

**ANALISIS UJI PREFERENSI PIZZA MEAT LOVER SEBAGAI MENU
A LA CARTE DI IJEN RESTO éL HOTEL BANYUWANGI**

Oleh

Kharisma Maharani¹, Eka Afrida Ermawati^{2*}, Rudi Tri Handoko³

^{1,2,3}Progam Studi Diploma IV, Manajemen Bisnis Pariwisata, Politeknik Negeri
Banyuwangi

Email: ¹kharismaamaharani@gmail.com, ^{2*}ekaafrida22@poliwangi.ac.id

Abstrak

éL hotel Banyuwangi adalah salah satu hotel ataupun akomodasi penginapan bintang 4 yang ada di Banyuwangi yang kini terus meningkatkan usahanya agar lebih dikenal oleh banyak orang untuk dapat bertahan dalam persaingan dunia bisnis. Salah satu upaya yakni dengan cara perlu mengetahui dengan pasti dan jelas apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh seorang konsumen dalam memilih makanan contohnya, penting untuk mengetahui tingkat kesukaan konsumen terhadap sebuah makanan. Terciptanya tingkat kepuasan konsumen yang optimal akan mendorong terciptanya loyalitas di benak konsumen yang merasa puas. Dalam memenangkan persaingan antar kompetitor selalu menampilkan produk terbaik dan dapat memenuhi selera konsumen yang selalu berkembang dan berubah – ubah. Konsumen cenderung memilih produk dengan kualitas yang tinggi, baik dari segi rasa, tampilan, maupun kebersihan atau *hygienitas* produk. Tujuan dari penelitian ini adalah mencari preferensi konsumen terhadap menu *pizza meat lover* di Ijen Resto éL Hotel Banyuwangi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji hedonik yang meliputi empat aspek yaitu, warna, aroma, rasa dan tekstur. Untuk menilai 4 aspek tekstur dengan nilai 83% kemudian aroma dengan nilai 74% lalu warna dengan 88% serta rasa 88% dapat ditarik kesimpulan bahwasanya produk *Pizza Meat Lover* termasuk ke dalam kriteria sangat disukai oleh konsumen. Dan pada penilaian secara menyeluruh dengan mendapatkan hasil 83% juga termasuk kedalam kriteria sangat disukai oleh konsumen.

Kata Kunci : Preferensi, Tingkat Kesukaan, Pizza

PENDAHULUAN

Industri pariwisata saat ini menjadi salah satu industri yang mempunyai peran cukup penting dalam pembangunan nasional berbagai negara. Kondisi yang sama juga terjadi di Indonesia di mana sektor pariwisata pada tahun 2016 menunjukkan perkembangan dan kontribusi yang terus meningkat dan semakin signifikan terhadap *Product Domestic Brutto* (PDB) nasional sebesar 4,03% atau senilai Rp. 500,19 triliun, dengan peningkatan devisa yang dihasilkan mencapai Rp. 176-184 triliun dan tenaga kerja pariwisata sebanyak 12 juta orang (Rusyidi, 2018).

Secara eksternal pariwisata dipengaruhi oleh situasi politik dan keamanan negara, kota, wilayah daya tarik wisata, biro perjalanan,

industri wisata (makanan, akomodasi, cinderamata, dan lain-lain). Secara internal pariwisata dipengaruhi oleh pengelolaan yang baik terhadap daya tarik wisata itu sendiri seperti kebersihan, kerapian, sumber daya manusia yang baik, dan lainnya. Hotel merupakan suatu perusahaan dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima. Berdasarkan SK. Menteri Pariwisata, Pos, Telekomunikasi No. KM 37/PW 340/ MPPT-86 dinyatakan hotel merupakan suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa

penginapan, makanan dan minuman serta jasa pengunjung lainnya bagi umum dikelola secara komersial (Ruslang, 2021). Sektor perhotelan merupakan salah satu sektor andalan berbasis ekonomi yang diupayakan untuk bertahan dan dapat mempertahankan kontribusi pada perekonomian.

éL Hotel Banyuwangi merupakan hotel berbintang di Banyuwangi yang berdiri sejak tahun 2017 éL Hotel Banyuwangi adalah salah satu dari *Five Property Brand* dibawah manajemen éL Internasional Hotel. éL hotel Banyuwangi berada dalam persaingan ketat dikalangan hotel bintang empat di Banyuwangi seperti Illira Hotel, Aston Banyuwangi Hotel & Conference Center, Kokoon Hotel. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan strategi untuk meningkatkan loyalitas pelanggan.

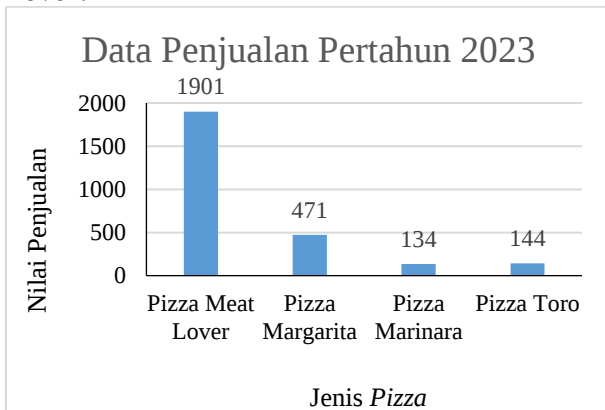
Untuk menunjang operasional hotel, éL hotel Banyuwangi dilengkapi dengan berbagai departement. Salah satunya yakni *Food & Beverage Departement*. Departement ini bertanggung jawab untuk menyediakan makanan dan minuman yang terdapat di hotel. Operasional kerja *food and beverage product* terdiri dua bagian yakni *food and beverage product (kitchen/dapur)*, dan *food and beverage service (room service dan restoran)*. *Food and beverage product* bertanggung jawab atas pengolahan bahan mentah menjadi makanan yang siap saji untuk mengundang selera tamu untuk membeli produk tersebut (*A la Carte*). *Product* yang dihasilkan oleh *food and beverage departement* adalah totalitas dari makanan dan minuman dan seperangkat atribut lainnya, termasuk di dalamnya adalah rasa, warna, aroma makanan, harga, dll. (Yusnita, 2013). Untuk menunjang kelancaran operasional hotel, *food and beverage product* di éL Hotel Banyuwangi dibagi menjadi *cool kitchen, hot kitchen, pastry, dan butcher*. Kemudian menu yang dihasilkan oleh *food and beverage product* dapat dihidangkan pada restoran yang terdapat di éL hotel Banyuwangi. Semua menu yang dihidangkan

di restoran memiliki tujuan untuk memberi kepuasan pada konsumen yang mengkonsumsi hidangan yang disediakan. Pada hal ini éL Hotel Banyuwangi selalu meningkatkan kualitas produk atau jasanya karena peningkatan kualitas produk bisa membuat konsumen merasa puas dengan produk atau jasa yang diberikan dan akan mempengaruhi konsumen untuk membeli kembali produk tersebut.

éL Hotel Banyuwangi dalam memenangkan persaingan antar kompetitor selalu menampilkan produk terbaik dan dapat memenuhi selera konsumen yang selalu berkembang dan berubah – ubah. Pada industri makanan, kualitas produk merupakan salah satu unsur yang terpenting. Seiring dengan perkembangan zaman, konsumen akan lebih peka terhadap kualitas dari produk yang ditawarkan oleh produsen. Konsumen cenderung memilih produk dengan kualitas yang tinggi, baik dari segi rasa, tampilan, maupun kebersihan atau *hygienitas* produk. Pengembangan sebuah makanan, *kitchen* éL Hotel Banyuwangi perlu mengetahui dengan pasti dan jelas apa yang di butuhkan dan diinginkan oleh seorang konsumen dalam memilih makanan contohnya penting untuk mengetahui tingkat kesukaan konsumen terhadap sebuah makanan. Salah satu produk yang dimiliki *food and beverage product* éL hotel Banyuwangi adalah *pizza*.

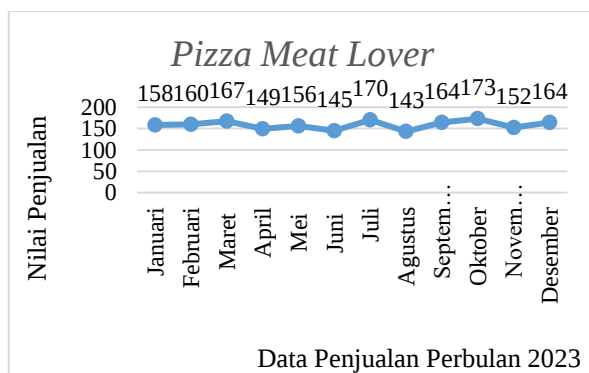
Pizza merupakan salah satu produk dan merupakan menu *main course* yang ada di éL Hotel Banyuwangi dan juga salah satu menu *A la Carte*. *Pizza* secara umum adalah sejenis olahan makanan roti yang memiliki bentuk bundar, pipih yang dimasak dengan cara dipanggang di oven dan biasanya dilumuri saus tomat serta keju dengan menggunakan bahan makanan tambahan lainnya yang bisa dipilih (Novitasari, 2019). Jenis bahan lainnya juga dapat ditaruh diatas *pizza* biasanya daging seperti *smoke beef, sausage, mushroom, seafood*. Sedangkan *condiment* lainnya seperti *onion, paprika, dan lain lain*. Terdapat

beberapa jenis *pizza* yang ada di éL Hotel Banyuwangi salah satunya yakni *pizza meat lover*.



Gambar 1. Bagan Data Penjualan Pertahun 2023

Sumber : éL Hotel Banyuwangi



Gambar 2. Bagan Data Penjualan Perbulan 2023

Sumber : éL Hotel Banyuwangi

Untuk mengetahui preferensi konsumen seperti kualitas produk yang terdiri dari rasa, warna, aroma, dan tekstur faktor pendorong untuk dilakukan penelitian lebih mendalam yakni mengenai faktor kualitas produk yang ditawarkan yang terkesan berubah-ubah. Informasi ini diperoleh dari beberapa keluhan konsumen yang berkunjung di Ijen resto éL Hotel Banyuwangi.



Gambar 3. Guest Comment Pembelian Pizza

Sumber : éL Hotel Banyuwangi

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di éL Hotel Banyuwangi dengan judul **“ANALISIS UJI PREFERENSI PIZZA MEAT LOVER SEBAGAI MENU A LA CARTE DI IJEN RESTO éL HOTEL BANYUWANGI”** dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti mengetahui mengenai preferensi konsumen terhadap produk, dan juga penelitian ini akan membantu pihak hotel untuk kedepannya saat hendak melakukan evaluasi terhadap produk yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang di atas diperoleh perumusan masalah dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *pizza meat lover* sesuai standard *receipe hot kitchen* éL hotel Banyuwangi?
2. Bagaimana uji preferensi produk *pizza meat lover* sebagai menu *a la carte* di Ijen resto éL hotel Banyuwangi?

LANDASAN TEORI

Hotel

Dalam industri pariwisata terdapat keterkaitannya dengan sarana pendukung yaitu akomodasi. Menurut Ismayanti (2011) akomodasi merupakan sarana untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, serta dilengkapi dengan pelayanan makanan dan minuman sebagai sarana pendukung pariwisata untuk wisatawan. Jenis-jenis akomodasi itu sendiri ada beberapa yaitu: *Hotel, Motel, Cottages, Guest House, Bungalow, Mess, Home Stay, Losmen, INN*. Pesatnya perkembangan industri dibidang pariwisata ini tentu para wisatawan banyak membutuhkan sarana akomodasi.

Restoran

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumen baik berupa makanan ataupun minuman (Khusnul, 2018). Pengertian restoran atau rumah makan menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan pengusaha Jasa Pangan adalah : “Suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial”.

Sedangkan menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.

Kitchen

Secara umum, *kitchen* dapat diartikan sebagai suatu tempat yang khusus digunakan sebagai tempat mengolah bahan baku makanan menjadi makanan yang siap disajikan dengan penampilan yang menarik. Menurut Minantyo (2011) dapur merupakan suatu tempat untuk menyimpan, menyiapkan bahan makanan sehingga dapat diolah sebagaimana makanan tersebut dapat disajikan sesuai dengan standart yang dapat dikonsumsi. *Kitchen* di hotel, merupakan tempat khusus untuk menyiapkan makanan dan minuman yang khususnya disajikan atau dijual kepada tamu hotel serta untuk mengolah makanan pada beberapa *event*. Untuk dapat menimbulkan kepercayaan tamu hotel terhadap kebersihan dan kualitas makanan (produk hotel) yang diolah ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi rasa percaya konsumen akan mutu dan pelayanan di

kitchen. Karena baik dan buruknya suatu hotel ditentukan dari mutu dan kualitas makanan yang disajikan.

Menu A la Carte

Menurut Gisslen (2011) menu adalah masakan yang akan disajikan atau tersedia untuk dinikmati dan dimakan. Hampir dalam setiap segmen bisnis makanan, menu adalah hal yang paling penting. Mulai dari peralatan, manajemen tenaga kerja, pembelian, penjualan, biaya akuntansi, tata letak dapur dan fasilitas semua didasarkan pada menu. Terdapat beberapa menu salah satunya yakni menu *a la carte* yang memiliki arti pemilihan menu yang terdaftar dengan keterangan harga masing-masing yang sudah ditentukan dimana kita bisa memilih lauk atau apapun yang kita inginkan.

Pizza

Pizza merupakan salah satu jenis makanan siap saji yang digemari oleh segala usia. Selain rasanya yang enak, *basic* roti *pizza* yang lembut dan tipis, pilihan terhadap varian *topping* dan bentuk juga memegang *handle* dominasinya menu cepat saji yang satu ini. *Pizza* secara umum adalah sejenis olahan makanan roti yang memiliki bentuk bundar, pipih yang dimasak dengan cara dipanggang di oven dan biasanya dilumuri saus tomat serta keju dengan menggunakan bahan makanan tambahan lainnya yang dibisa dipilih

(Novitasari, 2019). Terdapat dua jenis *pizza* yakni *Italian pizza* dan *American pizza*. *Italian pizza* memiliki karakter *thin- crust* (roti yang tipis) karena masyarakat Italia lebih mengutamakan seni dan rasa, bukan bertujuan untuk kenyang. Sedangkan *American pizza* memiliki karakter roti yang tebal karena masyarakat Amerika suka makan agar kenyang. Perbedaan jenis *base* roti yang digunakan pada umumnya menggunakan komposisi bahan yang hampir sama, perbedaannya hanya terletak pada jenis lemak yang digunakan. Penggunaan minyak zaitun yang sering digunakan pada pembuatan *Italian pizza*, menghasilkan tekstur yang lebih renyah. Sedangkan pada *American pizza* yang menggunakan *shortening* sebagai lemak pada pembuatan *base* roti *pizza* menghasilkan tekstur yang *soft*. Dan perlu dipahami juga penggunaan dan pencampuran tepung protein tinggi dan rendah. Untuk *pizza meat lover* yang ada di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi termasuk jenis *American pizza* berdasarkan penggunaan bahan pada pembuatan *base* roti.

Preferensi

Menurut Sumarwan (2015) pilihan suka ataupun tidak suka seseorang dalam kaitannya dengan suatu produk (benda ataupun jasa) disebut sebagai "preferensi konsumen". Sedangkan menurut Hoetoro (2018) preferensi seseorang saat

membandingkan bermacam kelompok barang yang tersedia untuk dibeli disebut sebagai "preferensi konsumen". Preferensi adalah suatu pilihan yang diambil dan dipilih konsumen dari berbagai macam pilihan yang tersedia. Dengan memahami preferensi konsumen, perusahaan dapat merancang strategi yang tepat untuk merespon ekspektasi konsumen dan menjadikan strategi diferensiasi sebuah perusahaan tersebut dengan pesaingnya.

Preferensi menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk jasa yang ada. Preferensi atau kesukaan selanjutnya akan menentukan tindakan seseorang terhadap sesuatu terutama terhadap suatu hal atau makanan. Tingkat kesukaan atau preferensi konsumen terdapat beberapa faktor untuk menilai tingkat kesukaan seperti warna, rasa, tekstur, aroma yang disajikan. Menurut Fitria (2013) karakteristik umum *pizza* dapat dilihat dari aspek warna, rasa, aroma dan tekstur yang akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Warna : Kuning kecoklatan dan warna kemerahan dari *topping* saus yang digunakan
- b. Rasa : Unsur rasa gurih hal yang dapat memberikan rasa gurih adalah *topping* yaitu keju *mozzarella*.
- c. Aroma : Harum khas saus tomat, *topping* dan keju.

- d. Tekstur : Tampak luar kering dan tekstur dalam *pizza* yang empuk.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di éL hotel Banyuwangi yang berlokasi beralamat di Jalan Raya Jember KM 7, Dusun Krajan, Dadapan, Kabat, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68461. Telepon: (0333) 3382999 dan Fax: (0333) 3382555. Penelitian ini dimulai dari pengajuan judul, pembahasan masing-masing bab pada penelitian hingga tahap akhir penyelesaian laporan tugas akhir.

Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan salah satu langkah atau solusi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan melalui sebuah metode memahami, memecahkan dan mengantisipasi sebuah masalah yang membutuhkan solusi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan model analisis uji hedonik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik utama bagi peneliti untuk mencapai tujuan dilaksanakan penelitian ini yakni mendapatkan data. Terdapat dua jenis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder.

Pengumpulan Data

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Adapun data primer yang digunakan pada penelitian ini didapat melalui teknik yakni :

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2017) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di éL hotel Banyuwangi.

b. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan oleh peneliti sebagai data primer atau data yang langsung diperoleh dari responden untuk mendapatkan informasi yang benar atau *real* mengenai preferensi konsumen yang ada di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi. Selain itu kuesioner diukur dengan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seorang atau

sekelompok orang mengenai potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang di kembangkan (Sugiyono, 2017). Setiap pernyataan yang menggunakan *skala likert* mempunyai skor yang berbeda terhitung dari poin paling besar untuk kategori sangat positif dan poin paling kecil untuk pernyataan sangat negatif. Berdasarkan uraian tersebut diperoleh tabel jawaban instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. Jawaban Instrumen

Penilaian	Skor
Sangat Suka (SS)	5
Suka (S)	4
Cukup Suka (CS)	3
Tidak Suka (TS)	2
Sangat Tidak Suka (STS)	1

Sumber : (Arikunto, 2009)

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung dan data ini diperoleh dari pihak lain kepada peneliti atau juga dapat melalui dokumen.

a. Studi Literatur

Menurut Sugiyono (2017) Studi Literatur adalah kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis memilih studi kepustakaan atau studi literatur dengan mengumpulkan referensi buku – buku yang berkaitan dengan pengelolaan surat dan penyimpanan surat.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian namun melalui dokumen. Dokumen yang dapat digunakan adalah seperti gambar, data jumlah konsumen, dan juga dokumentasi selama proses penelitian berlangsung di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi.

3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data penelitian merupakan sebuah alat ukur seperti yang digunakan pada kuesioner yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah sebagai berikut:

Kuesioner

Dalam melakukan instrumen ini peneliti harus membuat pernyataan yang selinier dengan topik penelitian yang diambil dan disusun rapi dalam bentuk kuesioner. Pembagian kuesioner dilakukan secara langsung terhadap konsumen di lokasi penelitian yakni di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi. Selain itu juga kuesioner yang telah dibuat dicetak dan digandakan. Dan bisa dibagikan kepada responden yang menerima dan merasa terbuka dengan adanya pembagian kuesioner ini.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini populasi yang ditentukan adalah konsumen yang datang berkunjung menikmati makanan dan minuman di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi sejumlah 1.901 konsumen yang

diambil dari data penjualan dalam 1 tahun terakhir.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. (Sugiyono, 2017). Dengan adanya sampel ini akan memberikan batasan terhadap populasi atau jangkauan yang terlalu luas sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan pengambilan data seluruh dari konsumen yang datang di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah sampel *non probability*, yang itu berarti tidak semua elemen populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan dalam sampel. Penentuan jumlah sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti (Sugiyono, 2017). Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan :

n = besaran sampel

N = besaran populasi

e = 10% nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel)

Penelitian ini menggunakan batas toleransi kesalahan (0,1). Adapun perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{1901}{1 + 1901 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{1901}{1 + 1901 (0,01)}$$

$$n = 95,00$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh jumlah sampel sebanyak 95 responden

a. Panelis tidak terlatih

Panelis tidak terlatih merupakan panelis yang terdiri lebih dari 25 orang yang dapat dipilih berdasarkan jenis kelamin, suku bangsa, tingkat sosial, dan pendidikan. Panelis tidak terlatih hanya diperbolehkan menilai sifat-sifat organoleptik yang sederhana, seperti sifat kesukaan, tetapi tidak boleh digunakan data uji perbedaan. Panelis tidak terlatih hanya terdiri dari orang dewasa dengan komposisi jumlah panelis pria sama dengan jumlah panelis wanita (Badan Standardisasi Nasional, 2006).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan panelis tidak terlatih, dimana panelis tidak terlatih ini seseorang yang sebelumnya pernah mencoba atau yang belum pernah mencoba produk yang akan diuji dan panelis tidak terlatih ini hanya digunakan untuk menguji sifat sensorik yang sangat sederhana, seperti uji kesukaan. Peneliti menggunakan pengambilan panelis tidak terlatih dengan teknik *purposive sampling* dikarenakan masih belum adanya jumlah kunjungan yang *real*, sehingga dalam hal ini dibutuhkan data yang akurat untuk menunjang penelitian mengenai tingkat kesukaan konsumen yang nantinya akan menargetkan konsumen dari seluruh kalangan. Oleh karena itu, adanya jumlah konsumen yang *real* untuk setiap periodenya maka dibutuhkan penentuan kapasitas dari panelis tidak terlatih dalam penelitian.

3.2 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah kegiatan mengolah data setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain berkumpul. Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan

data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan program pengolahan data yakni microsoft excel.

Uji Organoleptik

Menurut Waysima dan Adawiyah (2010) uji organoleptik atau evaluasi sensoris merupakan suatu pengukuran ilmiah dalam mengukur dan menganalisa karakteristik suatu bahan pangan yang diterima oleh indera penglihatan, pencicipan, penciuman, perabaan, dan menginterpretasikan reaksi dari akibat proses penginderaan yang dilakukan oleh manusia yang juga bisa disebut panelis sebagai alat ukur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji kesukaan yang merupakan bagian dari uji organoleptik.

Uji Hedonik

Uji hedonik merupakan sebuah pengujian dalam analisa sensori organoleptik yang digunakan untuk mengetahui besarnya perbedaan kualitas diantara beberapa produk sejenis dengan memberikan penilaian atau skor terhadap sifat tertentu dari suatu produk dan untuk mengetahui tingkat kesukaan dari suatu produk. Tingkat kesukaan ini disebut skala hedonik, misalnya sangat suka, suka, agak suka, agak tidak suka, tidak suka, sangat tidak suka dan lain-lain (Stone, Joel, 2004). Uji hedonik pada penelitian ini digunakan untuk menilai mengenai tingkat kesukaan konsumen terhadap produk pizza meat lover sebagai menu a la carte di Ijen Resto éL hotel Banyuwangi. Tingkat kesukaan dalam uji hedonik diukur dari sangat tidak suka, tidak suka, cukup suka, suka, dan sangat suka. Dalam menentukan tingkat kesukaan ditentukan menggunakan skala angka dari 1 – 5, semakin kecil angka maka menunjukkan ketidaksukaan panelis terhadap produk pizza meat lover, sebaliknya jika angka yang ditunjukkan semakin besar maka menunjukkan bahwa tingkat kesukaan panelis terhadap produk pizza meat lover memiliki tingkat yang

tinggi. Pada uji hedonik ini dilakukan oleh 95 panelis tidak terlatih yang telah memenuhi kriteria sebagai panelis.

Tabel 1 Parameneter Uji Hedonik

Aspek	Klasifikasi Hedonik				
	1	2	3	4	5
Tekstur	Sangat Tidak Suka	Tidak Suka	Cukup Suka	Suka	Sangat Suka
Aroma	Sangat Tidak Suka	Tidak Suka	Cukup Suka	Suka	Sangat Suka
Warna	Sangat Tidak Suka	Tidak Suka	Cukup Suka	Suka	Sangat Suka
Rasa	Sangat Tidak Suka	Tidak Suka	Cukup Suka	Suka	Sangat Suka

Sumber: (Peneliti, 2024)

Penentuan Presentase Jawaban

Perhitungan hasil kuesioner uji hedonik yang menggunakan *skala likert* akan diukur dan dijabarkan berdasarkan 4 aspek klasifikasi dan menggunakan skala penilaian angka 1-5 diantaranya rasa, aroma, warna dan tekstur. Hasil dari penilaian berdasarkan kuesioner uji hedonik akan dihitung berdasarkan rata-rata dari jumlah penilaian yang diperoleh sebagai berikut :

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah panelis}} \times 100\%$$

Sumber: (Atmaja, 2020)

No	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat Tidak Suka
2.	21 – 40%	Tidak Suka
3.	41 – 60%	Cukup Suka
4.	61 – 80%	Suka
5.	81 – 100%	Sangat Suka

Sumber: (Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN Bagaimana proses pembuatan *pizza meat lover* sesuai *standard receipe hot kitchen éL hotel Banyuwangi*?

Pizza merupakan salah satu jenis makanan siap saji yang digemari oleh segala usia. Selain rasanya yang enak, basic roti *pizza* yang lembut dan tipis, pilihan terhadap varian *topping* dan bentuk juga memegang *handle* diminatinya menu cepat saji yang satu ini. *Pizza* secara umum adalah sejenis olahan makanan roti yang memiliki bentuk bundar, pipih yang dimasak dengan cara dipanggang di *oven* dan biasanya dilumuri saus tomat serta keju dengan menggunakan bahan makanan tambahan lainnya yang dibisa dipilih (Novitasari, 2019).

Standard menu merupakan formula tertulis yang dijadikan sebagai acuan dasar pembuatan suatu makanan dalam jumlah dan rasa yang telah ditentukan (Irianto, 2014) . Hal ini biasanya untuk ukuran satu porsi, nama bahan, peralatan yang di gunakan, waktu persiapan hingga waktu untuk memasak serta cara penyajiannya. Setiap *restaurant* sangat memperhatikan *standard receipe* yang digunakan sebagai dasar produksi makanan maupun minuman yang dijual.

Bahan – Bahan yang Digunakan Untuk Membuat *Dough Pizza*

Dough pizza memiliki beberapa tahap persiapan bahan, tahan persiapan alat – alat dan tahap memasak *pizza* itu sendiri.

1. Tahap Persiapan Bahan

Persiapan bahan merupakan langkah awal sebelum proses pembuatan *dough pizza*. Bahan yang dipersiapkan yaitu tepung cakra, gula, *yeast*, garam, salad oil, air. Standard ukuran dan seleksi bahan harus diperhatikan pada saat proses persiapan untuk mendapatkan cita rasa dan kualitas makanan yang sempurna.

Tabel 4.1 Bahan Peranan *Dough Pizza*

No	Nama	Gambar	Peranan
1.	Tepung Cakra		Tepung ini cocok digunakan untuk membuat kue kering. Hal ini dimaksudkan untuk mendapat struktur adonan kue yang lebih kokoh saat sudah matang
2.	Gula		Bahan ini memberikan rasa manis alami pada <i>dough pizza</i>
3.	Garam		Bahan ini memberikan rasa gurih alami pada <i>dough pizza</i>
4.	Yeast		Bahan pengembang yang nantinya akan digunakan untuk membuat <i>dough pizza</i> menjadi lebih mengembang.

5.	Salad Oil		Bahan ini diperlukan untuk membuat adonan <i>dough pizza</i> dengan tekstur lebih lembut dan tidak hancur saat dipegang.
6.	Air Dingin		Air dingin berfungsi untuk mencampurkan bahan dan agar adonan <i>dough pizza</i> tidak cepat panas saat mesin beroperasi.

(Sumber : Penulis, 2024)

2. Standard *receipe dough pizza*

Ingredients		
1.	Tepung Cakra	1 kg
2.	Garam	15 gr
3.	Gula	25 gr
4.	Yeast	15 gr
5.	Salad Oil	25 gr
6.	Air Dingin	600 ml

3. Tahap Persiapan Alat-alat

Alat yang digunakan untuk proses pembuatan *dough pizza* dikelompokkan menjadi 2 yaitu *utensil* dan *equipment*. *Utensil* adalah peralatan kecil di dapur yang tidak bermesin dan dapat dipindahkan antara lain roll, insert, dan *stainless bowl*. *Equipment* yaitu peralatan dapur pendukung utama seperti *mixer*, dan oven.

Standard *Receipe Tomato Concasse Pizza*

Tomato Concasse Pizza memiliki beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan

bahan, persiapan alat – alat, dan tahap pengolahan.

1. Tahap Persiapan Bahan

Persiapan bahan merupakan langkah awal sebelum proses pembuatan *Tomato Concise Pizza*. Bahan yang disiapkan yaitu *Tomato red big, italian basil, tomato paste, bay leaves, oregano, thyme, salt, blackpaper, sugar, onion, olive oil*.

Tabel 4.2 Bahan Peranan *Tomato Concise Pizza*

N O	Nama	Barang	Peranan
1.	<i>Tomato</i>		Untuk memberikan rasa asli tomat pada <i>Tomato Concise Pizza</i>
2.	<i>Basil</i>		Bahan masakan ini merupakan herb yang menambahkan aroma wangi
3.	<i>Onion</i>		Bahan ini digunakan untuk menambahkan aroma terhadap <i>Tomato Concise Pizza</i>
4.	<i>Olive Oil</i>	 Olive Oil Extra Virgin 500 mL	Bahan ini untuk menumis onion agar layu.

5.	<i>Tomato Paste</i>		Bahan ini digunakan untuk memperkuat rasa tomat pada <i>Tomato Concise Pizza</i>
6.	<i>Bay Leaves</i>		Bahan ini digunakan untuk menambahkan aroma herbal terhadap <i>Tomato Concise Pizza</i>
7.	<i>Thyme</i>		Bahan ini digunakan untuk menambahkan aroma herbal terhadap <i>Tomato Concise Pizza</i>
8.	<i>Oregano</i>		Bahan ini digunakan untuk menambahkan aroma herbal terhadap <i>Tomato Concise Pizza</i>
9.	<i>Blackpaper</i>		Bahan ini memberikan rasa sedikit pedas alami pada <i>Tomato Concise Pizza</i>
10.	Gula		Bahan ini memberikan rasa manis alami pada <i>Tomato Concise Pizza</i>
11.	Garam		Bahan ini memberikan rasa gurih alami pada <i>Tomato Concise Pizza</i>

(Sumber : Penulis, 2024)

2. Standard *Receipe Tomato Concase Pizza*

<i>Ingredients</i>	
<i>Tomato Red Big</i>	1 kg
<i>Onion</i>	$\frac{1}{2}$ kg
<i>Olive Oil</i>	2 ml
<i>Tomato Paste</i>	100 gr
<i>Italian Basil</i>	5 gr
<i>Bay Leaves</i>	5 gr
<i>Thyme</i>	5 gr
<i>Oregano</i>	5 gr
<i>Blackpaper</i>	25 gr
Garam	25 gr
Gula	35 gr

(Sumber : Penulis, 2024)

<i>Methode Of Cooking</i>
1. Rebus tomat kurang lebih 15 menit, tunggu hingga dingin, buang biji, dan kulitnya lalu blender hingga halus 2. <i>Saute chop onion</i> hingga harum menggunakan <i>olive oil</i> 3. Masukkan tomat yang sudah di blender dan <i>tomato paste</i> panaskan dengan <i>slow fire</i> 4. Tambahkan <i>bay leaves, oregano, basil, thyme, salt, sugar, blackpaper</i> 5. Aduk hingga merata sampai mendidih kurang lebih 30 menit sambil sering diaduk.

<i>Methode Of Cooking</i>
1. Campurkan semua bahan ke dalam mesin mixer secara berurutan 2. Khusus gula, <i>yeast</i> dan air dingin dicampur secara bersamaan 3. Aduk dengan kecepatan satu hingga adonan sedikit tercampur 4. Masukkan garam dan tambah kecepatan 2 hingga adonan kalis 5. <i>Roll</i> adonan dan cetak di piring sampai berbentuk bundar 6. <i>Oven</i> selama $\pm$ 6 menit

(Sumber : Penulis, 2024)

3. Tahap Persiapan Alat

Alat yang digunakan untuk proses pembuatan *tomato concase pizza* dikelompokkan menjadi 2 yaitu *utensil* dan *equipment*. *Utensil* adalah peralatan kecil di dapur yang tidak bermesin dan dapat dipindahkan antara lain spatula, *knife*, *short pan*. *Equipment* yaitu peralatan dapur pendukung utama seperti *stove*.

Standard *Receipe Pizza Meat Lover*

Standard *receipe* merupakan kunci yang bermanfaat untuk menghasilkan makanan yang cocok, enak, komplit dan hasilnya dapat dikontrol sebaik mungkin sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat memuaskan para pelanggan (Susilowati, 2019). *Receipe* yang standard merupakan salah satu hal yang penting untuk menjamin bahwa makanan yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. Hal lain yang perlu diperhatikan bahwa *receipe* standard sudah mempertimbangkan peralatan yang tersedia, keterampilan orang-orang yang melayani dan anggaran belanja. Hasilnya telah dikalkulasi dalam jumlah yang pasti berdasarkan perkiraan jumlah porsi yang spesifik. Hal ini biasanya untuk ukuran satu porsinya, nama bahan, peralatan yang digunakan, waktu persiapan hingga waktu untuk memasak serta cara penyajiannya.

Penyajian makanan merupakan *step* terakhir dari proses pembuatan menu makanan. Meskipun makanan diolah dengan cita rasa yang tinggi tetapi apabila penyajiannya tidak dilakukan dengan baik, maka nilai makanan tersebut tidak akan berarti, karena makanan yang ditampilkan pada saat disajikan akan merangsang indra penglihatan sehingga menimbulkan selera yang berkaitan dengan cita rasa.

Ada beberapa jenis *pizza* yang ada di éL Hotel Banyuwangi, salah satunya yakni *pizza meat lover*. Jenis *pizza* yang ada dapat dibedakan melalui *condiment* untuk *pizza meat lover* sendiri memiliki beberapa *condiment* seperti *dough pizza*, *tomato concase pizza*, *beef sausage*, *smoke beef*, *onion*, *green capsicum*, dan keju *mozzarella*.

4.2 Bagaimana uji preferensi produk *pizza meat lover* sebagai menu *a la carte* di Ijen resto éL Hotel Banyuwangi?

Dalam penelitian ini dapat mendukung potensi pariwisata yang ada. Dimana sebuah produk kuliner dapat menjadi salah satu daya tarik wisata karena kuliner memiliki potensi. éL Hotel Banyuwangi dalam memenangkan persaingan antar kompetitor selalu menampilkan produk terbaik dan dapat memenuhi selera konsumen yang selalu berkembang dan berubah – ubah. Pada industri makanan, kualitas produk merupakan salah

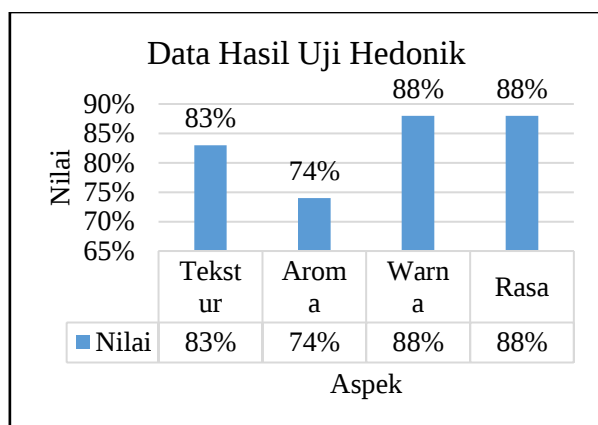
salah satu unsur yang terpenting. Seiring dengan perkembangan zaman, konsumen akan lebih peka terhadap kualitas dari produk yang ditawarkan oleh produsen. Konsumen cenderung memilih produk dengan kualitas yang tinggi, baik dari segi rasa, tampilan, maupun kebersihan atau *hygienitas* produk. *Pizza Meat Lover* merupakan salah satu menu *main course* yang ada di éL Hotel Banyuwangi dan juga salah satu menu *A la Carte*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dari uji hedonik oleh 95 panelis tidak terlatih yang ditinjau dari 4 aspek yaitu warna, rasa, tekstur dan aroma.

Tingkat Kesukaan Konsumen

Untuk menguji tingkat kesukaan produk *Pizza Meat Lover* ini peneliti menggunakan 95 panelis tidak terlatih yaitu beberapa orang yang tertarik terhadap uji organoleptik sensoris dan mau berpartisipasi, konsisten dalam mengambil keputusan, berbadan sehat, bebas penyakit dari THT, tidak buta warna serta gangguan psikologis, tidak menolak terhadap makanan yang akan diuji (tidak alergi), tidak melakukan uji 1 jam sesudah makan, menunggu minimal 20 menit setelah merokok, makan permen karet, makanan dan minuman ringan, tidak melakukan uji pada saat sakit influenza dan sakit mata, dan tidak menggunakan kosmetik seperti parfum dan

lipstik serta mencuci tangan dengan sabun yang tidak berbau pada saat dilakukan uji aroma

Panelis tidak terlatih menilai 4 aspek dari tekstur, aroma, warna dan rasa terhadap produk *Pizza Meat Lover*. Tujuan dari dilakukan uji kesukaan adalah untuk mengetahui kesukaan terhadap produk *Pizza Meat Lover* yang terkesan berubah ubah terkait tekstur, aroma, warna, dan rasa Adapun data yang dihasilkan dari uji organoleptik hedonik sebagai berikut :



Gambar 4.3 Data Hasil Uji Hedonik

Sumber: Peneliti,2024

Dapat dilihat pada gambar diagram di atas terdapat 4 indikator penilaian terhadap produk *Pizza Meat Lover* yaitu pada aspek tekstur, aroma, warna dan rasa. Berikut adalah penilaian dari 4 indikator tersebut:

1. Tekstur

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks} &= \frac{396}{5 \times 95} \times 100\% \\ &= \frac{396}{475} \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

2. Aroma

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks} &= \frac{353}{5 \times 95} \times 100\% \\ &= \frac{353}{475} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 74\%$$

3. Warna

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks} &= \frac{418}{5 \times 95} \times 100\% \\ &= \frac{418}{475} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

4. Rasa

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks} &= \frac{417}{5 \times 95} \times 100\% \\ &= \frac{417}{475} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Berikut merupakan uji kesukaan atau uji organoleptik hedonik apabila dihitung dari keseluruhan panelis semi terlatih:

Tabel 3 Hasil Uji Hedonik Keseluruhan

No	Jumlah	Jenis Kelamin	Total Nilai
1.	45	Laki – laki	749
2.	50	Perempuan	835
Total			1584

Sumber: Peneliti,2024

$$\begin{aligned} \text{Nilai Indeks} &= \frac{1584}{20 \times 95} \times 100\% \\ &= \frac{1584}{1900} \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan yang dilakukan untuk menilai 4 aspek tekstur dengan nilai 83% kemudian aroma dengan nilai 74% lalu warna dengan 88% serta rasa 88% dapat ditarik kesimpulan bahwasanya produk *Pizza Meat Lover* termasuk ke dalam kriteria sangat disukai oleh konsumen. Dan pada penilaian secara menyeluruh dengan mendapatkan hasil 83% juga termasuk kedalam kriteria sangat disukai oleh konsumen. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Pizza Meat Lover* memiliki tingkat kesukaan yang tinggi, sehingga dibutuhkan konsistensi terhadap 4 aspek tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terkait analisis uji preferensi *pizza meat lover* sebagai menu *a la carte* di éL Hotel Banyuwangi dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Standard menu merupakan formula tertulis yang dijadikan sebagai acuan dasar pembuatan suatu makanan dalam jumlah dan rasa yang telah ditentukan. Hal ini biasanya untuk ukuran satu porsinya, nama bahan, peralatan yang di gunakan, waktu persiapan hingga waktu untuk memasak serta cara penyajiannya. Setiap *restaurant* sangat memperhatikan standard *receipe* yang digunakan sebagai dasar produksi makanan maupun minuman yang dijual.
2. bahwasannya perhitungan yang dilakukan untuk menilai 4 aspek tekstur dengan nilai 83% kemudian aroma dengan nilai 74% lalu warna dengan 88% serta rasa 88% dapat ditarik kesimpulan bahwasanya produk *pizza meat lover* termasuk ke dalam kriteria sangat disukai oleh konsumen. Pada penilaian secara menyeluruh dengan mendapatkan hasil 83% juga termasuk kedalam kriteria sangat disukai oleh konsumen. Hal tersebut menunjukan bahwa *pizza meat lover* memiliki tingkat kesukaan yang tinggi, sehingga dibutuhkan konsistensi terhadap 4 aspek tersebut.

Saran

Berdasarkan uraian diatas dari analisis data dalam penelitian ini, Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang diperoleh bahwasannya untuk produk *pizza meat lover* ini masih perlu konsistensi terkait rasa, warna, tekstur, maupun aroma.
2. Perlunya menambahkan variasi menu *pizza* untuk menarik konsumen dan peningkatan strategi untuk meningkatkan loyalitas pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adjab Subagio (2007). Manajemen Pengolahan Kue dan Roti. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- [2] Adawiyah, D. R., dan Waysima. 2010. Evaluasi Sensori Produk Pangan Edisi I. Bogor: Fakultas Teknologi Pertanian IPB
- [3] Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Atmaja. (2020). Pengaruh Pelatihan Basic Life Support (BlS) Terhadap Kesiapsiagaan Penolongan Pertama Pada Relawan Muhammadiyah. (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember*).
- [5] Badan Standardisasi Nasional, B. (2006). SNI 04-7182-2006. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional.
- [6] Fitria. (2013). Eksperimen Pembuatan Roti Manis Menggunakan Bahan Dasar Komposit Pati Suweg Dengan Tepung Terigu. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [7] Gisslen. (2011). Professional Cooking. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey,, 657.
- [8] Hoetoro, A. (2018). Ekonomi Mikro Islam. Malang: UB Press.

-
- [9] Ismayanti. (2011). Pengantar Pariwisata. *Jakarta: Grasindo*, 11.
 - [10] Khusnul, U. (2018). Pelayanan Profesional Restoran dalam Menciptakan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Pariwisata dan Bisnis*.
 - [11] Minantyo. (2011). Dasar-dasar Pengolahan Makanan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
 - [12] Novitasari, R. (2019). Pembuatan Pizza Sebagai Usaha Pengembangan Skill. *Jurnal Teknologi Pertanian*, 21-22.
 - [13] Ruslang. (2021). Kontribusi Sub Sektor Perhotelan Terhadap Produk. *Jurnal UM parepare*, 52.
 - [14] Rusyidi, F. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. *Jurnal Unpad*, 155-156.
 - [15] Sari et al. (2014). food and beverage product. *Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Jember*.
 - [16] Soekresno. (2017). Management Food and Beverage, Service Hotel. In Soekresno, *Management Food and Beverage, Service Hotel*. PT. Gramedia Jakarta.
 - [17] Stone, Joel. (2004). Sensory Evaluation Practices. *Edisi ketiga. Elsevier Academic Press. California*.
 - [18] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Bandung: CV. Alfabeta*.
 - [19] Sumarwan, e. a. (2015). Persepektif Perilaku Konsumen dan Marketing Plan. *Bogor: IPB Press*.
 - [20] Suwithi. (2013). Industri Perhotelan. *Jakarta: Kementerian Pendidikan*.
 - [21] Yusnita, Y. (2013). Upaya Food & Beverage Restaurant Dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 69-70.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN