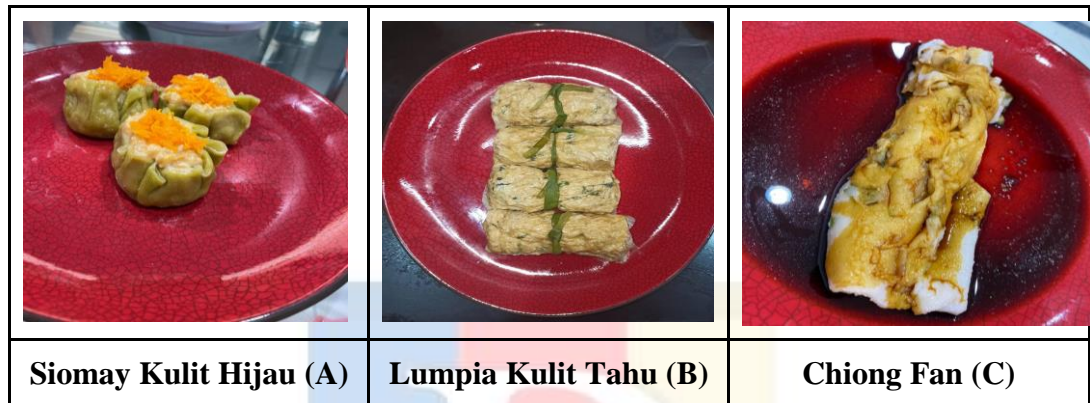


**BAB III**  
**RANCANGAN PERCOBAAN**

**3.1 Gambar Percobaan *Healthy Dimsum***

**3.1.1 Percobaan *Healthy Dimsum* Pertama**

**Gambar 3.1.1 Perbandingan Tampilan Makanan**






Pada awal penelitian telah dilakukan pra-uji coba pada makanan Siomay, Lumpia Kulit Tahu, dan Chiong fan. Uji pertama membuat kulit Siomay dengan berat 1 pcs sebesar 10 gram lalu isi filling Siomay sebesar 25 gram, ternyata hasil yang didapat adalah kulit Siomay menjadi keras, tebal dan kering.

warna kulit siomay pun hijau pucat kurang menarik perhatian (Gambar A). Kedua membuat Lumpia Kulit Tahu, filling lumpia sudah cukup bagus tetapi penampilan lumpia yang diikat dengan daun bawang rebus yang sangat tidak menarik perhatian, tetapi rasa sudah cukup pas (Gambar B). Ketiga pembuatan Chiong fan yang cukup sulit, karena membutuhkan panas dan waktu yang pas agar membentuk kulit Chiong fan tersebut. ternyata hasil yang diharapkan tidak bagus, kulit Chiongannya menjadi hancur (Gambar C).

### 3.1.2 Percobaan *Healthy Dimsum* Kedua

Gambar 3.1.2 Perbandingan Tampilan Makanan

		
<b>Siomay Kulit Hijau (A1)</b>	<b>Lumpia Kulit Tahu (B1)</b>	<b>Chiong Fan (C1)</b>

Lalu percobaan kedua di minggu selanjutnya, pertama membuat Siomay yang berat kulitnya sudah dikurangi menjadi 5 gram, menambahkan sawi hijau untuk kulitnya, dan mengurangi jumlah daging Siomaynya menjadi 20 gram. lalu menggunakan timer dengan waktu 15 menit pengukusan dengan api besar. Kulit Siomay yang dipipihkan dengan tepung maizena agar membuat tekstur kenyal pada Siomaynya, ternyata hasilnya cukup memuaskan rasanya enak pas, lalu kulitnya tidak keras, kenyal, dan mempunyai tekstur yang bagus (Gambar A1). kedua membuat Lumpia Kulit Tahu mengurangi daun bawang yang membuat kesan tidak menarik perhatian konsumen (Gambar B1). Ketiga membuat Chiong fan dengan menggunakan panas api yang besar, waktu yang pas selama 10 menit, ternyata hasilnya Chiong fan mudah digulung dan tidak hancur, teksturnya menjadi wangi, kenyal, dan tidak lengket (Gambar C1).

### 3.1.3 Percobaan *Healthy Dimsum* Ketiga

Gambar 3.1.3 Perbandingan Tampilan Makanan

					
<b>Siomay Kulit Hijau (A2)</b>	<b>Lumpia Kulit Hijau (B2)</b>	<b>Lumpia Kulit Tahu (B1)</b>	<b>Lumpia Kulit Tahu (B1)</b>	<b>Chiong Fan (C2)</b>	<b>Chiong Fan (C2)</b>

Lalu Percobaan ketiga di minggu selanjutnya untuk uji panelis, pertama membuat Siomay dengan takaran sebelumnya, panas api yang sama, tapi menambahkan termometer untuk mengukur suhu sebesar 100 derajat celcius. hasilnya sama seperti minggu sebelumnya yang memiliki rasa yang cukup wangi, kenyal, dan enak (Gambar A2). Kedua membuat Lumpia Kulit Tahu dengan takaran yang sama, suhu air panas sebesar 100 derajat celcius, dan waktu yang pas selama 10 menit. hasilnya tetap sama seperti minggu lalu dari segi rasa, tekstur, penampilan, dan aroma yang cukup baik (Gambar B2). Terakhir memasak Chiong fan dengan cara yang sama dari segi waktu yang sama selama 5 menit, temperatur suhu yang sama sebesar 100 derajat celcius. hasilnya memiliki tekstur yang kenyal (Gambar C2), tetapi sampai di Universitas Agung Podomoro Chiong fan tersebut agak hancur akibat faktor perjalanan. dari percobaan 1 sampai 3 cukup meningkat dari segi rasa, tekstur, warna, dan aroma yang sudah meningkat lebih baik.



## 3.2 Uji Hedonik

Uji hedonik adalah salah satu metode analisis sensori organoleptik yang dipakai untuk membandingkan perbedaan kualitas beberapa produk sejenis dengan memberikan skor tingkat kepuasan terhadap karakteristik tertentu dari sebuah produk. Selain itu uji hedonik dapat digunakan untuk mencari tahu tingkat kepuasan dari suatu produk itu sendiri. Tingkat kepuasan ini yang disebut skala hedonik, seperti contohnya sangat suka, suka, agak suka, tidak suka, sangat tidak suka, dan lain lain (Stone dan Joel, 2004).

Prinsip uji hedonik yaitu panelis atau *participant* diminta tanggapan pribadinya tentang kesukaan atau ketidaksukaannya terhadap benda yang dinilai, bahkan tanggapan dengan tingkatan kesukaan atau tingkatan ketidaksukaannya dalam bentuk skala hedonik. Dalam penelitian skala hedonik ditransformasi menjadi skala numerik dengan angka menaik menurut tingkat kesukaan. Dengan data numerik ini dapat dilakukan analisis statistik. Aplikasi dalam bidang pangan untuk uji hedonik ini digunakan dalam hal pemasaran, yaitu untuk memperoleh pendapat konsumen terhadap produk baru, hal ini diperlukan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan lebih lanjut terhadap suatu produk baru sebelum dipasarkan, serta untuk mengetahui jenis produk yang paling disukai oleh konsumen (Susiwi, 2009). Berikut dibawah ini merupakan penjelasan dari beberapa aspek uji hedonik:

### 3.2.1 Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantulkan cahaya mengabsorbsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorbsi, maka benda tersebut menjadi warna merah. Dalam kacamata seni rupa dan desain, pengertian warna menurut Prawira adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni desain selain unsur-unsur visual yang lain” (Prawira, 1989: 4).

Lebih lanjut lagi, (Sanyoto, 2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga

elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut adalah benda, mata dan unsur cahaya.

Warna merupakan sensori pertama yang dapat dilihat langsung oleh panelis. Penentuan mutu bahan makanan umumnya bergantung pada warna yang dimilikinya, warna yang tidak menyimpang dari warna yang seharusnya akan memberi kesan penilaian tersendiri oleh panelis.

### **3.2.2 Tekstur**

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin saja kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26). Tekstur merupakan karakter nilai raba yang dapat dirasakan secara fisik dan secara imajiner. Tekstur kasar ketika diraba secara fisik memang menunjukkan suatu permukaan yang kasar, sedangkan tekstur semu hanya nampak oleh mata karakternya kasar namun ketika diraba tidak dapat dirasakan sebagaimana yang dilihat.

Dalam hal makanan, peran tekstur sangat penting dalam menarik daya minat makan. Makanan yang memiliki tekstur yang cukup bervariasi akan membawa nafsu makan yang lebih baik. Tetapi perlu juga diperhatikan bahwa tekstur tidak boleh terlalu kasar dan terlalu halus. Karena jika kesan tekstur terlalu ekstrem, maka akan membawa kesan yang terlalu aneh terhadap suatu makanan.

### **3.2.3 Rasa**

Cita rasa merupakan bentuk kerja sama dari kelima macam indera manusia, yakni perasa, penciuman, perabaan, penglihatan, dan pendengaran (Stanner dan Buttriss, 2009:23). Rasa sendiri merupakan hasil kerja pengecap rasa (*taste buds*) yang terletak di lidah, pipi, kerongkongan, atap mulut, yang merupakan bagian dari cita rasa. Pada usia lanjut, pengecap rasa manusia akan berkurang jumlahnya, sehingga memerlukan lebih banyak bumbu untuk menimbulkan cita rasa yang sama. Untuk meningkatkan cita rasa seringkali digunakan bahan tambahan minuman untuk cita rasanya (Drummond dan Brefere, 2010:4). Berhubungan dengan makanan, rasa dapat dibidang adalah aspek yang sangat penting. Mayoritas orang menilai penting suatu rasa makanan. Rasa makanan yang berani dan nikmat

akan ada banyak peminat nya.

### 3.2.4 Aroma

Aroma adalah reaksi dari makanan yang akan mempengaruhi konsumen sebelum konsumen menikmati makanan, konsumen dapat mencium makanan tersebut. Aroma dapat dikenali dengan menggunakan indera penciuman. Apabila aroma makanan berubah maka tentu saja akan berpengaruh pada rasa (Margaretha dan Edwin, 2012, 1).

**Tabel 3.2.5 Operasionalisasi Variabel untuk Uji Kesukaan Pada Siomay**

Variabel	Definisi Operasional	Skala Pengukuran
Warna	Tingkat kesukaan terhadap warna produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Aroma	Tingkat kesukaan terhadap aroma produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Tekstur	Tingkat kesukaan terhadap tekstur produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Rasa	Tingkat kesukaan terhadap rasa produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka

**Tabel 3.2.6 Operasionalisasi Variabel untuk Uji Kesukaan Pada**

### Lumpia Kulit Tahu

Variabel	Definisi Operasional	Skala Pengukuran
Warna	Tingkat kesukaan terhadap warna produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Aroma	Tingkat kesukaan terhadap aroma produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Tekstur	Tingkat kesukaan terhadap tekstur produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Rasa	Tingkat kesukaan terhadap rasa produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka

**Tabel 3.2.7 Operasionalisasi Variabel untuk Uji Kesukaan Pada Chiong**



## Fan

Variabel	Definisi Operasional	Skala Pengukuran
Warna	Tingkat kesukaan terhadap warna produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Aroma	Tingkat kesukaan terhadap aroma produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Tekstur	Tingkat kesukaan terhadap tekstur produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka
Rasa	Tingkat kesukaan terhadap rasa produk	4 = sangat suka 3 = suka 2 = tidak suka 1 = sangat tidak suka

Berdasarkan operasionalisasi variabel inilah kemudian dibuatkan kuesionernya. Untuk uji kesukaan yang responden jumlahnya minimal 39 orang yang terdiri dari 9 orang panelis ahli atau orang yang sudah berpengalaman dengan makanan, dan 30 orang lainnya terdiri dari mahasiswa dan ibu rumah tangga.

### 3.3 Pengolahan Data.

Dalam penelitian ini menggunakan pengolahan data, dalam hasil uji Hedonik



menggunakan angka rata-rata yang menghasilkan rata-rata jumlah dari uji Hedonik tersebut.

### 3.4 Metode Perhitungan Nilai Gizi

Pada penelitian uji coba produk ini dalam penghitungan nilai gizi resep atau modifikasi makanan menggunakan aplikasi Nutrisurvey, sebuah aplikasi nutrisi yang tersedia di internet dan dapat diunduh dalam format bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Di dalam aplikasi ini dalam bentuk tabel (*excel*). Nutrisurvey ini cukup mudah digunakan dengan cara memasukkan nama makanan dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, lalu masukan jumlah berat pada bahan makanan tersebut, dan hasilnya menampilkan data seperti jumlah kalori, jumlah protein, jumlah serat, jumlah karbohidrat, jumlah lemak.





