

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama ini masalah pengelolaan sampah hanya berfokus pada pengelolaan sampah anorganik khususnya masalah sampah plastik hingga mengesampingkan masalah sampah lainnya seperti sisa makanan, sayuran dan buah. Limbah organik merupakan salah satu masalah yang tidak hanya berdampak pada kondisi lingkungan alam sekitar dimana limbah sisa makanan menyebabkan meningkatnya akumulasi gas rumah kaca di atmosfer yang dikarenakan sampah organik atau sampah makanan yang terbuang di tanah menyumbang 50-55% gas metana dan 40-45% gas CO₂ yang berdampak pada pemanasan global, tetapi juga memiliki dampak pada sektor lainnya seperti ekonomi dan sosial.

Berdasarkan data dari Direktorat Pengelolaan Sampah KLHK yang dirilis pada halaman resminya, jumlah sampah terbanyak di Indonesia di tahun 2020 adalah sampah sisa makanan yakni sebanyak 39,69 persen dari jumlah total sampah. Angka tersebut sama dengan 39,9 juta ton sampah dari total sampah 64,3 juta ton pada tahun 2020. Komposisi sampah sisa makanan terbanyak ini tidak hanya terjadi pada 2020 tetapi juga pada tahun 2019 dimana sampah sisa makanan mencapai angka 40,3 juta ton sampah.

Akibat tingginya intensitas sampah makanan dalam kurun waktu 2000-2019 menyebabkan negara mengalami kerugian sebesar Rp.213-551 triliun per tahun atau setara dengan 4% sampai 5% dari Produk Domestik Bruto (PDB) dimana data tersebut dirilis oleh riset Bappenas. Sedangkan pada sektor sosial berdampak pada hilangnya kandungan energi yang setara dengan porsi makan 61-125 juta penduduk atau 29-47% dari populasi penduduk di Indonesia.

Oleh sebab itu, berdasarkan masalah diatas untuk mengurangi adanya sampah atau sisa makanan terbuang perlu adanya upaya penanggulangan salah satu caranya adalah dengan *Waste Food Management* dimana kita akan melakukan kerjasama dengan toko atau warung makanan agar makanan sisa yang mereka miliki masih bisa dijual atau dibagikan kepada orang-orang atau yayasan yang membutuhkan

baik makanan dengan harga yang lebih murah dari biasanya namun masih memiliki kualitas yang masih layak untuk dikonsumsi. Sehingga nantinya hal ini dapat mengurangi banyaknya sisa makanan yang terbuang dan meminimalisir kerugian dari toko tersebut.

B. Tujuan

Tujuan dari Studi Independen Generasi GIGIH 2.0 khususnya jalur Frontend Engineering diharapkan para peserta yang telah lulus mendapatkan kemampuan yang cukup baik itu *hardskills* maupun *softskills* dalam rangka mempersiapkan diri memasuki dunia pekerjaan di masa mendatang. Sesuai dengan paket kompetensi yang sudah disiapkan tim Generasi GIGIH 2.0, peserta ditargetkan memahami kompetensi sebagai berikut:

1. Peserta mampu membangun antarmuka web menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan library React JS.
2. Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan materi *softskills* ke dalam dunia kerja
3. Peserta mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris terutama kemampuan berbicara

C. Ruang Lingkup

Pada program Studi Independen Generasi GIGIH 2.0, peserta akan menjalani pembelajaran selama total 8 minggu baik dari sisi teknis maupun nonteknis. Sesuai dengan jalur pembelajaran yang diambil oleh penulis yaitu *Frontend Engineering*, nantinya peserta mempelajari bagaimana membuat antarmuka sebuah web dengan menggunakan *library* yang sangat populer saat ini yaitu *React Js*. Materi *softskills & career readiness* yang disediakan juga cukup lengkap sebagai bekal peserta mempersiapkan diri dalam meniti karier di masa depan seperti cara membuat CV yang baik, bagaimana cara menerima dan memberikan *feedback* dan lain-lain. Selain itu, Generasi GIGIH 2.0 juga bekerja sama dengan Cakap dalam memberikan materi intensif bahasa Inggris khusus bisnis dan *Software Engineer*.

Dengan metode belajar *flipped learning* dan *socratic*, diharapkan dapat melatih pola pikir peserta dalam berpikir kritis. Metode *flipped learning* adalah sebuah proses belajar mandiri secara daring. Sebelum kelas teknikal atau nonteknikal dimulai, tim Generasi GIGIH memberikan gambaran materi yang nantinya akan dipelajari selama di kelas. Lewat gambaran tersebut, peserta diharuskan membaca dan mempelajarinya secara mandiri. Saat kelas di mulai, instruktur akan membahas kembali dan peserta diberikan latihan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang telah diajarkan. Sedangkan metode *socratic* adalah metode di mana peserta diminta untuk aktif berdiskusi sehingga pola pikir peserta akan lebih terlatih dalam berpikir kritis. Diakhir sesi, peserta diberikan tugas. Selain itu, peserta juga mendapat selingan pembelajaran bahasa Inggris selama 2 hari setiap minggunya. Tahap terakhir adalah tahap di mana peserta akan mempraktikkan hasil belajarnya selama 8 minggu. Peserta akan dibagi ke dalam peserta magang dan peserta *Capstone Project*.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil Generasi GIGIH 2.0 2022

Generasi GIGIH dirancang oleh Yayasan Anak Bangsa Bisa dan GoTo sebagai solusi bagi talenta teknologi muda Indonesia untuk mengikuti industri teknologi yang berkembang cepat.

Melalui pelatihan kompetensi dan cara berpikir yang tepat, kami ingin menghasilkan talenta teknologi yang kritis, gigih, tangguh, dan berdaya saing tinggi, sehingga mampu menghadapi tantangan masa depan.

Program ini diharapkan bisa membantu mempercepat transformasi digital sekaligus menjadikan teknologi sebagai pembawa perubahan positif di Indonesia. Generasi GIGIH, lampaui batas untuk membuat perubahan.

2. Unit Kerja

Nama Instansi : Generasi GIGIH 2.0 Yayasan Anak Bangsa Bisa

Alamat : Pelaksanaan secara daring

Tanggal Kegiatan : 28 Februari 2022 - 29 Juli 2022

E. Metode Penulisan Laporan

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data secara langsung dari jurnal dan pengalaman petani langsung dengan metode observasi.

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum dan latar belakang dari program yang dibuat, serta berisikan analisis serta sedikit pembahasan mengenai metode yang digunakan pada penelitian ini.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori dasar yang berkaitan dengan proyek penelitian sebagai parameter dasar dalam pembuatan model pembelajaran mesin untuk prediksi

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan dari pekerjaan yang dilakukan dan hasil penelitian dari proyek yang sudah dibuat dengan keluaran yang sudah ditentukan.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran untuk penulis serta peneliti yang akan melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.