

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

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 sisa makanan terbuang terbanyak ini tidak hanya terjadi pada 2020 tetapi juga pada tahun 2019 dimana makanan terbuang 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 perlunya sebuah *food waste management* dan website SANSET yang dibangun menggunakan “REACT JS” hadir untuk mengurangi terbuangnya makanan yang masih layak konsumsi. Pada Website ini pengguna dapat menjual makanan second grade atau bisa dikatakan makanan sisa yang masih layak dikonsumsi. Makanan sisa disini maksudnya adalah makanan yang dibuat berlebih atau makanan yang belum habis terjual di waktu tertentu, dan memilih kualitas yang masih baik. Pengguna dapat menjual makanan dengan harga yang lebih murah dengan potongan harga 50% dari harga asli makanan. Pengguna yang hendak menjual makanan diharuskan membagikan foto, deskripsi serta tanggal kadaluarsa makanan agar pembeli mampu melihat langsung kondisi makanan yang ditawarkan.

## **B. TUJUAN**

Tujuan yang diharapkan mengikuti program Generasi GIGIH 2.0 adalah kita mampu bersaing di dunia serba digital ini dan dapat berkembang serta nantinya dapat bersaing di dalam dunia kerja dengan diadakannya pembelajaran dan project yang ada berdasarkan track yang dipilih. Serta hasil dari apa yang telah diperoleh selama pembelajaran nantinya dapat membantu diri sendiri maupun orang lain yang ada disekitar kita.

## **C. RUANG LINGKUP**

Ada tiga rangkaian program yang akan dilakukan selama pengaturan di dalam kelas:

1. Setiap minggu terdapat kelas teknik untuk setiap jalur pembelajaran, tiga kali seminggu setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat;
2. Kelas Bahasa Inggris Cakap setiap hari Selasa dan Kamis; dan
3. Soft skill dan kelas kesiapan karir setiap hari Selasa dan Kamis.

Program ini akan dilakukan sepenuhnya secara online melalui Zoom meeting.

## **D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN**

Struktur Organisasi di Yayasan Anak Bangsa Bisa bersifat rahasia dan tidak bisa disebarluaskan.

## **E. METODE PENULISAN LAPORAN**

Penyusunan laporan menggunakan beberapa metode penulisan untuk memperoleh data data , antara lain:

1. Metode Praktikum

Metodi yang dilakukan dengan mempraktikan materi yang sudah diberikan oleh mentor .

2. Metode Wawancara

Metode dilakukan dengan cara bertanya secara kepada mentor ataupun asisten mentor terkait materi maupun praktek yang telah diberikan.

### 3. Metode Pustaka

Metode dilakukan dengan membaca dan mengumpulkan data yang bersumber dari jurnal maupun web site resmi, agar penulisan materi memiliki dasar landasan yang sesuai.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN**

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Berisi gambaran umum mengenai latar belakang, tujuan, aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Berisi dasar-dasar teori untuk mendukung penulisan laporan.

### **BAB III           ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisi kegiatan yang dilaksanakan selama PKL/KP, penjelasan mengenai design yang dibuat serta gambaran hasil pekerjaan selama Praktik Kerja Lapangan.

### **BAB IV           PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan