

Perancangan Membuat Kerajinan Tangan Ibu-ibu PKK Dari Limbah Plastik Dengan Adobe Flash

Hendra Febrian¹, Wahab Sya'roni², Moh. Jasri³

^{1,2}Teknik Informatika, ³STT Nurul Jadid Paiton Probolinggo

¹hendralestari7@gmail.com, ²Wahab.syahroni@gmail.com, ³jasriahyak@gmail.com

Abstrak

Sampah merupakan hal yang mengganggu aktifitas maupun kehidupan masyarakat, selain mengganggu kenyamanan, sampah juga dapat menimbulkan beberapa hal yang tidak menguntungkan masyarakat, tidak terkendalinya penumpukan sampah dampak berdampak negatif bagi masyarakat khususnya sampah anorganik, seperti tempat bersarangnya nyamuk berbahaya, tersumbatnya saluran irigasi sehingga menyebabkan banjir disaat musim penghujan. Sampah tidak sepenuhnya menjadi hal yang menakutkan, tetapi sampah juga dapat menjadi hal yang berguna, yaitu dengan cara daur ulang atau pengolahan menjadi suatu kerajinan, kurangnya pemahaman masyarakat khususnya anggota ibu-ibu PKK di Desa Kebonagug tentang pemanfaatan sampah menjadi kendala dalam memanfaatkan limbah sampah plastik ini, jika terdapat suatu media pembelajaran tentang pengolahan sampah plastik maka dapat menjadi solusi dalam menangani masalah sampah tersebut. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* dalam pembuatan media pembelajaran pembuatan sampah plastik menjadi kerajinan tangan dan TP. PKK Desa Kebonagung adalah sebagai objek dalam penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan interview. Observasi dilakukan pada objek yang akan diteliti dan wawancara dilakukan terhadap anggota PKK serta studi literatur sebagai pendukung dalam pembuatan aplikasi dengan memanfaatkan referensi buku, internet atau jurnal untuk penelitian yang sama sebelumnya, dan menggunakan Adobe Flash Cs6 sebagai media pembuatan aplikasi. Berdasarkan masalah diatas maka dalam hal ini ditemukan sebuah solusi berupa media pembelajaran berbentuk kreatifitas kerajinan tangan dalam pemanfaatan sampah-sampah plastik. Media ini digunakan untuk ibu-ibu PKK dengan mempraktekkan daur ulang sampah plastik menjadi kerajinan tangan yang mempunyai nilai jual.

Kata Kunci : Pengolahan, kerajinan tangan, Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masalah sampah sering menjadi momok bagi masyarakat dikarenakan mengganggu kenyamanan dan ketenangan masyarakat, sampah terbagi menjadi 2 jenis, yaitu sampah organik dan anorganik, sampah organik merupakan sampah dari tumbuhan dan masih bisa terurai oleh tanah, dan sampah anorganik merupakan sampah yang tidak dapat terurai oleh tanah dan yang sering menjadi masalah bagi masyarakat. Seiring dengan bertambahnya rumah penduduk menjadi faktor penimbunan sampah yang tidak bisa dikendalikan terlebih lagi tempat pembuangan sampah yang kurang memadai berakibat penumpukan sampah semakin tidak terkendali. Selain itu kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan sangat berperan dalam masalah ini, banyak masyarakat tidak menyadari akan bahaya yang ditimbulkan dari sampah tersebut, selain mengganggu kenyamanan dan ketenangan masyarakat, sampah juga dapat menjadi tempat

bersarangnya penyakit lewat nyamuk-nyamuk berbahaya, seperti nyamuk demam berdarah, malaria dan juga nyamuk berbahaya lainnya.

Pemerintah sering melakukan himbauan kepada masyarakat khususnya ibu-ibu rumah tangga, bahwasanya sampah yang menumpuk dapat menimbulkan hal-hal yang tidak kita inginkan, banyak slogan yang terpasang untuk membuang sampah pada tempatnya, tetapi hanya sedikit masyarakat yang menyadari akan hal tersebut, ternyata masih banyak masyarakat khususnya ibu-ibu rumah tangga membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti membuang sampah di sungai yang mengakibatkan menyempitnya sungai dan dapat mengakibatkan banjir pada musim penghujan, terutama sampah anorganik atau sampah-sampah yang tidak dapat terurai oleh tanah, contohnya sampah-sampah yang berbahan dari plastik : bungkus belanjaan dan lain-lain.

Kurangnya pemahaman dalam pengelolaan sampah menjadi masalah dalam pemanfaatannya, khususnya untuk ibu-ibu rumah tangga di desa Kebonagung yang tergabung dalam organisasi PKK, perkumpulan

yang hanya satu kali dalam sebulan juga menjadi masalah dalam penyuluhannya, jika tersedia media pembelajaran tentang pengolahan limbah plastik yang dapat digunakan dalam pemanfaatan sampah plastik maka ibu-ibu PKK dapat belajar di rumah masing-masing maupun disaat beraktifitas lainnya.

Berdasarkan masalah diatas maka dalam hal ini ditemukan sebuah solusi berupa media pembelajaran berbentuk kreatifitas kerajinan tangan dalam pemanfaatan sampah-sampah plastik, penulis melakukan penelitian dengan judul “ PERANCANGAN MEMBUAT KERAJINAN TANGAN IBU-IBU PKK DARI LIMBAH “ SAMPAH PLASTIK” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”, media ini digunakan untuk para ibu-ibu PKK dengan mempraktekan daur ulang sampah plastik menjadi kerajinan tangan yang mempunyai nilai jual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan dalam menanggulangi sampah yang tidak dapat terkendali khususnya sampah anorganik yaitu “Bagaimana Membuat Perancangan Kerajinan Tangan Oleh Ibu-ibu PKK dari Limbah Menggunakan Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Limbah Plastik” ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat adanya masalah maupun hal-hal yang perlu dibahas pada perancangan aplikasi ini, maka dalam membangun “ Perancangan Membuat Kerajinan Tangan Ibu-ibu PKK Dari Limbah “ Sampah Plastik” Menggunakan Adobe Flash” hanya terbatas pada:

1. Penelitian ini dilakukan pada desa kebonagung, aplikasi ini membahas tentang bagaimana merancang sampah plastik menjadi kerajinan tangan yang bernilai jual.
2. Aplikasi yang digunakan adalah adobe flash.
3. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan oleh berbagai kalangan, dari usia muda,tua, bapak-bapak dan ibu-ibu rumah tangga.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran dalam membuat kerajinan tangan ibu-ibu PKK dari limbah plastik dengan menggunakan adobe flash.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian,

karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Kemudian, obyek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian yang ada di dalam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil.

2. Wawancara atau Interview

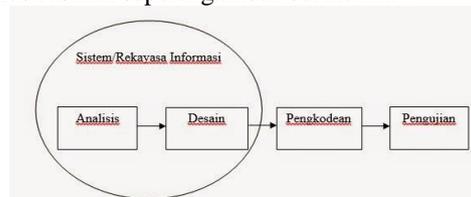
Wawancara atau *interview* merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu.

3. Studi Literatur

Selain observasi dan *interview* mencari referensi-referensi yang terkait pada jurnal atau skripsi penelitian terkait untuk mendapatkan informasi.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Waterfall atau sering juga disebut air terjun adalah sebuah metode dalam pengembangan sistem yang dilakukan untuk membuat pembaruan sistem yang berjalan. Metode pengembangan sistem merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan metode-metode atau model-model yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya dengan memiliki alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (suport). Dan untuk gambarannya dapat di ilustrasikan seperti gambar berikut ini :



Gambar 1 : Ilustrasi Model Waterfall

a) Analisis (Analisis Kebutuhan)

Analisis dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi literatur. Hasil wawancara dan observasi yang diperoleh adalah

bahwasanya penumpukan sampah yang tidak terkendali dan belum adanya sebuah media dalam pengolahan sampah menjadi kerajinan tangan dari sampah plastik.

b) Desain

Setelah menganalisa permasalahan yang ada, selanjutnya digunakan perancangan sistem dengan menggunakan Flowchart yang merupakan alur dari aplikasi ini.

c) Pembuatan Kode Program

Dalam tahap ini yaitu pengkodean merupakan menerjemah desain ke bahasa yang dikenal oleh komputer yang dilakukan oleh peneliti untuk mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem atau aplikasi yang telah dibuat.

d) Pengujian

Setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan ujicoba terlebih dahulu sebelum diberikan kepada pengguna, dalam hal ini adalah pihak dari TP. PKK Desa Kebonagung yang menangani aplikasi tersebut apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau sebaliknya. Kalau tidak sesuai dengan apa yang diinginkan user sistem tersebut direvisi dan dilakukan ujicoba kembali setelah sistem tersebut direvisi.

2. Hasil dan Pembahasan

2.1 Hasil Analisis dan Desain

2.1.1 Analisis Sistem

Setelah melakukan penelitian dan observasi dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan pihak terkait yaitu anggota PKK Desa Kebonagung, maka dapat diketahui bahwa masalah penumpukan sampah tidak terkendali, dan kurangnya pemahaman akan pengolahan sampah.

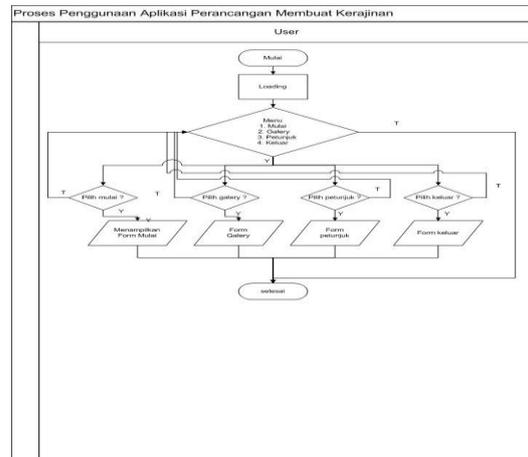
Dari hasil penelitian diperoleh solusi yang dapat mengetahui permasalahan yang ada Sehingga dibutuhkan media pembelajaran Perancangan Membuat Kerajinan Tangan Ibu-ibu Pkk Flash Dari Limbah Plastik Menggunakan Adobe yang dapat membantu mengatasi penumpukan sampah yang tidak terkendali di Desa Kebonagung.

2.1.2 Desain Sistem

Desain sistem dimaksudkan untuk mengetahui dan memberikan gambaran sistem secara menyeluruh yang akan di implementasikan. Desain aplikasi perancangan membuat kerajinan tangan ibu-ibu pkk dari

limbah “Limbah Plastik” akan digambarkan dengan menggunakan Flowchart.

a. Flowchart

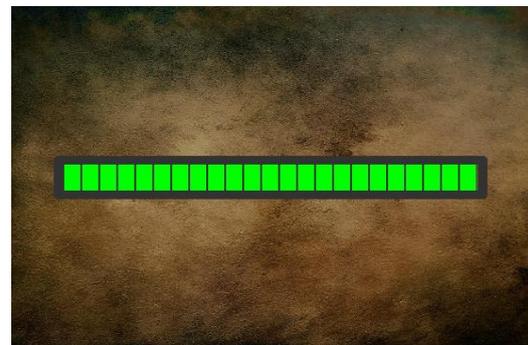


Gambar 2. Flowchart

2.2 Implementasi

2.2.1 Halaman Loading

Halaman ini melakukan proses loding pada aplikasi ini.



Gambar 3. Halaman Loading

2.2.2 Halaman Menu

Halaman ini berguna untuk menampilkan menu dari aplikasi ini, dimana terdapat beberapa tombol dengan fungsi masing yaitu : mulai, petunjuk, galery dan keluar.



Gambar 3. Halaman Menu

2.2.3 Halaman Mulai

Halaman ini berguna untuk menampilkan media pembelajaran pembuatan kerajinan tangan.



Gambar 4. Halaman Mulai

2.2.4 Halaman Galery

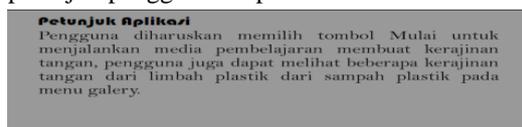
Halaman ini berguna untuk menampilkan beberapa hasil kerajinan tangan.



Gambar 5. Halaman Galery

2.2.5 Halaman Petunjuk

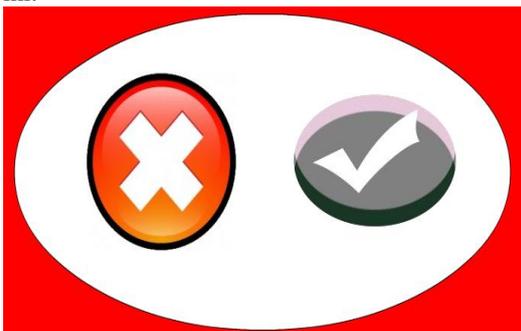
Halaman ini berguna untuk menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi ini.



Gambar 6. Halaman Petunjuk

2.2.6 Halaman Keluar

Halaman ini berguna untuk keluar dari aplikasi ini.



Gambar 7. Halaman Keluar

3. Kesimpulan dan Saran

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menanggulangi sampah dan tidak pahamnya masyarakat akan pengolahan sampah untuk ibu-ibu PKK di desa Kebonagung diperlukan suatu media pembelajaran bagi masyarakat dalam pengolahan sampah.

Pada penelitian ini, dihasilkan sebuah media pembelajaran pengolahan sampah, yaitu perancangan membuat kerajinan tangan dari sampah plastik menggunakan.

3.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, sistem ini telah sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Untuk penelitian perlu ditambahkan:

1. pada tampilan menu aplikasi ditambahkan dengan fitur tombol yang lebih komplit agar sistem ini menjadi lebih baik.
2. Menambahkan lebih banyak kreatifitas dalam kerajinan tangan dalam pengolahan sampah pada aplikasi supaya masalah sampah dapat diatasi

Daftar Pustaka :

Alex. (2013). *Sukses Mengolah Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik*. Pustaka Baru Pres. Yogyakarta

Nafisah Syifaun. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA

Rosa, A.S., dan M Shalahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.