

# BAB I

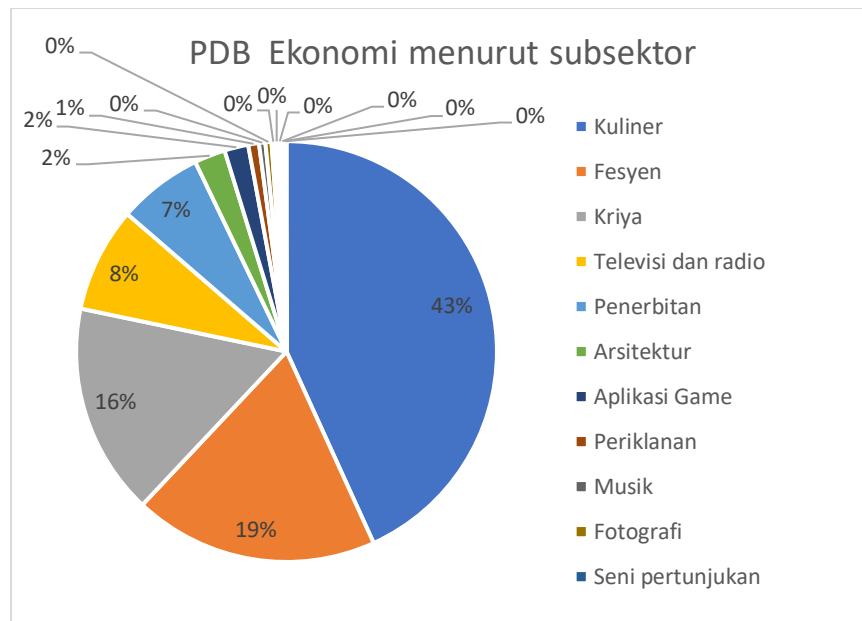
## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Produk panganan manis banyak digemari oleh masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak muda. Berdasarkan data penelitian riset kesehatan dasar kementerian kesehatan di tahun 2013, sebanyak 53,1% penduduk Indonesia yang berusia diatas 10 tahun, gemar mengonsumsi gula atau makanan manis (Kemenkes, 2013). Konsumsi panganan manis ini biasanya dapat dinikmati pada berbagai kesempatan atau tidak terbatas pada acara tertentu saja. Seiring perkembangan zaman produk panganan manis tidak lagi hanya dimakan sebagai penutup tapi juga dapat dikonsumsi sebagai makanan selingan (*snack*). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya restoran maupun *cafe* yang menyediakan panganan manis sebagai menu pelengkap.

Tren perkembangan panganan manis dapat menjadi sumber inspirasi peluang usaha yang menjanjikan karena telah memiliki tren pasar tersendiri di masyarakat bahkan telah menjadi *lifestyle* (Sitorus, 2015). Selain dapat menjadi sumber inspirasi peluang usaha, panganan manis dapat menjadi peluang usaha kuliner yang menjanjikan. Dengan meningkatnya inovasi produk baru, dapat memberikan peluang masyarakat untuk membuka usaha dibidang kuliner sehingga dapat meningkatkan pendapatan produk domestik bruto Indonesia.

**GAMBAR 1**  
**Produk domestik bruto (PDB) ekonomi kreatif menurut subsektor**  
**Tahun 2016**



Sumber: Badan Pusat Statistik (2016)

Produk domestik bruto adalah jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu negara tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi. Dapat dilihat dari gambar 1 PDB ekonomi menurut subsektor, bahwa produk domestik bruto didominasi oleh bidang kuliner sebanyak 43% yang artinya adalah usaha kuliner sangat berpengaruh dalam pendapatan produk domestik bruto Indonesia. Beberapa produk panganan manis yang banyak digemari serta mudah dalam pembuatannya adalah *ice cream*, *pudding*, dan *cookies*. Survei “*state of snacking*” mengungkapkan sebuah data yang cukup mengejutkan. Dibandingkan rata-rata global, masyarakat Indonesia ternyata lebih banyak mengonsumsi *snack* daripada makanan berat setiap harinya. 3 dari 4 orang yang mengikuti survei menyatakan bahwa *snack* yang praktis lebih cocok dengan gaya hidup

masyarakat saat ini dibandingkan makanan berat. Angka ini lebih besar 22% dari rata-rata global. Selain dapat menjadi panganan manis *ice cream*, *pudding*, dan *cookies* dapat menjadi makanan selingan (*snack*) yang digemari dan terkenal di kalangan masyarakat, berdasarkan data *state of snacking* makanan selingan yang paling banyak di konsumsi dengan presentase 11% adalah buah dan sayur segar, kemudian *cookies* 11% dan *ice cream* serta makanan beku lainnya 8% (Mondelez International, 2019).

Tim penulis ingin menambahkan kreativitas jenis variasi produk panganan manis yaitu dengan menambahkan daun kelor sebagai bahan dasar dari pembuatan produk *ice cream*, *pudding* dan *cookies*. Selain untuk menambahkan variasi produk panganan manis, diharapkan daun kelor dapat memberikan manfaat ke dalam produk *ice cream*, *pudding* dan *cookies*, karena daun kelor memiliki banyak kandungan nutrisi seperti kalsium, besi, protein, vitamin A, vitamin B, dan vitamin C (Misra & Misra, 2014, hal. 23-28; Oluduro, 2012, hal 59-67; Ramachandram et al., 1980, hal. 276-283). Daun kelor juga mengandung zat besi lebih tinggi di bandingkan sayuran lain nya (Yameogo et al., 2011, hal. 264-268). Diharapkan inovasi pengembangan produk *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor ini dapat mendorong dan menjadi inspirasi bagi masyarakat yang ingin menciptakan dan mengembangkan usaha dibidang kuliner. Dengan semakin bertambahnya usaha dibidang kuliner, dapat meningkatkan dan mendorong pendapatan produk domestik bruto (PDB) Indonesia.

## B. Batasan dan Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian pengembangan produk berbahan dasar daun kelor untuk *ice cream*, *pudding*, dan *cookies* meliputi:

1. Bagaimanakah tekstur, rasa, aroma, penampilan dan warna dari pengembangan produk *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor?
2. Bagaimanakah tingkat kesukaan masyarakat terhadap *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor?

Batasan masalah pada penelitian ini mencakup penggunaan daun kelor untuk pengembangan produk *ice cream*, *pudding*, dan *cookies*:

Meneliti daun kelor yang dikeringkan dan menjadi tepung daun kelor sebagai bahan campuran dalam *resep ice cream*, *pudding* dan *cookies*.

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dicapai berdasarkan rumusan masalah dan batasan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui tekstur, rasa, aroma, penampilan, warna dari *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor.
2. Untuk mengetahui tingkat kesukaan masyarakat dari *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian di harapkan dapat memberikan:

1. Kontribusi pengembangan teori
  - a. Menguji coba varian resep baru berbahan dasar daun kelor.

- b. Menambah inovasi dari varian baru dari *ice cream*, *pudding* dan *cookies* berbahan dasar daun kelor.
2. Kontribusi praktik dan manajerial
  - a. Memberikan ide usaha menengah kecil bagi masyarakat (UKM).
  - b. Implementasi pengembangan ekonomi kreatif menjadi industri baru usaha oleh-oleh berbahan dasar lokal.

#### **E. Sistematika penulisan**

1. Bab 1 pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, perumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 tinjauan pustaka yang berisi tentang teoritis, hasil penelitian sebelumnya, perumusan hipotesis dan rerangka konseptual.
3. Bab 3 metode penelitian yang berisi tentang gambaran umum objek penelitian, uji organoleptik, proses percobaan, panelis, resep dan cara pengembangan, teknik dan analisis data, instrumen pengumpulan data, waktu dan tempat pelaksanaan.
4. Bab 4 hasil analisis data yang meliputi hasil dan pembahasan dari metode penelitian.
5. Bab 5 hasil simpulan dan saran yang di dapatkan dari penelitian.