 Januari 2025. Tema yang melatarbelakangi acara ini adalah "PUSPANUSA", yang menekankan keindahan dan keragaman budaya Indonesia. Untuk meramaikan bazar tersebut, setiap kelompok ditugaskan untuk membentuk toko kecil dan membuka booth. Persiapan dilakukan dari penamaan toko, perencanaan, pembuatan, penentuan harga produk, dekorasi, promosi, dll. Kami, kelompok 5, terdiri dari; Aretha, Brianna, Gwen, Emma, Kelly dan Saskia. Tema kelas kami adalah film Indonesia, setiap kelompok memilih satu film untuk dijadikan tema booth. Pertamanya kami mempunyai ide untuk menggunakan film "Bebas", tetapi pada akhirnya kami memilih film "Petualangan Sherina" untuk digunakan menjadi tema booth kami karena nostalgia film. Sesudah kami menentukan tema yang akan kami gunakan, kami memulai berpikir untuk penamaan nama toko kami. Setelah berdiskusi, kami menentukan "Dunia Sherina" sebagai nama toko kami.

Dengan program ujian praktik menggunakan ILP, maka semua mata pelajaran harus ikut mengintegrasikan mata pelajarannya. Selain kami ditugaskan untuk membentuk suatu toko, kami diminta untuk mengadakan pertunjukan. Agar semua mata pelajaran terlibat dan untuk meramaikan bazar, pertunjukan yang diadakan terdiri atas senam olahraga dan pentas seni. Senam olahraga dapat dalam bentuk senam irama ataupun tarian yang dilakukan dengan satu kelompok ILP. Lalu pentas seni dapat berupa apa saja, dengan tujuan untuk menghibur

orang-orang yang datang ke bazar kami. Pentas seni dilakukan dalam satu kelompok atau dapat berkolaborasi dengan kelompok lain untuk mencapai hasil yang maksimal. Penampilan tiap kelas dibagi menjadi 2 hari sesuai dengan tanggal pelaksanaan bazar. Pada hari pertama, yang bertugas berjualan adalah kelas IX-1 dan IX-2, kelas lainnya, IX-3, IX-4, dan IX-5, diminta untuk melaksanakan pertunjukan. Sebaliknya pada hari kedua, kelas IX-3, IX-4, dan IX-5 berjualan, dan kelas IX-1 dan IX-2 melakukan pertunjukan. Setelah semua rangkaian acara selesai, kami diminta untuk menyusun sebuah laporan untuk menyimpulkan segala hal yang sudah kami lewati dari awal pembentukan kelompok sampai hari pelaksanaan bazar.

1.2 Tujuan

1. Untuk memberikan pengalaman kepada siswi dalam bidang kewirausahaan.
2. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.
3. Menambah keterampilan praktis dalam dunia usaha.
4. Untuk mengembangkan kemampuan kreatif dalam mendekorasi *booth*.
5. Melatih perencanaan strategis.
6. Melatih siswi untuk mencari solusi pada masalah yang terjadi selama proses.
7. Memenuhi kompetensi dasar, penilaian IL, serta untuk ujian praktek akhir.

1.3 Manfaat

1. Manfaat bagi siswi SMP Santa Ursula Jakarta

Bazaar ini membantu siswi mengembangkan keterampilan wirausaha, komunikasi, dan kerja sama dengan anggota kelompok. Selain itu, kegiatan ini melatih kreativitas, kepercayaan diri, dan juga kemampuan manajemen waktu serta tanggung jawab dalam menjalankan usaha sederhana.

2. Manfaat bagi sekolah

Kegiatan bazaar ini mendukung pembelajaran berbasis praktik yang melengkapi pelajaran secara teori di kelas. Sekolah juga dapat mengalami manfaat dari meningkatnya reputasi, keterlibatan siswi dalam kegiatan positif, serta menjalin hubungan yang lebih baik dengan orang tua siswi dan masyarakat sekitar.

3. Manfaat bagi pihak lain

Masyarakat dan orang tua siswi mendapatkan hiburan serta kesempatan untuk berinteraksi dalam suasana yang positif. Masyarakat juga dapat membeli barang yang berkualitas dan sekaligus murah.

4. Manfaat bagi kelompok

Dalam kelompok, bazaar ini memperkuat koordinasi, disiplin, dan kepemimpinan. Setiap anggota belajar cara untuk bekerja sama dengan efektif, mengelola uang, dan mengevaluasi hasil usaha, sehingga meningkatkan kedisiplinan dan motivasi untuk menyelesaikan proyek ini bersama.

BAB II

RENCANA KEGIATAN

2.1 Perencanaan produksi

Pertama, kami membuat konsep dan tema dari booth kami. Untuk membedakan kami dari kelompok lain, diperlukan identitas diri yang jelas dan unik. Kelas 94 menentukan tema bazar kelas kami berdasarkan film khas di Indonesia. Suatu malam, kami bertemu di *Google Meet*, memikirkan film untuk konsep kami, dan kami membuat konklusi untuk memilih dua film yang paling cocok. Pertama, “Gratis” tentang drama sekolah menengah. Kedua “Petualangan Sherina” tentang seorang gadis yang berpetualang. Dengan banyak diskusi dan kalkulasi, kami akhirnya membuat keputusan dengan “Petualangan Sherina”. Cerita singkat ini menceritakan Sherina sebagai protagonis yang menempatkan dirinya dalam bahaya dan memulai misi untuk menyelamatkan Sadam, musuh bebuyutannya di sekolah yang diculik oleh sekelompok bandit. Dia juga mengungkap rencana jahat terhadap ayah Sadam. Kami memilih film ini terutama karena kami mengira sudah banyak kelompok lain yang memiliki konsep serupa tentang film SMA. Petualangan Sherina akan membedakan kami dari yang lain dan menjadikan kami lebih unik. Tak hanya itu, Petualangan Sherina menjadi salah satu film terkenal yang banyak ditonton oleh sebagian besar remaja hingga dewasa.

Setelah tema toko kami sudah jadi, kami mulai memikirkan barang apa yang akan kami jual. Pertama, Brianna memikirkan es teh, karena es teh saat *Sanur Day* laku dijual. Untuk menemani teh, Emma mengenal seorang pedagang yang suka berjualan bakso kuah yang enak. Kami pikir itu ide yang bagus untuk dijual. Saskia menyarankan cookie bomb karena sedang *trending*. Kemudian, Kelly menawarkan Jepit Rambut Bermotif Bunga adalah aksesori fesyen yang sangat populer pula. Tak hanya jepit rambut, Kelly menyebut kalung dan gelang kerang juga sedang viral belakangan ini. Selain bakso, kami mencari makanan lain untuk dijual. Kelly mengatakan bahwa film asli Sherina memiliki adegan donat yang ikonik. Dia memberikan ide bahwa kami harus membuat ulang donat tersebut dan menjualnya sebagai salah satu produk kami. Stiker juga cukup populer, jadi Brianna mengajukan diri untuk membuat desain dan mencari vendor untuk mencetaknya.

Drawstring pouch is one of our products, through tutorials and searching the web. We found the best effective way to make our pouches.

Size: 15 cm x 20 cm

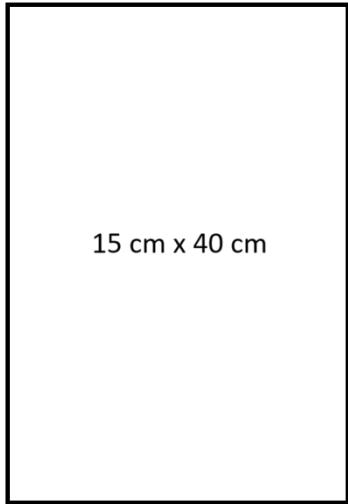
Materials

- **Batik fabric**
 - **Parang Rusak** (from Jogja): This motif represents fighting or removing all things that are destructive, or resisting all kinds of temptations. It teaches that humans should have noble character and behavior to control all temptations and desires.
 - **Ulamsari Mas** (from Bali): This motif depicts fish and shrimp, representing the marine harvests of Balinese fishermen. It symbolizes prosperity and well-being, especially for Balinese communities living along the coast and working as fishermen.
 - **Sidoluhur** (from the Keraton): Derived from the word “luhur,” meaning noble and honorable. It is hoped that anyone who wears the Sido Luhur batik will become a role model and earn respect in life. This motif is often used during the **mitoni** ceremony (a traditional ritual for a pregnancy reaching 7 months).
- Thread
- String

Tools

- Scissors
- Safety pin
- Sewing needle
- Iron
- Pins
- Tracing paper
- Pencil
- Ruler

Pattern



Steps

1. Prepare tracing paper, ruler, and pencil.
2. Draw a pattern with the dimensions (15 cm x 40 cm), then cut it out.
3. Pin the tracing paper onto the batik fabric using pins. Then cut the fabric.
4. Prepare the iron and the cut fabric.
5. Fold the fabric from top to bottom (make sure the outer side is facing inward), then iron it.
6. The top part of the fabric is folded slightly downward on both sides, then ironed again.
7. Prepare the needle and thread.
8. First, sew the top fold using a backstitch, leaving about 0.5 cm at the edge of the fabric.
Sew both sides.
9. Second, the left and right edges of the fabric are sewn using a backstitch, keeping 0.5 cm from the edges.
10. Prepare the iron and scissors.
11. The bottom corners (left and right) are trimmed, but do not cut the stitches.
12. The edges are folded inward, then ironed.
13. Turn the sewn fabric inside out so it looks neat.
14. Prepare the string and scissors.
15. Carefully thread the string from the left end to the right end, then tie it. Make sure the string is about 20 cm long.
16. Lastly, the remaining strings are cut and tied both ends evenly.

The drawstring pouch is complete!

2.2 Perencanaan promosi

Untuk mewujudkan konsep booth kami menjadi kenyataan, kami mendesain sebuah konsep gambar untuk dekorasi booth kami. Jadi, Brianna, artis grup kami, ditugaskan untuk membuatnya. Anggota lain memikirkan palet warna dan filosofi. Kami sepakat bahwa booth kami akan diisi dengan banyak ornamen tanaman, khususnya pohon pinus, tanaman merambat, dan lainnya. Kami memilih konsep ini supaya sesuai dengan latar yang ada di film Petualangan Sherina. Dengan tema perhutanan yang jelas, kami jadi lebih gampang untuk menentukan desain dan ukuran dekorasi booth kami. Kami berusaha semaksimal mungkin supaya dekorasi booth kami dapat menarik pembeli untuk mengunjungi booth kami.

Selain itu, kami juga membuat poster, postingan “*coming soon*”, dan katalog produk jualan kami di media sosial. Kami membagi tugas dengan rata untuk promosi kami di sosial media, ada yang mengerjakan poster, ada yang mengerjakan postingan, lalu ada juga yang mengerjakan katalog-katalog produk. Kami juga mencari beberapa ide video promosi di TikTok atau media sosial lainnya. Dan kami memilih beberapa video yang menurut kami cocok dan dapat menarik perhatian para pembeli. Lalu, kami membuat beberapa video promosi tersebut dan mengedit video tersebut supaya terlihat lebih menarik lagi. Kami menjadwalkan beberapa tanggal untuk mempostingnya di media sosial kami pada waktu tertentu. Dengan adanya beberapa ide promosi kami, dapat diharapkan lebih banyak pembeli yang tertarik terhadap bazar kami.

2.3 Perencanaan booth

Diperlukan untuk membuat konsep gambar untuk booth kami. Jadi, Brianna, artis grup tersebut, ditugaskan untuk membuatnya. Anggota lain memikirkan palet warna dan filosofi. Kami sepakat bahwa booth kami akan diisi dengan banyak ornamen tanaman, khususnya pohon pinus, tanaman merambat, dan lainnya. Kami memilih jenis pohon ini karena di Sherina's Adventure, Sherina tersesat di hutan. Berikut ini rencana dekorasi pada awalnya:



2.3.1 Gambar desain *booth* awal

Setelah perencanaan ini, kami berpikir-pikir cara untuk mewujudkan desain tersebut. Untuk pohon dan semak-semak, kami membuat sendiri dengan kardus yang dicat. Lalu, untuk *banner*, kami berencana untuk mencetak desain *banner* kami mencari vendor. Supaya meminimalisir kotoran di meja. Untuk tenda, kami akan membeli kain besar dan tiang untuk menopang. Emma memiliki gridwall yang dapat berguna untuk memajang produk-produk kami. Untuk menjual teh, kami memerlukan dispenser untuk menuangkan teh dengan mudah. Kebetulan, Saskia memiliki dispenser yang cocok. Untuk meramaikan, kami menggunakan dedaunan palsu dan led lights. Emma juga bisa meminjamkan led yang sudah ia punyai.

Untuk membuat rencana ini menjadi kenyataan, kami mulai beraksi. Pertama, kami mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat dekorasi. Kami menggunting dan cat kardus berbentuk semak-semak. Kemudian, kami mencari vendor-vendor yang akan kami beli untuk *booth*. Kami menemukan semua vendor kecuali untuk tenda. Tenda tersebut ternyata susah untuk dicari, terutama karena kita tidak mengetahui ukuran pasti untuk booth. Kami juga takut tingginya akan melampaui tinggi sekolahnya. Sehingga kami mengakalkan untuk membuat judul lagi diatas. Dari kardus dan cat. Selain itu, Brianna mulai mendesain banner. Berikut ini hasilnya:



2.3.2 Gambar desain *banner*

Sehari sebelum bazaar kami ditentukan tempat *booth* kami di bazaar h-2. Kami menyusun barang booth kami yang sudah kami beli dan juga dari rumah. Emma membawa dedaunan dan backdrop untuk memperindah booth. Kami beradaptasi dengan posisi kami. Kami berada di pertigaan tempat *booth*. Sehingga kita harus menyesuaikan untuk mengundang tamu dari 3 arah.

BAB III

HASIL KEGIATAN

3.1 Laporan pelaksanaan

Pada hari pelaksanaan, kami mempersiapkan barang-barang jualan kami di booth saat pagi hari sebelum kami mulai berdagang. Kami juga mempersiapkan uang kecil untuk kembalian. Hal yang menurut kami menjadi tantangan adalah salah satu menu dagangan kami yaitu bakso baru sampai sekolah jam 10.30 sedangkan kami sudah diwajibkan untuk mulai berdagang jam 11.00 siang. Saat sesampainya bakso di sekolah, kami segera memanaskan dan mempersiapkan untuk dagang nanti. Sesuai dugaan kami, pada awal-awal kami berjualan jam 11.00-11.30 kami belum bisa menjual bakso karena bakso baru datang dan kami harus memanaskan kuahnya terlebih dahulu dengan rice cooker. Kami baru bisa mulai berjualan bakso pada jam 11.40.

Pada waktu awal kami mulai berjualan, menu yang paling diminati pembeli adalah cookies. Rata-rata pembeli cookies kami adalah murid-murid SMP dan SMA Santa Ursula Jakarta. Sehingga saat orang tua murid dan tamu undangan datang, cookies sudah sisa sedikit dan hanya sisa untuk pembeli yang telah pre-order. Kami juga menjual ice cream vanilla dengan topping (strawberry/oreo) bisa memilih. Ice cream kami sangat laku terjual karena di siang hari yang sangat panas, makan es krim adalah pilihan yang pasti disukai semua orang. Dikarenakan harga yang ramah di kantong dan rasa yang enak serta menyegarkan, ice cream kami habis tanpa sisa. Selain itu, bakso kami juga laku terjual habis. Kendala kami selama proses penjualan adalah keramaian. Pengunjung yang datang sangat banyak dan berbicara dalam waktu yang sama sehingga kami merasa kebingungan di awal-awal. Namun, karena kerja sama kami, kami bisa melayani dengan baik sampai di akhir bazaar.

Kendala yang lainnya adalah saat gelas es teh habis namun stock es teh nya belum habis. Kami tidak menyangka bahwa es teh yang kami jual akan laku keras, kami tidak berharap banyak karena banyak toko lain yang juga menjual minuman seperti kami. Tetapi ternyata, pembeli dari segala usia datang untuk membeli es teh kami. Oleh karena itu, kami perlu membeli gelas lagi yang banyak. Akhirnya, Gwen memesan gelas di aplikasi astro dan saat gelas itu datang pun kami mulai menjual es teh kami lagi. Jepitan bunga juga menjadi kesukaan seluruh pembeli sehingga kami menjualnya sampai habis. Semua produk yang kami jual laku keras,

hanya tersisa sticker dan seashell necklace. Produk yang tersisa kami jual kembali kepada teman-teman kami dan akhirnya seluruh produk habis. Kami merasa sangat senang akhirnya seluruh usaha dan kerja keras kami selama ini bisa berhasil baik.

3.2 Laporan keuangan

No	Tanggal	Nama Toko	Nama Barang	Sumber Modal	QTY	Harga Satuan	Ongkir	Jumlah
1	13 Januari 2025	Supermarket	Teh	Gwen	100	Rp237.00	Rp0.00	Rp23,700.00
2	16 Januari 2025	Bakso Pak Kumis	Bakso kuah	Emma	104	Rp24,000.00	Rp0.00	Rp2,496,000.00
3	16 Januari 2025	Diamond Astro	Es krim	Saskia	5	Rp36,720.00	Rp0.00	Rp183,600.00
4	13 Januari 2025	-	Cookie	Emma	121	Rp9,500.00	Rp0.00	Rp1,149,500.00
5	15 Januari 2025	-	Donat gula	Saskia	41	Rp3,644.00	Rp0.00	Rp149,404.00
6	8 Januari 2025	Puspania co (Tokopedia)	Seashell necklace	Aretha	30	Rp8,999.00	Rp0.00	Rp269,970.00
7	8 Januari 2025	Puspania co (Tokopedia)	Seashell bracelets	Aretha	20	Rp4,500.00	Rp0.00	Rp90,000.00
8	8 & 17 Januari 2025	Mrs.Sophia (Shopee)	Friendship bracelets	Kelly	24	Rp10,000.00	Rp30,000.00	Rp270,000.00
9	8 & 12 Januari 2025	Hello Girl Fashion (Shopee)	Jedai bunga (plastik)	Gwen	57	Rp6,500.00	Rp0.00	Rp370,500.00
10	7 Januari 2025	KitaPrint (Shopee)	Sticker Sheet	Brianna	5	Rp1,650.00	Rp6,900.00	Rp15,150.00
11	11 Januari 2025	Twindigital (Shopee)	Sticker sheet	Brianna	24	Rp2,545.00	Rp18,400.00	Rp79,480.00
12	10 Januari 2025	KaifDesain (Tokopedia)	Totebag Sherina (PPKn)	Brianna	11	Rp20,000.00	Rp8,900.00	Rp228,900.00
13	13 Januari	Bianca	Stiker kiss cut	Gwen	3	Rp18,000.00	Rp0.00	Rp54,000.00

	2025	Printing						
14	10 Januari 2025	triguna jaya sentosa trifinity (Shopee)	Cup Es teh (batch 1)	Aretha	50	Rp480.00	Rp11,900.00	Rp35,900.00
15	16 Januari 2025	Astro	Cup Es teh (batch 2)	Gwen	60	Rp369.00	Rp2,000.00	Rp24,140.00
16	10 Januari 2025	J.Pack (Shopee)	Spork	Saskia	100	Rp260.00	Rp0.00	Rp26,000.00
17	10 Januari 2025	J.Pack (Shopee)	Mangkok Bakso	Saskia	100	Rp720.00	Rp0.00	Rp72,000.00
18	10 Januari 2025	J.Pack (Shopee)	Ice cream spoon	Saskia	100	Rp135.00	Rp0.00	Rp13,500.00
19	10 Januari 2025	J.Pack (Shopee)	Ice cream cup	Saskia	50	Rp510.00	Rp0.00	Rp25,500.00
20	11 Januari 2025	PartnerPrint (Tokopedia)	Banner	Brianna	1	Rp41,998.00	Rp23,900.00	Rp65,898.00
21	22 Agustus 2024	Asia Textile Surabaya (Shopee)	Kain Batik	Gwen	3	Rp19,990.00	Rp0.00	Rp59,970.00
22	7 Januari 2025	HOMICO	Hiasan daun	Gwen	2	Rp7,700.00	Rp0.00	Rp15,400.00
23	16 Januari 2025	PT YOGYA KRISTAL SEJATI (Shopee)	Es batu	Aretha	1	Rp30,000.00	Rp0.00	Rp30,000.00
24	10 Januari 2025	GLOWINDO MAKMUR ABADI (Shopee)	Sedotan	Aretha	75	Rp175.00	Rp19,900.00	Rp33,025.00
25	10 Januari 2025	Dongbo Store (Shopee)	Plastik OPP	Aretha	200	Rp105.00	Rp19,900.00	Rp40,900.00
26	10 Januari 2025	Reinka_wd (Shopee)	Tali buat pouch	Aretha	1	Rp6,600.00	Rp11,900.00	Rp18,500.00
27	23 Januari 2025	TOKO OMEGA	Totebag Hitam	Brianna	4	Rp18,000.00	Rp1,900.00	Rp73,900.00

		(Tokopedia)						
28	12 Januari 2025	RumahPackaging (Shopee)	Packaging PO	Brianna	15	Rp590.00	Rp18,400.00	Rp27,250.00
29	7 Januari 2025	Agustiniahon g (Shopee)	Impraboard Dekor	Brianna	15	Rp3,750.00	Rp39,400.00	Rp95,650.00
30	13 Januari 2025	Bianca Printing	Poster	Gwen	4	Rp3,500.00	Rp0.00	Rp14,000.00
31	13 Januari 2025	Supermarket	Plastik Bio	Gwen	3	Rp5,900.00	Rp0.00	Rp17,700.00
32	13 Januari 2025	Intermedia	Label	Gwen	1	Rp7,500.00	Rp0.00	Rp7,500.00
33	14 Januari 2025	Supermarket	Sprinkle Topping Es Krim	Saskia	1	Rp17,000	Rp0	Rp17,000.00
34	15 Januari 2025	Supermarket	Strawberry Topping Es Krim	Saskia	1	Rp59,000	Rp0	Rp59,000.00
35	13 Januari 2025	Supermarket	Oreo Topping Es Krim	Saskia	1	Rp14,500	Rp0	Rp14,500.00
Total							Rp6,167,437.00	

3.2.1 Tabel Pengeluaran Kelompok

Tabel pertama menjelaskan tentang pengeluaran yaitu biaya belanja toko kami. Dihitung dari harga satuan barang dikali jumlah barang lalu ditambah ongkir. Setelah kami hitung seluruhnya, total biaya belanja toko kami adalah Rp. 6.167.437,00.

No	Tanggal	Nama Barang	Jumlah Terjual	Harga Jual	Total terjual	Keterangan (offline/online)	
1	16 Januari 2025	Es Teh	62	Rp 5,000.00	Rp 310,000.00	offline	
2	10 Januari 2025		1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00	online	
3	8 Januari 2025		3	Rp 5,000.00	Rp 15,000.00		
4			3	Rp 5,000.00	Rp 15,000.00		
5			1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		

6	7 Januari 2025		1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
7			1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
8			1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
9	6 Januari 2025		1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
10	4 Januari 2025		1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
11	2 Januari 2025		1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00		
12	16 Januari 2025		41	Rp 15,000.00	Rp 615,000.00	<i>offline</i>	
13	7 Januari 2025	Donat	6	Rp 15,000.00	Rp 90,000.00	<i>online</i>	
14			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00		
15	8 Januari 2025		3	Rp 15,000.00	Rp 45,000.00		
16	1		Rp 15,000.00	Rp 15,000.00			
17	5		Rp 15,000.00	Rp 75,000.00			
18	14 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00		
19	16 Januari 2025	Bakso Kuah	50	Rp 28,000.00	Rp 1,400,000.00	<i>offline</i>	
20	14 Januari 2025		43	Rp 28,000.00	Rp 1,204,000.00	<i>online</i>	
21	8 Januari 2025		3	Rp 28,000.00	Rp 84,000.00		
22	14 Januari 2025		5	Rp 28,000.00	Rp 140,000.00		
23			2	Rp 28,000.00	Rp 56,000.00		
24	9 Januari 2025		2	Rp 28,000.00	Rp 56,000.00		
25	7 Januari 2025		1	Rp 28,000.00	Rp 28,000.00		
26			1	Rp 28,000.00	Rp 28,000.00		
27	16 Januari 2025	Es krim	38	Rp 10,000.00	Rp 380,000.00	<i>offline</i>	
28	10 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00	<i>online</i>	
29			1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
30	6 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
31	16 Januari 2025	Cookie	55	Rp 15,000.00	Rp 825,000.00	<i>offline</i>	
32	10 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	<i>online</i>	
33			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00		

34			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
35			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
36			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
37			3	Rp 15,000.00	Rp 45,000.00	
38			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
39	9 Januari 2025		4	Rp 15,000.00	Rp 60,000.00	
40	9 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
41	8 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
42	8 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
43	8 Januari 2025		3	Rp 15,000.00	Rp 45,000.00	
44	8 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
45	8 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
46	8 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
47	7 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
48	7 Januari 2025		10	Rp 15,000.00	Rp 150,000.00	
49	6 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
50	6 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
51	6 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
52	4 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
53	2 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
54	14 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
55	14 Januari 2025		4	Rp 15,000.00	Rp 60,000.00	
56	14 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
57	16 Januari 2025	Seashell Necklace	14	Rp 15,000.00	Rp 210,000.00	<i>offline</i>
58	8 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	<i>online</i>
59	7 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
60	7 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
61	7 Januari 2025		2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
62	16 Januari 2025	Seashell Bracelets	12	Rp 10,000.00	Rp 120,000.00	<i>offline</i>
63	8 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00	<i>online</i>

64	10 Januari 2025	Friendship Bracelets	1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00	<i>offline</i>	
65			1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
66	8 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
67	7 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
68			1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
69			1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
70			5	Rp 10,000.00	Rp 50,000.00		
71	6 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
72	16 Januari 2025	Jedai Bunga	9	Rp 10,000.00	Rp 90,000.00	<i>online</i>	
73	2 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
74	14 Januari 2025		3	Rp 10,000.00	Rp 30,000.00		
75	9 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
76	7 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
77	9 Januari 2025		1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00		
78	16 Januari 2025		30	Rp 8,000.00	Rp 240,000.00		
79	10 Januari 2025	Jedai Bunga	1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00	<i>online</i>	
80			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
81	9 Januari 2025		2	Rp 8,000.00	Rp 16,000.00		
82	14 Januari 2025		1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
83	7 Januari 2025		1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
84			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
85			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
86			5	Rp 8,000.00	Rp 40,000.00		
87			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
88	6 Januari 2025		2	Rp 8,000.00	Rp 16,000.00		
89			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00		
90			2	Rp 8,000.00	Rp 16,000.00		
91	16 Januari 2025	Sticker Sheet (Vinyl Waterproof)	15	Rp 15,000.00	Rp 225,000.00	<i>offline</i>	

92	7 Januari 2025	Totebag Tradisi Sherina	3	Rp 15,000.00	Rp 45,000.00	<i>online</i>	
93			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00		
94			5	Rp 15,000.00	Rp 75,000.00		
95			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00		
96			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00		
97			3	Rp 38,000.00	Rp 114,000.00	<i>offline</i>	
98	2 Januari 2025	Pouch Kain Batik	1	Rp 38,000.00	Rp 38,000.00	<i>online</i>	
99	7 Januari 2025		3	Rp 38,000.00	Rp 114,000.00		
100	6 Januari 2025		1	Rp 38,000.00	Rp 38,000.00		
101	10 Januari 2025		1	Rp 38,000.00	Rp 38,000.00		
102			1	Rp 38,000.00	Rp 38,000.00		
103	14 Januari 2025		1	Rp 38,000.00	Rp 38,000.00		
104	16 Januari 2025		1	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00	<i>offline</i>	
105	7 Januari 2025		2	Rp 20,000.00	Rp 40,000.00	<i>online</i>	
Total				Rp 8,246,000.00			

3.2.2 Tabel Daftar Barang Dagangan dan Jumlah Terjual

Tabel kedua mencantumkan tentang jumlah barang yang terjual, harga jual, total terjual dan keterangan offline/online nya. Tabel ini menjelaskan tentang pendapatan toko kami baik dari penjualan online maupun offline. Dari penjualan online dan offline, kami memperoleh Rp 8,246,000.00.

Pendapatan	Pengeluaran		<i>Charity</i>
	Biaya Belanja	Gaji	
Rp8,246,000.00	Rp6,167,437.00	Rp1,030,000.00	Rp200,000.00
Laba Bersih		Rp848,563.00	

3.2.3 Tabel Laba/Rugi

Tabel ketiga merupakan laba atau untung penjualan kami. Kami dapat menyatakan bahwa kami mendapat laba atau untung karena total pendapatan kami lebih banyak daripada total pengeluaran ditambah *charity* kami. Sehingga, laba atau rugi dapat dihitung dari pendapatan - pengeluaran - *charity*. Kemudian akan diperoleh hasil Rp. 848.563,00. Untuk persentase

keuntungan dapat dihitung dengan $\frac{\text{Laba}}{\text{Pengeluaran}} \times 100\%$. Nantinya akan diperoleh hasil 11,789%. Untung perhitungan secara rincinya sebagai berikut:

- Laba bersih = pendapatan - pengeluaran - *charity*

$$= 8.246.000 - (6.167.437 + 1.030.000) - 200.000$$

$$= 8.246.000 - 7.197.437 - 200.000$$

$$= \text{Rp. } 848.563,00$$
- Persentase keuntungan = $\frac{\text{Laba}}{\text{Pengeluaran}} \times 100\%$

$$= \frac{848.563}{7.197.437} \times 100\%$$

$$= 11,789\%$$

No	Nama	Absen	Persentase Gaji	Gaji
1	Aretha Hartono	4	17.48%	Rp180,000.00
2	Brianna Naraya Atmadjaja	7	17.48%	Rp180,000.00
3	Clarissa Gwen Setiawan	11	17.48%	Rp180,000.00
4	Emily Poetri Rusly	12	14.56%	Rp150,000.00
5	Quenkelly Patrishia Amentine Sihombing	26	15.53%	Rp160,000.00
6	Saskia Nindita Mensana	30	17.48%	Rp180,000.00
Total			100.00%	Rp1,030,000.00

3.2.4 Tabel Gaji Anggota

Tabel keempat menjelaskan terkait gaji setiap anggota. Gaji diitung dari total point yang didapat oleh setiap anggota terkait pembagian tugas bekerja yang diperoleh dari gform yang telah diisi oleh setiap anggota. Untuk point penuh nya adalah 18 dan total dari point seluruh anggota adalah 103. Perhitungan persentase didapat dari misal point aretha 18 lalu persentase gani didapat dari $18/103 \times 100\% = 17,48\%$ lalu dikali dengan gaji yang sudah kami sepakati dalam kelompok yaitu Rp. 1.030.000,00 = Rp.180.000,00 itulah gaji Aretha.

No	Nama	Absen	Modal	Persentase Keuntungan	Keuntungan	Keuntungan (dibulatkan)
1	Aretha Hartono	4	Rp518,295.00	8.40%	Rp141,427.17	Rp141,000.00
2	Brianna Naraya Atmadjaja	7	Rp586,228.00	9.51%	Rp141,427.17	Rp141,000.00

3	Clarissa Gwen Setiawan	11	Rp586,910.00	9.52%	Rp141,427.17	Rp141,000.00
4	Emily Poetri Rusly	12	Rp3,645,500.00	59.11%	Rp141,427.17	Rp141,000.00
5	Quenkelly Patrishaa Amentine Sihombing	26	Rp270,000.00	4.38%	Rp141,427.17	Rp141,000.00
6	Saskia Nindita Mensana	30	Rp560,504.00	9.09%	Rp141,427.17	Rp141,000.00
Total		Rp6,167,437.00	100.00%	Rp848,563.00	Rp846,000.00	

3.2.5 Tabel Pembagian Keuntungan Anggota

Tabel kelima menjelaskan terkait keuntungan yang didapat setiap anggota. Pada tabel kelima terdapat keterangan modal yang dikeluarkan setiap anggota, persentase keuntungan yang diperoleh setiap anggota, lalu keuntungan yang di dapat oleh setiap anggota.

Dari perhitungan lima tabel di atas, dapat dilihat bahwa penjualan kami memperoleh untung. Kami dapat menyimpulkan bahwa penjualan kami berhasil karena semua barang yang dijual laku terjual habis dan kami memperoleh keuntungan yang cukup besar. Gaji yang diperoleh setiap anggota juga cukup besar nominalnya. Oleh karena itu, kami nyatakan bahwa penjualan toko dunia sherina sukses.

3.3 Statistik penjualan

3.3.1 Tabel penjualan

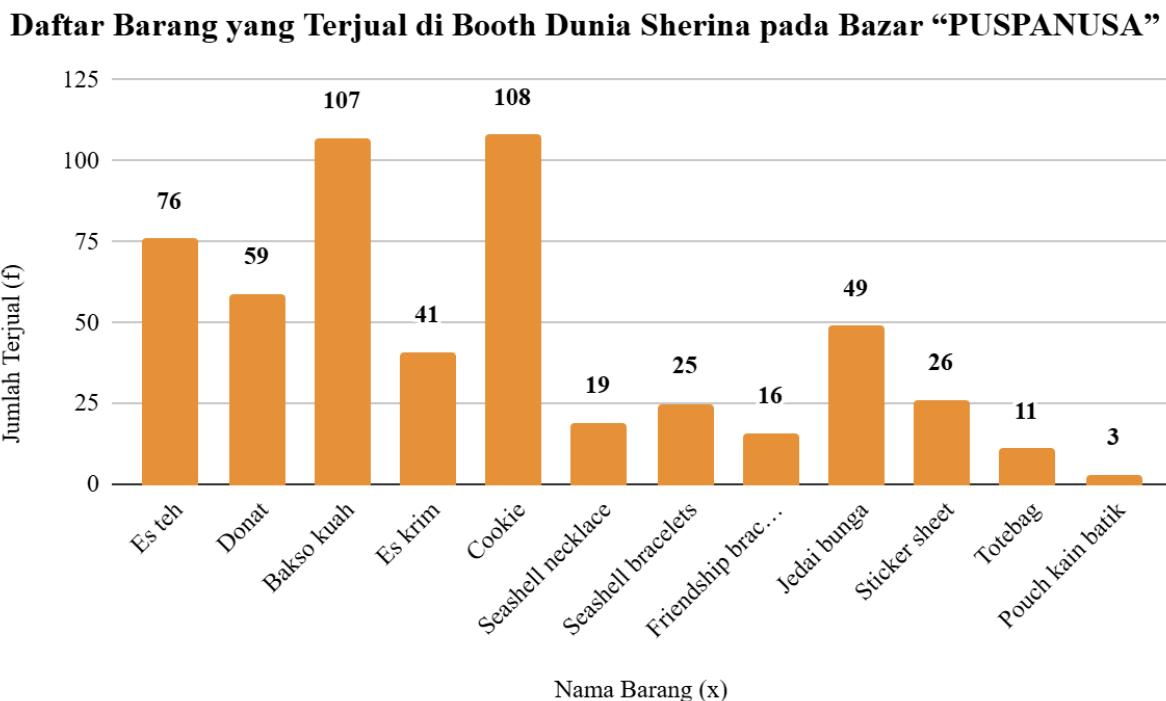
Daftar Barang yang Terjual di *Booth Dunia Sherina* pada Bazar “PUSPANUSA”

No	Nama Barang (x)	Jumlah Terjual (f)
1	Es Teh	76
2	Donat	59
3	Bakso Kuah	107
4	Es krim	41
5	<i>Cookie</i>	108
6	<i>Seashell Necklace</i>	19
7	<i>Seashell Bracelets</i>	25
8	<i>Friendship Bracelets</i>	16

9	Jedai Bunga	49
10	Sticker Sheet	26
11	Totebag	11
12	Pouch Kain Batik	3
Total		540

3.3.1.1 Tabel Barang Terjual di *Booth Dunia Sherina*

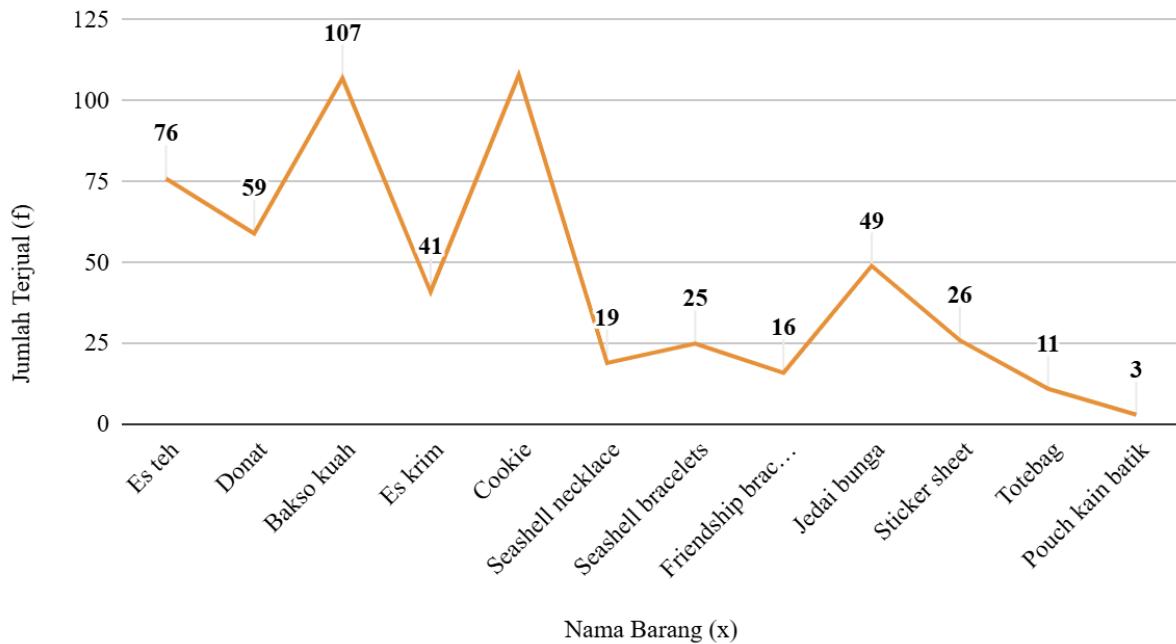
3.3.2 Diagram batang berdasarkan tabel



3.3.2.1 Diagram Batang Barang Terjual di *Booth Dunia Sherina*

3.3.3 Diagram garis berdasarkan tabel

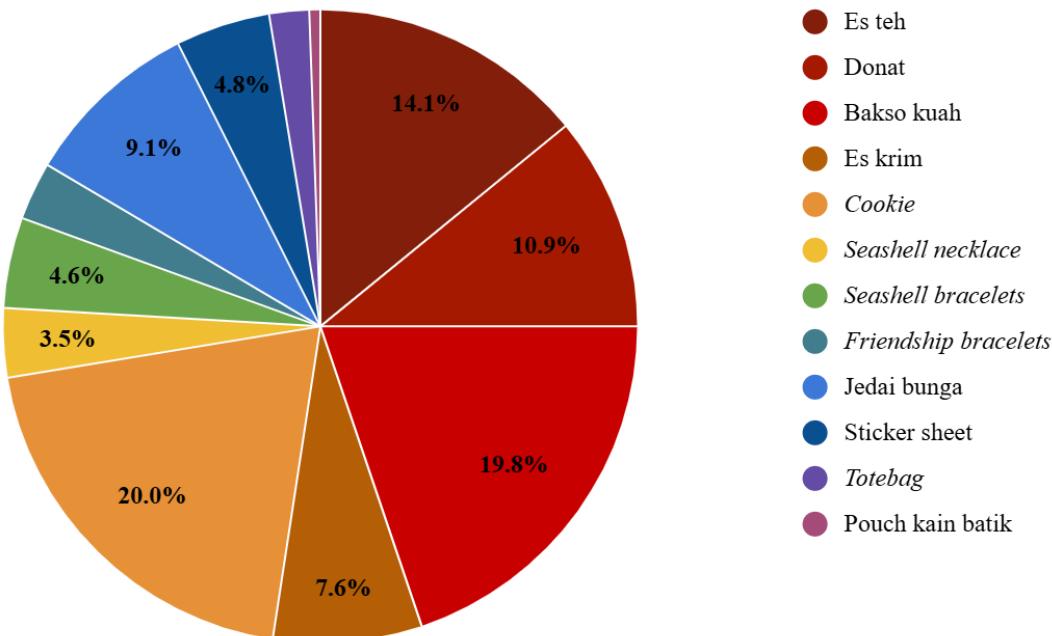
Daftar Barang yang Terjual di Booth Dunia Sherina pada Bazar “PUSPANUSA”



3.3.3.1 Diagram Garis Barang Terjual di *Booth Dunia Sherina*

3.3.4 Diagram lingkaran berdasarkan tabel

Daftar Barang yang Terjual di Booth Dunia Sherina pada Bazar “PUSPANUSA”



3.3.4.1 Diagram Lingkaran Barang Terjual di *Booth Dunia Sherina*

Perhitungan besar derajat tiap bagian pada diagram lingkaran:

1. Es teh

$$\frac{76}{540} \times 360^\circ = 50.7^\circ$$

2. Donat

$$\frac{59}{540} \times 360^\circ = 39.3^\circ$$

3. Bakso kuah

$$\frac{107}{540} \times 360^\circ = 71.3^\circ$$

4. Es krim

$$\frac{41}{540} \times 360^\circ = 27.3^\circ$$

5. Cookie

$$\frac{108}{540} \times 360^\circ = 72.0^\circ$$

6. Seashell necklace

$$\frac{19}{540} \times 360^\circ = 12.7^\circ$$

7. Seashel bracelets

$$\frac{25}{540} \times 360^\circ = 16.7^\circ$$

8. Friendship bracelets

$$\frac{16}{540} \times 360^\circ = 10.7^\circ$$

9. Jedai bunga

$$\frac{49}{540} \times 360^\circ = 32.7^\circ$$

10. Sticker sheet

$$\frac{26}{540} \times 360^\circ = 17.3^\circ$$

11. Totebag

$$\frac{11}{540} \times 360^\circ = 7.3^\circ$$

12. Pouch kain batik

$$\frac{3}{540} \times 360^\circ = 2.0^\circ$$

Perhitungan persentase:

1. Es teh

$$\frac{76}{540} \times 100\% = 14.1\%$$

2. Donat

$$\frac{59}{540} \times 100\% = 10.9\%$$

3. Bakso kuah

$$\frac{107}{540} \times 100\% = 19.8\%$$

4. Es krim

$$\frac{41}{540} \times 100\% = 7.6\%$$

5. Cookie

$$\frac{108}{540} \times 100\% = 20.0\%$$

6. Seashell necklace

$$\frac{19}{540} \times 100\% = 3.5\%$$

7. Seashel bracelets

$$\frac{25}{540} \times 100\% = 4.6\%$$

8. Friendship bracelets

$$\frac{16}{540} \times 100\% = 3.0\%$$

9. Jedai bunga

$$\frac{49}{540} \times 100\% = 9.1\%$$

10. Sticker sheet

$$\frac{26}{540} \times 100\% = 4.8\%$$

11. Totebag

$$\frac{11}{540} \times 100\% = 2.0\%$$

12. Pouch kain batik

$$\frac{3}{540} \times 100\% = 0.6\%$$

3.4 Refleksi kegiatan

Kegiatan bazar yang telah kami lakukan memberikan banyak pengalaman berharga serta pelajaran yang bermakna bagi kami semua. Dalam bazar, kami belajar bagaimana cara untuk bekerja dalam sebuah tim, mulai dari berdiskusi perencanaan, mendekorasi booth, hingga strategi promosi agar produk kami menarik perhatian pembeli. Selain itu, kami juga mengalami beberapa tantangan, seperti mengelola waktu dengan efektif, memastikan jumlah produk cukup, serta melayani pelanggan dengan baik dan ramah. Dari pengalaman bazar ini, kami dapat menyadari pentingnya berkomunikasi, koordinasi, dan kreativitas selama menjalankan kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak manfaat, baik dari segi keterampilan, pengalaman sosial, maupun wawasan dalam dunia berbisnis. Dari bazar, kami mendapatkan wawasan tentang dunia usaha, dan kami berharap agar kegiatan serupa dapat terus dilakukan di masa yang akan datang dengan persiapan yang lebih matang agar dampaknya semakin besar. Pelajaran yang kami dapatkan dari kegiatan ini tidak hanya berguna dalam kegiatan serupa, namun juga berguna dalam kehidupan sehari-hari.

3.5 Bioteknologi ramah lingkungan

Bioteknologi berasal dari kata bio yang artinya makhluk hidup, dan teknologi. Jadi, bioteknologi adalah pemanfaatan makhluk hidup secara utuh maupun bagian-bagiannya untuk menghasilkan atau memodifikasi produk yang bermanfaat, melalui cara prinsip atau teknologi tertentu. Dalam keadaan utuh, makhluk hidup tersebut akan langsung dimanfaatkan secara utuh untuk menghasilkan produk atau jasa bioteknologi. Misalnya, pada proses pembuatan *nata de coco*, bakteri *Acetobacter Xylinum* digunakan langsung secara utuh. Contoh lainnya kacang kedelai yang langsung ditambahkan jamur *Rhizopus oryzae* untuk membuat tempe. Sementara, yang dimaksud dengan pemanfaatan bagian-bagian saja berarti yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu adalah bagian dari makhluk hidup tersebut. Misalnya hanya diambil enzimnya saja atau DNA-nya saja.

Teknologi ramah lingkungan merupakan inovasi yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan alam. Salah satu bentuk teknologi ramah lingkungan yaitu *green technology* atau teknologi hijau. *Green technology* bertujuan untuk melindungi lingkungan, memperbaiki kerusakan lingkungan, dan melestarikan sumber daya alam di Bumi. Dilansir dari buku *Green Technology Innovation* (2023) karya Hotnida Nainggolan dan

teman-teman, green tecknology adalah teknologi yang dirancang untuk mengurangi dampak negatif manusia terhadap lingkungan. Fokus dari teknologi ramah lingkungan ada pada pengembangan dan penggunaan teknologi berkelanjutan, sehingga meminimalkan dampak negatif pada lingkungan. Teknologi ini juga bertujuan untuk mempromosikan efisiensi penggunaan sumber daya alam dan menciptakan teknologi yang hemat energi, air, dan bahan mentah dalam penggunaannya. Contoh penggunaan dan pemanfaatan *green technology* adalah energi terbarukan, transportasi ramah lingkungan, pengolahan limbah, desain bangunan efisien energi, sistem manajemen energi, dan masih banyak lagi.

Pada kesempatan yang diberikan, seluruh siswi kelas IX diminta untuk mempraktekkan atau membuat sebuah produk bioteknologi ramah lingkungan. Seluruh siswi diberi kebebasan berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan produk yang akan dibuat. Setiap kelompok diminta untuk mencari minimal 2 (dua) produk bioteknologi dan se bisa mungkin ramah lingkungan. Kemudian, guru-guru akan memilih produk yang akan dibuat. Kelompok kami memutuskan untuk memilih bioplastik sebagai pilihan utama dan donat sebagai pilihan kedua. Setelah menunggu beberapa saat, akhirnya pilihan kami yang terpilih adalah bioplastik. Bioplastik yang kami rencanakan untuk buat adalah *Thermoplastic Starch* (TPS), yaitu plastik yang berbahan dasar pati. Kami ingin memanfaatkan TPS ini untuk dijadikan kemasan produk kami, yaitu *chocolate chip cookie*.

Pada percobaan pertama kami membuat TPS, kami mengikuti semua langkah-langkahnya sesuai instruksi yang tersedia. Akan tetapi, pada langkah terakhir yaitu pengeringan, kami mengalami kegagalan. Saat dikeringkan, plastik yang kami buat tidak kering-kering meskipun sudah ditinggal selama beberapa minggu. Kami pikir, mungkin ada kesalahan pada air yang digunakan. Seharusnya, air yang digunakan adalah air insulin, tetapi kami menggunakan air biasa karena kami pikir tidak akan ada banyak perbedaan. Kemudian, kami melakukan percobaan kedua yang kami lakukan di sekolah. Kali ini, kami menggunakan air insulin. Akan tetapi, saat kami ingin menggunakan timbangan elektrik, ternyata semua timbangan sudah dipakai oleh kelompok lain. Oleh karena itu, kami menggunakan timbangan manual yang menurut kami kurang presisi. Pada percobaan kedua ini, kami mengalami kegagalan lagi pada proses pengeringan. Kali ini, kami pikir percobaan ini gagal karena rasio bahan yang kami masukkan tidak sesuai.

Berhubung waktu yang semakin sedikit, kami memutuskan untuk mencari cara lain untuk membuat bioplastik yang lebih efisien dan mudah untuk diterapkan, yaitu bioplastik yang terbuat dari agar-agar. Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat bioplastik tersebut adalah:

- Ingredients

- 20g agar-agar powder
- 60ml water
- 500ml water
- 5ml glycerin
- Food coloring (optional)

- Tools

- Bowl or glass
- Spoon
- Stove
- Pot
- Scales
- Measuring cup
- 30cm x 20cm mold

- Steps

1. Prepare a bowl or glass, agar-agar powder, and 60ml water.
2. Pour agar-agar powder and 60ml water into a bowl or glass.
3. Let the agar-agar powder hydrate for 10 minutes.
4. Prepare a pot and a stove.
5. Pour 500ml water into a pot.
6. Bring the water to boil. Then, turn off the stove.
7. Pour glycerin, then stir carefully. In this step, you can add food coloring if you like.
8. Add hydrated agar-agar powder.
9. Bring it to a light simmer and mix until the hydrated agar-agar powder is dissolved.
10. Skim the surface using a spoon. Make sure there are no air bubbles or foam.
11. Pour 160ml of the mixture into the mold.

12. Distribute evenly. Make sure the surface is flat.
13. Let it dry for 3 days.
14. Dehydrate it at 122°F or 50°C for 24 hours. In this step, you can continue to dry it under sunlight.
15. Peel off the bioplastic from the mold.
16. Bioplastic is done!

Saat menggunakan cara yang baru ini, kami berhasil melakukannya pada percobaan pertama. Sehingga, kami memutuskan untuk menggunakan metode ini sebagai kemasan produk kami. Hasil yang kami dapatkan mirip dengan plastik pada umumnya. Warnanya transparan dengan permukaan yang sedikit licin. Bioplastik ini juga akan meleleh jika terkena panas, mirip dengan plastik. Sehingga kami memanfaatkan *heat seal plastic* milik salah satu anggota kelompok kami. Kami juga sudah melakukan beberapa percobaan dan terbukti bioplastik ini cukup kuat dan lumayan tahan dalam air dengan waktu kira-kira 5 (lima) menit.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah mengikuti seluruh proses bazar ILP ini, kami semua mendapat nilai-nilai penting secara kelompok maupun individu. Nilai-nilai positif ini yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan kami. Proses yang kami lewati pastinya tidak mudah, tetapi kami dapat menanggulangi semua tantangan yang dihadapi sebagai tim. Selain nilai positif yang didapatkan dari pelaksanaan ini, kami mengenal lebih dalam antar satu sama lain anggota kelompok. Dengan itu, kami lebih menikmati dan semangat saat melaksanakan persiapan, pelaksanaan, dan pasca bazar ILP.

4.2 Saran

Agar kegiatan bazar di masa yang akan datang dapat berjalan lebih optimal, ada beberapa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Misalnya, perencanaan yang lebih matang, terutama dalam pembagian tugas dan pengelolaan waktu. Lalu, menambahkan variasi produk yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan daya tarik bagi pembeli. Selain itu, strategi pemasaran yang lebih kreatif dan maksimal, baik melalui media sosial maupun secara langsung di lokasi bazar. Pemilihan konsep yang lebih inovatif dan sesuai dengan tema bazar juga bisa menjadi daya tarik tambahan agar lebih mencuri perhatian para pembeli. Selanjutnya, sistem keuangan yang lebih tertata dengan mencatat pemasukan dan pengeluaran yang jelas juga akan membantu dalam mengevaluasi keberhasilan kegiatan. Terakhir, evaluasi setelah kegiatan sangat penting agar setiap anggota dapat memberikan masukan dan refleksi terhadap jalannya bazar, sehingga kekurangan yang ada bisa menjadi bahan pembelajaran untuk acara berikutnya. Dengan berbagai perbaikan ini, diharapkan kegiatan bazar mendatang dapat berjalan dengan sukses, memberikan pengalaman yang lebih baik bagi peserta, serta mencapai tujuan yang telah direncanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Gischa, Serafica. (2024, Agustus). *Teknologi Ramah Lingkungan: Pengertian dan Contohnya*.

Diakses pada 27 Maret 2025, pukul 13.35 WIB, di

<https://www.kompas.com/skola/read/2024/08/20/180000769/teknologi-ramah-lingkungan--pengertian-dan-contohnya>

Rahmatunnisa, Rizky. (2024, Februari). *Pengertian Bioteknologi, Jenis & Contoh*

Penerapannya | Biologi Kelas 9. Diakses pada 26 Maret 2025, pukul 20.40 WIB, di

<https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-penggolongan-dan-penerapan-bioteknologi>

LAMPIRAN

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1-Ahkvc9LzFpVpbEEEeBnrFf1q16dHgJM>