

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 Patrishya Amentine Sihombing | IX/26 |
| 6. Saskia Nindita Mensana | IX/30 |

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

ABSTRACT

After deciding on the film, we brainstormed product ideas. Brianna suggested iced tea since it was a hit during Sanur Day. Saskia recommended cookie bombs, which were also popular, but we realized they would be hard to serve because of the ice cream inside. So, we went with plain chocolate chip cookies instead, which turned out to be a huge success. Emma contacted a vendor known for selling quality meatballs (bakso). Gwen brought up the idea of Floral Hair Clips, and Kelly pitched seashell necklaces and bracelets, both of which were trendy. Because donuts played a big role in the original “Petualangan Sherina” movie, Kelly also suggested re-making and selling them. Stickers were trending too, so Brianna volunteered to produce them and reach out to a vendor. For the PPKn task, we needed an Indonesian product, so we selected a tote bag featuring Sadam and Sherina in traditional Indonesian clothing. Since the arts and crafts task required a sewn product, we initially planned to make scrunchies but ultimately switched to drawstring pouches for originality.

To test our products, we held a meeting at Emma’s house and brought the ingredients. Saskia prepared the donuts using powdered sugar. The first batch turned out well and we agreed it was good enough to sell. We tried making cookie bombs, but the chocolate kept melting wrong, and after three failed attempts, we went with regular cookies because they were faster and still delicious. We kept refining the flavor until we got the ideal taste. We also tested glazed sugar donuts, but powdered sugar worked better. Before sewing the pouches, we cut the materials ahead of time.

For our Bahasa Indonesia tasks, we needed to make posters, a “coming soon” notice, and a catalog. Since Brianna couldn’t handle everything by herself, we split the tasks: Brianna created the poster, Aretha made the “coming soon” post, and the rest of the team worked on the catalog. Brianna had already drawn the decorative parts, so we reused them. To complete the catalog, we had to take product photos, so we organized another meeting to produce and test the items before photographing them. We decided to promote our products on social media in the lead-up to the bazaar. The team created and edited promotional videos and then scheduled them to be released on specific dates.

We needed a booth design, so Brianna was assigned to draw the concept while the others selected a color scheme and its meaning. We picked a forest theme, inspired by scenes from

“Petualangan Sherina.” To attract more customers, we opened pre-orders and started promoting products directly. Within a short time, we received many orders, especially for the chocolate chip cookies. Before the bazaar, we prepared all the decorations, ingredients, and stock.

For the Science task, we had to create an environment-friendly biotechnology product. We presented two options to the teachers. Since we had already decided to sell donuts, we offered them as one option and chose bioplastic as the second. Although we hoped the teachers would pick the donuts, they selected bioplastic. We first tried making thermoplastic starch using water, glycerin, and cornstarch. **The glycerin we used had to be food grade, the kind usually sold in pharmacies.** On the first try, the mixture dried but failed partway through. The second attempt failed at the same point. Because we were running out of time, Aretha looked for another option. She suggested we switch to gelatin or agar-agar powder as an alternative material. After tweaking the technique, the group successfully produced bioplastic. It resembled regular plastic in firmness and thickness. Once we perfected the process, we made some bioplastic sheets for packaging. Later, we still made and sold the donuts.

For the PPKn assignment, we had to submit an Indonesian-themed product. Brianna had already planned to sell a tote bag, so we decided to use that. She designed it with Sherina and Sadam wearing Batak and Minang traditional clothing and surrounded it with traditional decorative 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). Integrated Learning merupakan sebuah sistem bimbingan baru dengan menciptakan sebuah proyek yang menyangkutkan beberapa mata pelajaran sehingga terjadi sebuah kolaborasi antar mata pelajaran yang bersangkutan (Hakim, 2017:1). 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 praktik 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. Memberikan pengalaman kepada siswi dalam bidang kewirausahaan.
2. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.
3. Menambah keterampilan praktis dalam dunia usaha.
4. 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 tamu undangan dan orangtua siswi

Tamu undangan dan orangtua siswi mendapatkan hiburan serta kesempatan untuk berinteraksi dalam suasana yang positif. Tamu undangan dan orangtua 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, “Bebas” 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. Berikut ini daftar produk-produk kami:

1. *Ice Cold Fresh Tea*

Segarnya es teh dingin dengan rasa teh yang pas—nggak terlalu pahit, nggak terlalu

manis. Es ini akan membuatmu segar dalam hari-hari panas dan kering. Dihidangkan dengan porsi yang cukup banyak.

2. *Sherina's Sweet Bites*

Lembutnya donat menjadi hidangan cocok sebagai snack cepat dan praktis. Lembutnya donat hangat yang dibalut gula tepung halus—manisnya pas, bikin setiap gigitan jadi lebih nikmat. Donat ini terinspirasi dari film Petualangan Sherina, simpel, klasik, dan selalu bikin kangen masa kecil.

3. *Bakso Kuah*

Bakso kuah adalah hidangan *snack* klasik yang terdiri dari bola-bola daging kenyal yang disajikan dalam kuah kaldu hangat dan gurih. Lidahmu akan mengalami eksperiens indah dengan pengalaman umami kenyal menggiurkan.

4. *Ice Cream Scoop*

Satu scoop es krim lembut yang manisnya pas, ditambah topping seru yang bikin makin nagih. Taburan kukis oreo, potongan stroberi segar, atau sprinkle warna-warni—semuanya berpadu sempurna di atas es krim dingin yang lumer di mulut. Nggak cuma enak, tapi juga bikin mood langsung naik!

5. *Sherina's Munchy Melts*

Chocolate chip cookie dengan chocolate lumer adalah camilan manis yang menggoda, dengan tekstur luar yang renyah dan bagian dalam yang lembut dan hangat. Setiap gigitan menghadirkan rasa manis yang seimbang, dari adonan kue yang *buttery* hingga potongan cokelat chip yang setengah meleleh.

6. *Seashell Necklace*

Kulang kerang yang membawa nuansa pantai ke mana pun kamu pergi. Dengan detail alami dari cangkang laut, setiap kulang punya karakter unik—seperti kenangan liburan yang nggak terlupakan. Cocok dipadukan dengan gaya santai, boho, atau sekadar jadi statement piece yang simpel tapi beda.

7. *Seashell Bracelet*

Gelang kerang yang simpel tapi punya sentuhan alam yang khas. Dibuat dari cangkang laut pilihan, tiap gelang punya bentuk dan warna yang unik—seperti jejak langkah di pasir pantai. Cocok buat kamu yang suka gaya chill, natural, dan sedikit sentuhan tropis di setiap tampilan.

8. *Friendship Bracelet*

Gelang simpel & elegan tapi penuh makna. Dirangkai dari benang warna-warni yang melambangkan kenangan, tawa, dan cerita bareng sahabat.

9. *Floral Hair Clip*

Hair clip berbentuk bunga kamboja adalah aksesoris rambut yang cantik dan elegan, terinspirasi dari keindahan alami bunga kamboja. Rambutmu akan terlihat elegan dan juga nyaman digunakan.

10. *Sherina's Vinyl Sticker Sheets*

Sticker sheet spesial dengan karakter Sherina dan Sadam dari Petualangan Sherina—penuh ekspresi, aksi seru, dan momen ikonik dari film legendaris! Cocok buat hias jurnal, laptop, botol minum, atau koleksi pribadi.

11. *Totebag*

Totebag unik dengan ilustrasi karakter Sherina dan Sadam lucu berbaju adat dari Minang dan Batak. Tidak cuma fungsional untuk bawa barang sehari-hari, tapi juga jadi cara seru buat ngenalin budaya lewat desain yang penuh warna dan cerita.

12. *Batik Drawstring Pouch*

Pouch serut dengan sentuhan batik khas yang elegan dan timeless. Terbuat dari kain berkualitas, ringan dibawa dan praktis untuk menyimpan barang kecil seperti aksesoris, makeup, atau hadiah spesial.

Untuk membuat totebag PPKn kami, kami menggunakan vendor untuk mencetak gambar. Gambar tersebut adalah gambar Sherina dan Sadam mengenakan pakaian adat mereka. Yaitu dari Minangkabau dan Batak. Berikut ini ilustrasinya



Awal mulanya kita berpikir bagaimana untuk membuat desain tote bag yang tidak pasaran, unik, dan tetap menyatukan budaya Indonesia di dalamnya. Kami akhirnya memilih untuk membuat tote bag dengan gambar kedua pemeran utama film Petualangan Sherina yang menggunakan baju adat khas minangkabau dan Batak. Alasan kami memilih kedua pemeran menggunakan baju adat dari kedua daerah yang berbeda adalah karena memiliki makna persatuan di antara perbedaan suku dan budaya yang ada di Indonesia.

Batak adalah kelompok etnik terbesar ketiga di Indonesia berdasarkan sensus dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2010. Suku batak terletak di Provinsi Sumatera Utara. Suku Batak terkenal dengan Danau Toba, Lompat Batu, dan marga-marganya. Budaya yang kami tonjolkan di produk ini ialah pakaian tradisionalnya. Untuk sherina, kami berikan pakaian Batak Toba. Pakaian adat Batak Toba menggunakan kain ulos, mulai dari bagian atas hingga bawahnya. **Kain ulos** adalah kain tenun tangan khas dari suku Batak. Kain ini kerap dijadikan oleh-oleh khas dari Sumatera Utara.

Minangkabau berasal dari provinsi Sumatera Barat. Minangkabau sendiri merupakan sebuah desa yang berlokasi di Kecamatan Sungayang, Tanah Datar, Sumatera Barat. Selain Batak, Minangkabau juga mempunyai tradisi pakaiannya sendiri. Baju adat Padang merupakan implementasi kebudayaan Minangkabau dalam format corak dan motif yang khas di samping

warisan budaya berupa bangunan atau kuliner yang terkenal. Sebagai simbol identitas budaya, baju adat Padang juga dapat menjelaskan latar belakang ekonomi, sosial, dan lain-lain.

Drawstring pouch is one of our products, which we have created through tutorials and searching the web. We found the most effective way to make our pouches.

Size: 15 cm x 20 cm

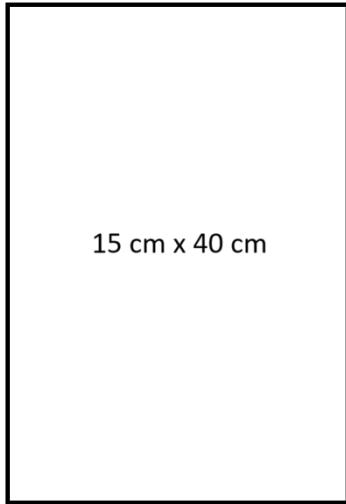
Materials

- **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
- Macrame yarn

Tools

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

Pattern



Steps

1. Prepare baking paper, a ruler, and a pencil.
2. Make a pattern size (15 cm x 40 cm), then cut it out.
3. Pin the baking paper to the batik cloth with pins. Then, cut the cloth neatly.
4. Prepare the iron and the cut cloth.
5. Fold the fabric from top to bottom (make sure the part that is currently showing on the outside is the inside), then iron.
6. Fold the top fabric down slightly on both sides, then iron.
7. Prepare a needle and thread.
8. First, sew the folds on top using a sewing machine. However, leave a little about 0.5 cm at the end of the fabric. Sew on both sides.
9. Second, sew the left and right ends of the fabric using a sewing machine at a distance of 0.5 cm from the side ends.
10. Prepare the iron and scissors.
11. Cut the bottom corners (left and right) carefully; don't cut the thread.
12. Fold the ends inwards, then iron.
13. The fabric is turned inside out carefully.
14. Prepare the rope and scissors.
15. Insert the macrame yarn slowly from the left end to the right end and tie it.
16. The length of the yarn should be measured to around 20 cm.
17. The other end is cut at the part that is still connected.

18. Then, tie it so that both sides are the same shape.

19. The drawstring pouch is considered complete.

20. It can now be used or gifted.

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	Agustiniahong (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

Cara perhitungan: jumlah = qty * harga satuan + ongkir

Tabel pertama menjelaskan tentang pengeluaran yaitu biaya belanja toko kami. Dihitung dari harga satuan barang dikali jumlah barang lalu ditambah ongkir. Setelah kami itung 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		62	Rp 5,000.00	Rp 310,000.00	offline
2	10 Januari 2025	Es Teh	1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00	online
3			3	Rp 5,000.00	Rp 15,000.00	
4	8 Januari 2025		3	Rp 5,000.00	Rp 15,000.00	

5			1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00	
6			1	Rp 5,000.00	Rp 5,000.00	
7	7 Januari 2025		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		Donat	6	Rp 15,000.00	Rp 90,000.00	<i>online</i>
14	7 Januari 2025		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	14 Januari 2025		5	Rp 15,000.00	Rp 75,000.00	
18			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			1	Rp 28,000.00	Rp 28,000.00	
26	7 Januari 2025		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			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
41			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
42			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
43	8 Januari 2025		3	Rp 15,000.00	Rp 45,000.00	
44			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
45			2	Rp 15,000.00	Rp 30,000.00	
46			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
47	7 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
48			10	Rp 15,000.00	Rp 150,000.00	
49			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
50	6 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
51			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			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
55	14 Januari 2025		4	Rp 15,000.00	Rp 60,000.00	
56			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	
59			1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
60	7 Januari 2025		1	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00	
61			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			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		9	Rp 10,000.00	Rp 90,000.00	
73	2 Januari 2025	online	1	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00	<i>online</i>
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			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	14 Januari 2025		1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00	
88			2	Rp 8,000.00	Rp 16,000.00	
89			1	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00	
90	6 Januari 2025		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		
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 Patrisha 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.

Cara menghitung: persentase keuntungan = modal/pengeluaran (ini total modalnya gtu) x 100%

keuntungan = persentase keuntungan x untung

Kami bagi sama rata jadi keuntungan = untung/6

keuntungan (dibulatkan) --> keuntungan dibulatkan ke bawah agar lebih mudah saat pembagian uang.

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	<i>Totebag</i>	11
12	Pouch Kain Batik	3
Total		540

3.3.1.1 Tabel Barang Terjual di *Booth Dunia Sherina*

Berdasarkan tabel data barang terjual di atas, kita dapat mengambil data pengolahan datanya, yaitu dengan cara:

$$1. \text{ Mean} = \text{Jumlah Terjual} / \text{nomor}$$

$$= 540/12$$

$$= 45$$

$$2. \text{ Median (Ke-n)} = (\text{Jumlah Terjual} + 1) / 2$$

$$n = (540 + 1) / 2$$

$$n = 541 / 2$$

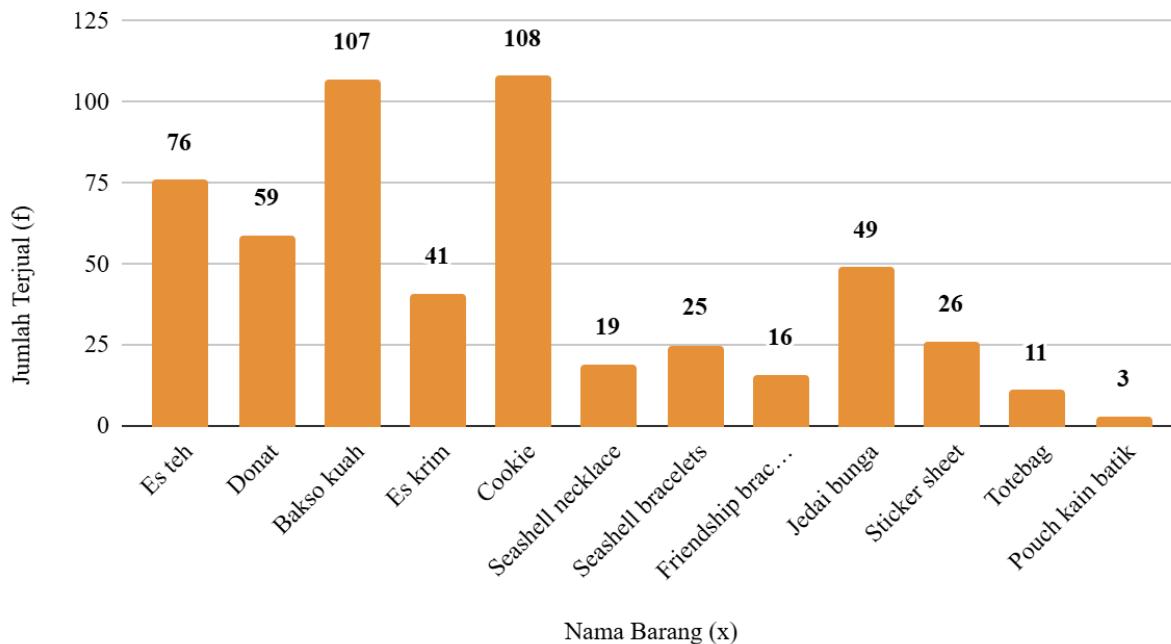
$$n = 270,5$$

$$\text{Median} = n(270,5) = \text{Es Krim}$$

$$3. \text{ Modus} = \text{Cookie (108)}$$

3.3.2 Diagram batang berdasarkan tabel

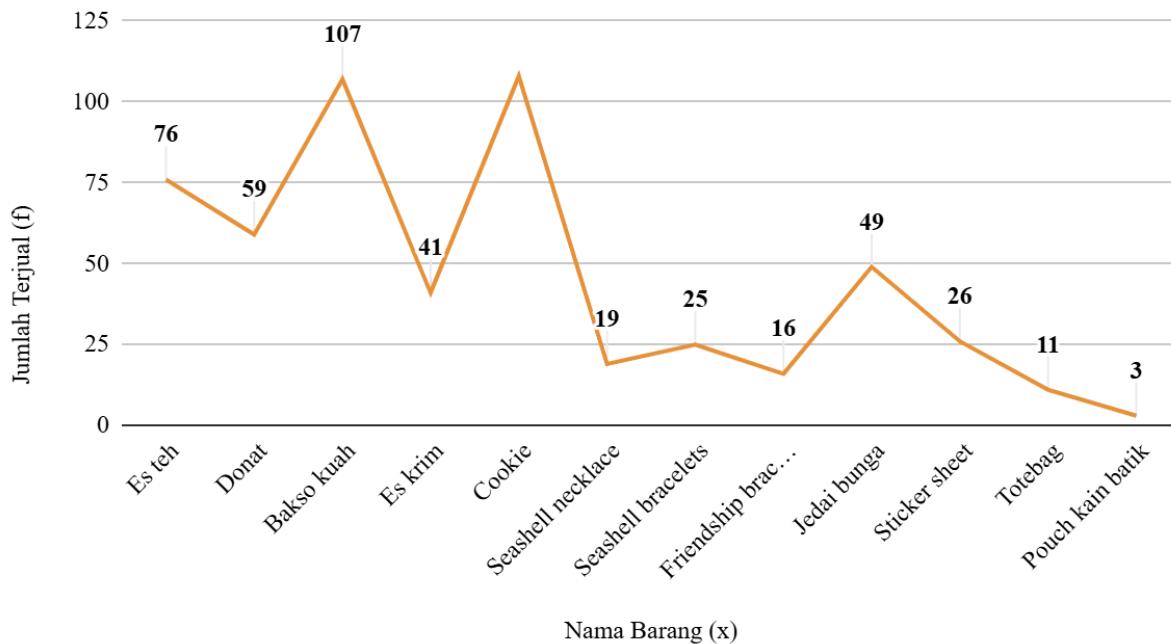
Daftar Barang yang Terjual di Booth Dunia Sherina pada Bazar “PUSPANUSA”



3.3.2.1 Diagram Batang Barang Terjual di Booth Dunia Sherina

3.3.3 Diagram garis berdasarkan tabel

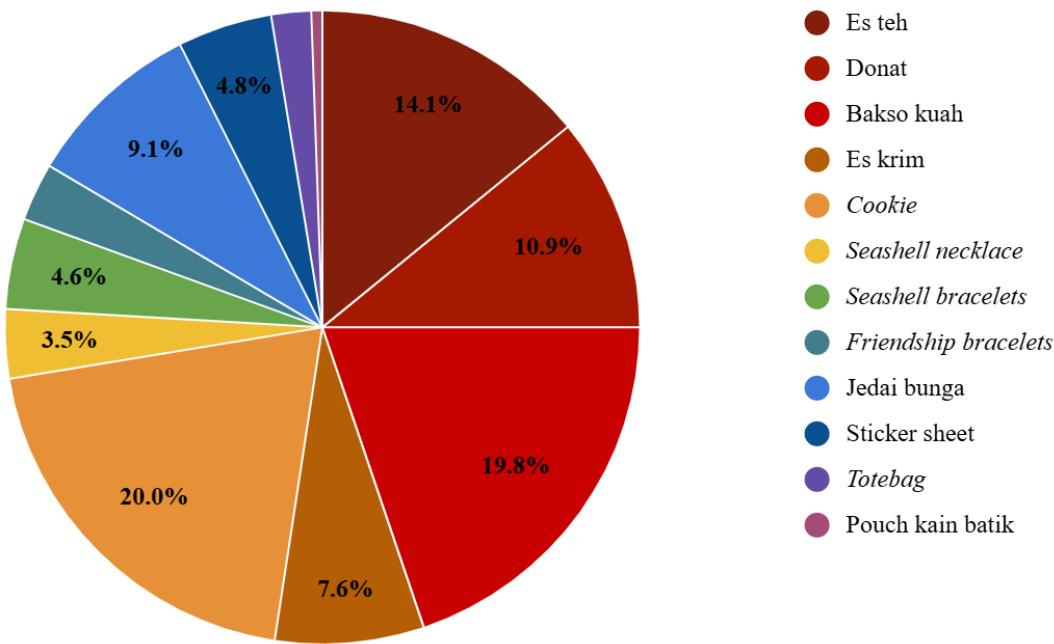
Daftar Barang yang Terjual di Booth Dunia Sherina pada Bazar “PUSPANUSA”



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. Seashell 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	$\frac{76}{540} \times 100\% = 14.1\%$	7. Seashel bracelets	$\frac{25}{540} \times 100\% = 4.6\%$
2. Donat	$\frac{59}{540} \times 100\% = 10.9\%$	8. Friendship bracelets	$\frac{16}{540} \times 100\% = 3.0\%$
3. Bakso kuah	$\frac{107}{540} \times 100\% = 19.8\%$	9. Jedai bunga	$\frac{49}{540} \times 100\% = 9.1\%$
4. Es krim	$\frac{41}{540} \times 100\% = 7.6\%$	10. Sticker sheet	$\frac{26}{540} \times 100\% = 4.8\%$
5. Cookie	$\frac{108}{540} \times 100\% = 20.0\%$	11. Totebag	$\frac{11}{540} \times 100\% = 2.0\%$
6. Seashell necklace	$\frac{19}{540} \times 100\% = 3.5\%$	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.

3.4.1 Refleksi Agama Kunjungan Panti Asuhan

Kunjungan ke panti asuhan yang kami laksanakan merupakan pengalaman yang sangat berharga dan penuh makna. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa kepedulian sosial di antara para peserta. Kunjungan ke panti asuhan juga memberikan pengalaman emosional yang mendalam bagi kami. Membantu panti membuat kami lebih memahami pentingnya berbagi dan peduli terhadap sesama. Kami memberikan donasi yang telah kami persiapkan sebelumnya. Hal ini menyadarkan kami bahwa kebahagiaan tidak selalu datang dari materi, tetapi juga dari perhatian dan kebersamaan.

Tentu saja, dalam menjalankan kegiatan ini, kami menghadapi berbagai tantangan. Di panti asuhan, kami perlu membangun komunikasi yang baik dengan satu sama lain, serta kami harus membuat jadwal yang jelas untuk kunjungan ini. Namun, dengan kerja sama dan dukungan satu sama lain, kami berhasil mengatasi kendala tersebut. Pengalaman ini mengajarkan kami pentingnya kesabaran, ketekunan, serta bagaimana menghadapi berbagai situasi yang mungkin tidak terduga. Pelajaran yang kami dapatkan dari kegiatan ini tidak hanya berguna dalam kegiatan serupa, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam bekerja sama, beradaptasi, dan menghargai setiap kesempatan untuk berbagi kebaikan.

Cita-cita merupakan salah satu hal paling penting dalam hidup. Cita-cita menimbulkan semangat belajar untuk kita agar bisa mencapai cita-cita tersebut. Cita-cita bisa mendorong kita untuk lebih giat dalam belajar dan berusaha. Dengan adanya cita-cita, kita menjadi tahu akan tujuan hidup kita. Cita-cita juga bisa dibilang penuntun hidup kita. Cita-cita sangat penting agar kita bisa menentukan kemana arah hidup kita sehingga menjamin kesejahteraan hidup juga. Hal ini juga ditekankan pada 1 Korintus 9:24-27 tentang Disiplin dan Tujuan dalam hidup.

1. 1 Korintus 9:24-27 – Disiplin dan Tujuan dalam Hidup

“Tidakkah kamu tahu, bahwa dalam gelanggang pertandingan semua peserta turut berlari, tetapi bahwa hanya satu orang saja yang mendapat hadiah? Karena itu larilah begitu rupa, sehingga kamu memperolehnya! Tiap-tiap orang yang turut mengambil bagian dalam pertandingan, menguasai dirinya dalam segala hal. Mereka berbuat demikian untuk memperoleh suatu mahkota yang fana, tetapi kita untuk memperoleh suatu mahkota yang abadi.” (1 Korintus 9:24-25)

Makna:

Paulus menggunakan perumpamaan seorang pelari untuk menekankan pentingnya hidup dengan

tujuan dan penuh kedisiplinan. Ini menunjukkan bahwa hidup yang baik tidak dijalani dengan sembarangan, senang-senang saja, namun dengan disiplin perencanaan yang jelas dan terarah demi mencapai tujuan atau masa depan yang baik.

2. Filipi 3:13-14 – Fokus pada Tujuan di Depan

“...aku melupakan apa yang telah di belakangku dan mengarahkan diri kepada apa yang di hadapanku, dan berlari-lari kepada tujuan untuk memperoleh hadiah, yaitu panggilan surgawi dari Allah dalam Kristus Yesus.” (Filipi 3:13-14)

Makna:

Paulus menekankan pentingnya tidak terjebak dalam masa lalu, melainkan terus maju dengan fokus pada tujuan hidup yang telah ditetapkan oleh Allah. Ini mencerminkan pentingnya untuk tidak menyesali masa lalu namun memiliki visi dan rencana untuk masa depan dan melangkah dengan iman.

3. Roma 12:2 – Pembaruan Budi untuk Hidup yang Berkenan

“Janganlah kamu menjadi serupa dengan dunia ini, tetapi berubahlah oleh pembaharuan budimu, sehingga kamu dapat membedakan manakah kehendak Allah: apa yang baik, yang berkenan kepada Allah dan yang sempurna.” (Roma 12:2)

Makna:

Perencanaan masa depan dimulai dari pembaruan cara berpikir. Paulus mengajak untuk merencanakan hidup sesuai dengan kehendak Allah, bukan berdasarkan keinginan duniawi dan manusiawi. Ini mengajarkan bahwa masa depan yang baik harus dimulai dari keputusan dan perencanaan yang bijak dari saat ini.

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 60 ml water.
2. Pour the agar-agar powder and 60 ml water into the bowl or glass.
3. Let the agar-agar powder hydrate for 10 minutes.

4. Prepare a pot and a stove.
5. Pour 500 ml water into the pot.
6. Bring the water to a boil, then turn off the stove.
7. Pour in glycerin and stir carefully. You can add food coloring at this step if you like.
8. Add the 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 to remove any air bubbles or foam.
11. Pour 160 ml of the mixture into the mold.
12. Make sure the surface is flat.
13. Let it dry for 3 days.
14. It should be dehydrated at 122°F or 50°C for 24 hours.
15. It can also be dried under sunlight.
16. Once ready, the bioplastic can be peeled off from the mold.
17. 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>

Wira, Buana Setiadi. 2015. Integrated Learning (Pembelajaran Terpadu). Diakses pada 21

Agustus 2024, pukul 10.50 WIB.

<https://blogwirabuana.wordpress.com/2015/05/22/integrated-learning-pembelajaran-terpadu/>.

LAMPIRAN

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