

SNPTBB

Co Host



Sustainability in Culinary, Fashion and Industrial Technology



PROGRAM BOOK

SEMINAR NASIONAL 2024

Departemen Pendidikan Teknik Boga dan Busana

ISSN : 1907-8366 Volume 19 Tahun 2024

supported by :





**Sambutan:
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO
Rektor Universitas Negeri Yogyakarta**

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Salam sehat bagi kita semua

Alhamdulillah wa syukrulillah

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia dan nikmat- Nya sehingga Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana (SNPTBB) Tahun 2024 ini dapat terlaksana. Sejalan dengan visi UNY untuk menjadi universitas kependidikan kelas dunia yang unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan, seminar ini merupakan salah satu sarana bertemunya akademisi, praktisi, peneliti, mahasiswa, hingga masyarakat umum untuk berbagi hasil penelitian terkini, gagasan, pengalaman serta sebagai forum ilmiah untuk mencari solusiterbaik dalam menjawab tantangan global di tengah Revolusi Industri 4.0 yang kita hadapi saat ini terutama dalam sektor kuliner, mode, dan teknologi industri. Perwujudan nilai- nilai tersebut harus senantiasa berjalan sinergis dan menghasilkan solusi terbaik untuk masyarakat dan bangsa Indonesia khususnya. Tema “Sustainability in Culinary, Fashion, and Industrial Technology” menginspirasi harapan dan langkah kita semua untuk berkomitmen menjaga bahkan meningkatkan keberlangsungan kualitas kehidupan kita melalui pangan, busana, dan teknologi industri yang berdaya guna. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi seluruh pihak dalam mensukseskan seminar nasional ini. Kami mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam menyambut dan melayani para peserta, semoga Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa merahmati dan meridhoi kita semua.

Aamiin..

Matur nuwun

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Sumaryanto'.

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO



Sambutan:
Prof. Dr. Mutiara Nugrahaeni, S.TP., M.SI
Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Assalaamu'alaikum warrahmatullaahi wabarakaatuh,
Bismillahirrohmaanirrohim,

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas semua nikmat yang diberikan, sehingga kita dapat bertemu baik secara luring ataupun daring dalam acara Seminar Nasional Departemen Pendidikan Teknik Boga dan Busana. Pada kesempatan yang sangat baik ini, Kami mengucapkan selamat datang kepada seluruh peserta baik yang bergabung secara offline maupun online di Seminar Nasional Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, yang pada tahun 2024 ini mengambil tema: “*Sustainability in Culinary, Fashion, and Industrial Technology*”

Kami mengucapkan terima kasih kepada keynote speaker dan seluruh pembicara pada seminar nasional ini, yang telah berkenan meluangkan waktu untuk berbagi banyak hal dan memberikan wawasan terkait “*Sustainability in Culinary, Fashion, and Industrial Technology*”.

Tema yang diambil ditahun 2024 ini sangat menarik, sebab *sustainability* menjadi hal yang makin penting saat ini di berbagai industri. Di sektor-sektor seperti kuliner, fesyen, dan teknologi industri, solusi inovatif mendorong peralihan ke praktik yang lebih ramah lingkungan. Pembahasan yang menarik terkait *sustainability* dalam sektor kuliner adalah: *Farm-to Table* dan penggunaan sumber local; penggunaan protein nabati dan alternatif; pengurangan limbah makanan (*Food waste reduction*). *Sustainability* di bidang fashion sangat menarik jika dikaitkan dengan *Slow fashion movement, ethical sourcing of materials, circular fashion economy (clothing recycling and upcycling and rental and second-hand markets)*. Serta pembahasan terkait *Sustainability* di teknologi industry menjadi hal yang menarik, ketika dikaitkan dengan efisiensi energi dan *renewable resources; Circular Manufacturing Models Zero-Waste Manufacturing (recycling and Reuse of Industrial Byproduct; Sustainable Product Design and Lifecycle: and Eco-Friendly Materials; Industry 4.0 and Smart Manufacturing (Data-Driven Efficiency)*.

Etika keberlanjutan menjadi hal yang penting dalam strategi bisnis, masa depan terletak pada inovasi dan kolaborasi lebih lanjut antar sektor. Dimana trend utama meliputi bagaimana merancang produk dan sistem yang memungkinkan material terus didaur ulang dan digunakan kembali akan menjadi landasan praktik berkelanjutan; bagaimana penelitian berkelanjutan mengenai material yang dapat terbiodegradasi, terbarukan, dan berdampak rendah akan merevolusi industry penting untuk dilakukan. Adanya inisiatif kolaboratif dengan seluruh rantai industri untuk berbagi praktik terbaik, teknologi, dan tujuan keberlanjutan. Dengan menerapkan keberlanjutan dalam bidang kuliner, fesyen, dan teknologi industri, dunia usaha dapat mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan, memenuhi permintaan konsumen yang terus berkembang, dan membangun masa depan yang lebih berkelanjutan.

Kami berharap adanya diskusi dan sharing ilmu berbasis penelitian dan pengalaman, dari seluruh peserta seminar nasional, keynote speaker, dan plenary speakers di Seminar Nasional

DPTBB dapat memberikan sumbangan penting bagi keberlanjutan di berbagai sektor industri terutama kuliner, fashion dan Teknologi industry.

Terima kasih,
Wassalamu'alaikum

Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Prof. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.SI



Sambutan:
Dr. Ichda Chayati, M.P.
Ketua Departemen Pendidikan Tata Boga Dan Busana

Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Alloh subhanahu wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana (SNPTBB) dapat terselenggara dan Program Book terbit sesuai jadwal. Tahun 2024 tema yang diangkat adalah “*Sustainability ini Culinary, Fashion, and Industrial Technology*” untuk mendukung program *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang disusun negara-negara anggota PBB dan diharapkan tercapai pada tahun 2030.

Seminar Nasional PTBB 2024 diharapkan menjadi sarana untuk bertukar pikiran antar akademisi perguruan tinggi, berbagi pengetahuan terbaru, mendorong terciptanya inovasi, kreativitas produk, memperkuat jejaring, dan mengembangkan pendidikan vokasi bidang boga, busana, dan rias untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif terkait tema keberlanjutan dalam indsutri terkait. Diharapkan seminar ini akan memberikan rekomendasi kebijakan yang akan diterapkan di masa mendatang.

Kami ucapkan selamat atas terselenggaranya seminar ini, semoga memberikan manfaat pembelajaran kepada semua pihak, baik akademisi, dosen, mahasiswa, aktivis bidang pendidikan vokasi, praktisi bidang industri kecil menengah bidang boga, busana, rias. Terakhir, tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada para narasumber, co-host, semua pihak dan sponsorship yang membantu terselenggaranya acara. Semoga Alloh meridhoi setiap langkah kita. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh

Yogyakarta, 13 September 2024

Ketua Departemen Pendidikan Teknik Boga dan Busana,

Dr. Ichda Chayati, M.P.

NIP 197206072000122001



Sambutan:
Nova Suparmanto, S.Pd, M.T
Ketua Panitia SNPTBB 2024

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana (SNPTBB) oleh Departemen Pendidikan Teknik Boga dan Busana, FT UNY dengan Tema “Sustainability in Culinary, Fashion, and Industrial Technology” dapat dilaksanakan secara webinar melalui video converence. Tema tersebut diangkat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan pendidikan vokasi terutama boga, busana dan teknik industri yang merupakan penyangga industri kreatif dan pariwisata. Program peningkatan pertumbuhan ekonomi salah satunya dengan mendorong pertumbuhan usaha di sektor industri kreatif dan pariwisata. Mengingat sumber daya manusia adalah kekuatan utama dalam industri kreatif dan pariwisata, untuk itu peran serta dunia pendidikan sangat diperlukan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif sebagai penyangga sektor industri kreatif dan pariwisata.

Berkaitan dengan tersebut, kami menghadirkan empat orang narasumber, yaitu G.K.R. Mangkubumi (Ketua KADIN DIY), M Adam Jerusalem, S.T., S.H., M.T., Ph.D (Koorprodi Teknik Industri FT UNY), Chef Rahmat Kusnedi, S.ST., Par., M.Par (Pastry Chef dan President of Indonesian Pastry Alliance), Indra Gunawan, S.Pd. (Guru SMK Negeri 1 Pandak, Bantul), dan Ridwan Saidbun (Owner Bocorocco/ PT. CMA).

Seminar ini dapat terselenggara berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkan kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor UNY beserta jajarannya, Dekan FT UNY beserta jajarannya, Bapak/Ibu nara sumber, dan Bapak/Ibu dosen PTBB. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Universitas Negeri Malang(UM), dan Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang sudah bersedia menjadi Co-Host SNPTBB 2024 serta Bocorocco sebagai sponsor kegiatan. Penghargaan yang setinggi-tingginya juga kami sampaikan kepada segenap panitia yang telah bekerja keras demi suksesnya kegiatan seminar ini. Kami menyadari bahwa penyelenggaraan seminar ini masih banyak kekurangan baik dalampenyajian acara, pelayanan administrasi, maupun keterbatasan fasilitas. Untuk itu, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga semua peserta seminar yang hadir selalu diberi kesehatan, keberkahan dan mendapatkan manfaat yang besar dari kegiatan seminar ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

DAFTAR ISI

PROGRAM BOOK	1
DAFTAR ISI	7
Susunan Acara	16
Rundown SNPTBB 2024	17
Parallel Session	19
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODULE PEMBUATAN POLA DASAR KONSTRUKSI SISTEM PRAKTIS.....	20
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENJAHIT BELAHAN BUSANA PADA SISWA TATA BUSANA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MA'ARIF 2 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024	21
ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN KERJA DI DUNIA INDUSTRI FASHION	22
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PINTEREST TERHADAP PROSES PEMBUATAN GAMBAR KOLASE BUSANA WANITA	23
CHOCOLATE CUSTARD MUFFIN DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG BERAS KETAN HITAM SEBAGAI PILIHAN DESSERT SEHAT	24
PENGARUH PENGETAHUAN K3LH TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER DI KELAS X SMK	25
KOMPARASI FITTING FACTOR POLA KONSTRUKSI PRAKTIS DENGAN POLA SO- EN PADA BUSANA WANITA MODEL BLAZER.....	26
STUDI PENGOLAHAN DENIM JEANS BEKAS SEBAGAI PRODUK SUSTAINABLE FASHION DI QUEEN MOZZA	27
PENGARUH KESADARAN KONSUMEN MENGENAI DAMPAK NEGATIF FAST FASHION TERHADAP KEPUTUSAN MEMBELI PRODUK FAST FASHION	28
PENGARUH FAST FASHION TERHADAP MENINGKATNYA PERILAKU KONSUMTIF PADA MASYARAKAT.....	29
DAMPAK FAST FASHION TERHADAP PENCEMARAN ALAM.....	30
TINGKAT KEPUASAN SISWA TATA BUSANA PADA KECUKUPAN FASILITAS BELAJAR BUSANA SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA	31
PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN PADA SISWA KELAS X DI SMK	32
PROTOTYPE DESAIN MOTIF BATIK CAP PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI MALANG	33
PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI DEA MODIS YOGYAKARTA.....	34
DAYA TERIMA MASYARAKAT TERHADAP KARAKTERISTIK ORGANOLEPTIK PRODUK SOFT COOKIES DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE.....	35
TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP PRODUK DAN LAYANAN USAHA MODISTE LULUSAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.....	36
E-MODUL DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA DENGAN TEKNIK DIGITAL	37
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER KELAS X DI SMK	38
PENGARUH KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI RUMAH MAKAN PONDOK BAKARAN YOGYAKARTA	39

KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MICROLEARNING PADA PEMBUTAN DESAIN BUSANA PESTA MALAM.....	40
KELAYAKAN DAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA E-JOBSHEET PEMBUATAN PLAIN CAKE PADA PENGOLAHAN KUE DAN ROTI.....	41
KUALITAS PRODUK OBI BELT BERBAHAN KARUNG GONI DENGAN HIASAN MELEKATKAN BENANG.....	42
PENGARUH PENGETAHUAN K3LH TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER DI KELAS X SMK	43
ANALISIS PENGGUNAAN BAHAN PANGAN LOKAL UMBI-UMBIAN PADA PEMBUATAN COOKIES	44
PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR DESAIN SISWA KELAS XI TATA BUSANA	45
FAKTOR-FAKTOR KESULITAN BELAJAR MATA PELAJARAN DASAR POLA SISWA KELAS X TATA BUSANA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.....	46
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI PEMBUATAN ROK A-LINE KELAS X DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA SMKN 7 MALANG.....	47
PENGARUH PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KESIAPAN BERWIRAUSAHA PADA SISWA	48
PENGGUNAAN TEMPE PADA PEMBUATAN GALANTIN TEMPE (GATE) SEBAGAI ALTERNATIF HIDANGAN YANG KAYA PROTEIN BAGI GENERASI Z.....	49
SUBSTITUSI IKAN TONGKOL PADA PRODUK SUMPYA REBON UDANG GUNA MENCEGSH STUNTING.....	50
ANALISIS MANAJEMEN INDUSTRI PERUSAHAAN STUDI KASUS PT. PMCT DAN CV. ASTOETIK	51
GIMBAP TEMPE SUBSITUSI BAP (NASI) DENGAN ISIAN KERING TEMPE TERI SEBAGAI CAMILAN ALTERNATIF BAGI SESEORANG SEDANG DIET RENDAH KARBOHIDRAT	52
ROLL DONAT DENGAN SUBTITUSI TEMPE SEBAGAI CEMILAN SEHAT BAGI GENERASI Z	53
INOVASI SCONES DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI OLAHAN INTERNASIONAL UNTUK GEN Z.....	54
PENGEMBANGAN GYOZA TEMPE KEMANGI DENGAN SUBTITUSI TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF CAMILAN SEHAT BERBASIH BAHAN PANGAN LOKAL UNTUK GENERASI Z	55
CHURROS TEMPE SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI MAKANAN RINGAN SEHAT UNTUK GENERASI Z.....	56
PEMANFAATAN LIMBAH KANTONG PLASTIK DENGAN TEKNIK CROCHET UNTUK PEMBUATAN TOPI.....	57
HOTDOG DENGAN SOSIS SUBTITUSI TEMPE SEBAGAI MENU SEHAT KAYA AKAN PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	58
CANAPE IKAN TUNA (PRODUK OLAHAN ROTI TAWAR PENAMBAHAN IKAN TUNA) UNTUK MENINGKATKAN INOVASI PENJUALAN PRODUK UMKM	59
HASIL UJI TINGKAT KESUKAAN MASYARAKAT TERHADAP LASAGNA TEMPE	60
INOVASI PRODUK WONTON TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF JAJANAN KEKINIAN YANG MENYEHATKAN BAGI KALANGAN GENERASI Z.....	61
INOVASI HOTDOG SOSIS TEMPE KEDELAI SEBAGAI UPAYA KEKURANGAN ENERGI PROTEIN PADA REMAJA.....	62

OTAK-OTAK DENGAN SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI SEBAGAI VARIASI CAMILAN SEHAT UNTUK GEN Z.....	63
SUBSTITUSI TEMPE PADA SEMPOL AYAM SEBAGAI INOVASI PRODUK OLAHAN TEMPE	64
SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI DALAM PEMBUATAN KUE SEMPRIT COKLAT SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK REMAJA DALAM MASA PERTUMBUHAN	65
MOCHI KRENI IKAN TONGKOL SEBAGAI MAKANAN BERNUTRISI GUNA MENCEGAH STUNTING PADA ANAK	66
DIMSUM TEMPE CHILLI OIL SEBAGAI HIDANGAN TINGGI PROTEIN NABATI	67
PEMANFAATAN TEMPE DALAM PEMBUATAN WONTON GORENG SEBAGAI ALTERNATIF SNACK BERGIZI UNTUK GENERASI-Z.....	68
PUDDING COKLAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI DESERT SEHAT UNTUK GENERASI Z	69
NGOHIONG TEMPE KAYA AKAN PROTEIN SEBAGAI MAKANAN VIRAL GEN Z	70
ENERGO: ALTERNATIF MINUMAN SEREAL TEMPE INSTAN READY TO GO UNTUK MENGATASI ANOMALI SARAPAN MAHASISWA.....	71
INOVASI KUE NASTAR CRUMBLE TEMPE SEBAGAI CAMILAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z	72
HIDANGAN KONTINENTAL TEMPEH PARMENTIER DENGAN SUBSTITUSI BAHAN LOKAL NUSANTARA BERUPA TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF DAGING SAPI UNTUK SANTAPAN BERBAGAI GENERASI.....	73
TEKKADO (TEMPE EKKADO): MAKANAN TINGGI PROTEIN YANG BERGIZI UNTUK GENERASI Z	74
TEMPE SEBAGAI PENAMBAHAN PROTEIN DALAM DIMSUM AYAM: INOVASI MENU SEHAT DAN LEZAT	75
THE POROSOT (PICNIC ROLL SOYA) : HAMPERS SEHAT KEKINIAN PICNIC ROLL SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI UNTUK GENERASI Z	76
PENGUNAAN TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN TAMBAHAN DALAM TAHU GORENG YANG DIISI DENGAN SAYURAN DAN BAKSO.....	77
SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA COOKIES BAR SEBAGAI ALTERNATIF SNACK SEHAT BAGI GENERASI Z	78
ASTUTI KERAJINAN BAMBU JOGJA: ALTERNATIF STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA.....	79
SEMAR MENDEM DENGAN SUBSTITUSI PURE TEMPE DAN ABON TEMPE SEBAGAI CAMILAN TRADISIONAL YANG KAYA AKAN PROTEIN NABATI	80
SUBSTITUSI COOKIES DENGAN PURE TEMPE UNTUK CEMILAN SEHAT GEN Z	81
ANALISIS KECELAKAAN K3 DI PT SIDO DUMAI	82
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI TEKNIK MENJAHIT GAUN WANITA	83
KATEPE PENAMBAHAN TEMPE PADA KASTENGEL SEBAGAI PENAMBAH GIZI SNACK GENERASI Z.....	84
PEMANFAATAN RECYCLE JEANS PADA PENCIPTAAN SHOULDER BAG	85
SUBSTITUSI TEMPE UNTUK PEMBUATAN SANDWICH TEMPE SEBAGAI BAHAN PENGGANTI ROTI	86
HUBUNGAN PENGETAHUAN SUSTAINABLE FASHION DENGAN PREFERENSI PEMBELIAN PRODUK FASHION PADA GENERASI Z.....	87

PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBUATAN SAKU PASPOAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS XI SMKN 1 DEPOK.....	88
PEMANFAATAN TEMPE DALAM CAKE PUDING BUSA SEBAGAI CAMILAN SEHAT UNTUK PENCEGAHAN STUNTING PADA ANAK	89
STEAK TEMPE: INOVASI STEAK DARI OLAHAN TEMPE UNTUK GENERASI Z.	90
SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA PRODUK TEMPE TTEOKBOKKI SEBAGAI MAKANAN KEKINIAN UNTUK GENERASI Z GUNA MEMPERTAHANKAN BAHAN PANGAN TRADISIONAL	91
PERILAKU PEMBELIAN IMPULSIF PRODUK FASHION MELALUI LIVE STREAMING SHOPEE PADA GENERASI Z SLEMAN	92
BURRITO TEMPE MINI DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SNACK BERGIZI LENGKAP UNTUK GENERASI Z.....	93
PIE TART DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE YANG DIISI DENGAN WHITE COKLAT DAN TABURAN TEMPE CRISPY (PAIPE) UNTUK MENINGKATKAN KADAR HEMOGLOBIN PADA REMAJA PUTRI.....	94
INOVASI CHOCOLATE TARTLET TEMPE GEMBUS SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK REMAJA.....	95
INOVASI TEMPE MENJADI GLUTENFREE CHOCONUT PUMPKIN TEMPE COOKIES YANG RENDAH KALORI	96
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN	97
BAKLAVA DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI PRODUK INDONESIA TURKISH FUSION FOOD SEBAGAI SUMBER GIZI UNTUK MASYARAKAT YOGYAKARTA	98
SUBSTITUSI BAKSO TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN DAN NABATI	99
PENGARUH SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI TERHADAP TEKSTUR DAN RASA PADA SOSIS DAGING AYAM SEBAGAI MAKANAN YANG DIGEMARI GEN Z ..	100
SUBSTITUSI TEMPE PADA CENDOL UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN GEN-Z TERHADAP TEMPE	101
PENGEMBANGAN RED VELVET TEMPE CAKE SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN RENDAH LEMAK UNTUK MENCEGAH OBESITAS	102
INOVASI GARAM BUMBU DISUBSTITUSI DENGAN TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF BUMBU MAKANAN TANPA MSG	103
SOESPE: SOES KERING SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF SNACK SEHAT PENCEGAH STUNTING PADA ANAK.....	104
PENGEMBANGAN BISCOTTI BERBAHAN DASAR TEMPE SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK SEMUA KALANGAN.....	105
INOVASI ODENG AYAM DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI KUDAPAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	106
INOVASI ÈCLAIR DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN MALNUTRISI GENERASI Z.....	107
SNACK BAR DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN CAMILAN SEHAT DAN PRAKTIS.....	108
BROWNIES TEMPE COOKIES (BROMPE COOKIES) SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI CAMILAN SEHAT UNTUK GENERASI Z.....	109
PENGOLAHAN KARATE (KARIPAP/CURRY PUFF TEMPE) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MINAT MASYARAKAT INDONESIA TERUTAMA GENERASI Z DALAM MENGONSUMSI TEMPE	110

PEMASARAN DIGITAL BISKUIT TEMPE DENGAN PERMAINAN PAPAN INTERAKTIF CERITA FABEL UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT PADA BALITA.....	111
ROTI GORENG SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE BERISI TEMPE BALADO DENGAN KANDUNGAN PROTEIN TINGGI.....	112
PEMBUATAN HOTTEOK IKAN BANDENG DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG RUMPUT LAUT SEBAGAI KUDAPAN KAYA PROTEIN	113
PROTE-ROLL EGG ROLL SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE DENGAN ISIAN COKELAT SEBAGAI SNACK TINGGI PROTEIN UNTUK MENCEGAH STUNTING PADA IBU HAMIL	114
THAI TEA TEMPE TARTLETS: DESSERT SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE CRUMBLE YANG KAYA PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	115
INOVASI PRODUK KUE KERING SAGU TEMPE SEBAGAI CAMILAN KAYA PROTEIN UNTUK IBU HAMIL.....	116
ICEBOX COOKIES TEMPE KEDELAI LOKAL SEBAGAI CAMILAN SEHAT ANAK ANAK.....	117
SUBSTITUSI TEMPE PADA DIMSUM SEBAGAI UPAYA PEMANFAATAN BAHAN PANGAN LOKAL.....	118
INOVASI CRACKERS DARI SUBSITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK REMAJA.....	119
PEWARNAAN KAIN PRIMISSIMA MENGGUNAKAN DAUN HENNA: FIKSATOR BAKING SODA, CUKA DAN TUNJUNG.....	120
BETE : BROWNIES COKLAT YANG DI OLAH DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE	121
KROKET KENTANG KEJU DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK GENERASI Z	122
CHIPEE (MOCHI TEMPE) COKELAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN PENUTUP YANG SEHAT UNTUK GENERASI Z	123
ANALISIS PELANGGARAN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3) DALAM INSIDEN PABRIK KERTAS MOJOKERTO.....	124
INSPIRASI SISI ULAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA PESTA .	125
PENGARUH PROKRASTINASI AKADEMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH PRAKTIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA.....	126
KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)	127
KUALITAS PRODUK SPORTY HIJAB SEBAGAI MERCHANDISE UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	128
PENILAIAN E-MODUL PEMBUATAN POLA BUSANA ANAK.....	129
ANALISIS KECELAKAAN KERJA DI PERTAMINA BALONGAN.....	130
KASUS KEBAKARAN PABRIK ETANOL DI MOJOKERTO	131
KROKET TEMPE MOZZARELLA SEBAGAI KUDAPAN KEKINIAN YANG SEHAT DAN TINGGI PROTEIN NABATI UNTUK GEN Z.....	132
KUNAFU SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI PENGEMBANGAN POTENSI INOVASI BAHAN PANGAN LOKAL FUNGSIONAL DALAM PEMBUATAN MAKANAN INTERNASIONAL UNTUK MENARIK MINAT KONSUMEN LOKAL DAN INTERNASIONAL.....	133
ANALISA TITIK PAS KEBAYA JANGGAN MENGGUNAKAN BAHAN JACQUARD, COTTON, DAN VELVET.....	134
LUMPIA TEMPE SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE DENGAN ISIAN TEMPE SEBAGAI INOVASI BAHAN PEMBUATAN LUMPIA.....	135

TRANSFORMASI TEMPE MENJADI HIDANGAN MODERN MEATBALL UNTUK MENINGKATKAN KONSUMSI TEMPE DAN GAYA HIDUP SEHAT	136
BROVELTE (BROWNIES KRISPI RED VELVET TEMPE) SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI CAMILAN KEKINIAN UNTUK GEN-Z YANG SEHAT DAN PRAKTIS.....	137
PEMBUATAN TORTILLA CHIPS DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN UNTUK CAMILAN SEHAT GENERASI Z	138
MIE SAYUR DENGAN SUBTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN SEHAT UNTUK GENERASI Z	139
INOVASI PRODUK BAKPIA DENGAN KUMBU TEMPE SEBAGAI VARIAN BARU ISIAN UNTUK MENGEMBANGKAN OLEH-OLEH KHAS YOGYAKARTA	140
TEPUNG TEMPE SEBAGAI SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU PADA PEMBUATAN CHURROS.....	141
PELANGGARAN K3 DI INDUSTRI TEKSTIL: ANALISIS STUDI KASUS DI PT EMBEE PLUMBO TEXTILE CIREBON	142
PELANGGARAN KESEHATAN dan KESELAMATAN KERJA (K3) : STUDI KASUS LEDAKAN TUNGKU SMELTER PENGOLAHAN NIKEL PT. INDONESIA TSINGSHAN STAINLESS STEEL (ITSS)	143
PENGEMBANGAN PIE TEMPE SAUCE BECHAMEL DENGAN SUBTITUSI ONCOM SEBAGAI PENGENALAN KEPADA KONSUMEN PAMERAN CIF.....	144
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN VARIASI PECAH POLA ROK, BLUS, DAN GAUN MENGGUNAKAN RICHPEACE CAD SYSTEM PENDIDIKAN TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI MALANG.....	145
SUBTITUSI TEMPE PADA PRODUK DANGO SEBAGAI KUDAPAN TRADISIONAL KHAS JEPANG BAGI GENERASI Z	146
SUBTITUSI TEMPE PADA PRODUK KIMBAB SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN YANG KAYA GIZI BAGI GENENERASI Z.....	147
GLUTEN-FREE TEMPE CHOCONUT COOKIES CAMILAN UNIK DAN SEHAT UNTUK SEGALA USIA.....	148
KEEPE : SUBSTITUSI TEMPE PADA HEKENG SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN STREET FOOD YANG SEHAT DAN DIGEMARI BANYAK KALANGAN.....	149
INOVASI MUESLI BAR TEMPE KEDELAI LOKAL DAN UBI JALAR UNGU SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK ANAK-ANAK.....	150
PENILAIAN E-MODUL MATERI UNSUR DESAIN WARNA	151
PENGARUH SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA PEMBUATAN CHOCO CHIPS COOKIES SEBAGAI ALTERNATIF SNACK BERGIZI TINGGI.....	152
UPAYA MEMPERBAIKI SUASANA DAN STIMULAN YANG BAIK BAGI TUBUH MELALUI PEMBUATAN COKELAT TEMPE KARAKTER BAGI GENERASI GEN Z	153
PIRO’S PIE ROGUT TEMPE PRODUK INOVASI KAYA AKAN PROTEIN	154
PENILAIAN E-MODUL KERAH JAS	155
PEMANFAATAN TEMPE KEDELAI DALAM PRODUK DORAYAKI: INOVASI MAKANAN RINGAN BERBASIS BAHAN LOKAL UNTUK GENERASI Z	156
SI IPEH : INOVASI SIOMAY IKAN TENGIRI DENGAN SUBTITUSI TEMPE UNTUK MENGURANGI BIAYA PRODUKSI BAGI UMKM.....	157
PENGEMBANGAN BISKUIT SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI GUNA MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT BALITA	158
PENGARUH SUBSTITUSI TEPUNG PISANG AWAK (MUSA PARADISIACA VAR, AWAK) TERHADAPSIFAT PROKSIMAT DAN ORGANOLEPTIK PADA PEMBUATAN COOKIES LIDAH KUCING	159

PAYU DAWET AYU SUBTITUSI KERIPIK TEMPE GUNA MENINGKATKAN NILAI JUAL TEMPE DAN MENAMBAH KANDUNGAN PROTEIN PADA MINUMAN TRADISIONAL.....	160
STUDI KASUS KEBAKARAN YANG MELANDA PABRIK PUPUK SAPROTAN UTAMA DI MRANGGEN.....	161
NUTESA NUGGET TEMPE SAYUR SEBAGAI INOVASI PRODUK BOGA UNTUK MENCEGAH PENYEBAB STUNTING PADA ANAK-ANAK.....	162
ANALISIS MANAJEMEN INDUSTRI PADA USAHA PRODUKSI INDART JAMUR TIRAM DI KABUPATEN SLEMAN.....	163
OPTIMALISASI PEMBUATAN POLA BUSANA DENGAN KONSEP DESAIN BUSANA ZERO WASTE MENGGUNAKAN CLO3D DENGAN TEHNIK NATURAL DRAPE.....	164
KAJIAN PEMAHAMAN KONSEP DESAIN BUSANA ZERO-WASTE DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CLO3D, STUDI KASUS: MAHASISWA TATA BUSANA FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.....	165
STRATEGI PENGEMBANGAN DENGAN ANALISIS SWOT : STUDI KASUS PERUSAHAAN MEDINA CRAFT.....	166
SUBSITUSI TEPUNG TEMPE PADA PEMBAUATAN TACO DENGAN PENAMBAHAN YOGHURT.....	167
PEMANFAAT TEMPE DALAM PEMBUATAN PRODUK RAVIOLI SEBAGAI MAKANAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	168
SUBTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI PADA PEMBUATAN PIE BAR SNACK UNTUK GEN Z.....	169
STUDI TENTANG ULOS SADUM.....	170
PERANCANGAN MOTIF BATIK BANYUWANGI DENGAN SUMBER IDE LEGENDA SRITANJUNG PADA OUTER WANITA.....	171
KECELAKAAN DI PABRIK SEMEN INDONESIA AKIBAT KEGAGALAN ALAT DAN KONDISI JALAN.....	172
INOVASI DONAT DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI DAN FORTIFIKASI DAUN KELOR SEBAGAI SNACK SUMBER PROTEIN DAN ZAT BESI UNTUK REMAJA PUTRI.....	173
GYOZA ISI IKAN PATIN DENGAN SUBTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI SEBAGAI SUMBER PROTEIN BAGI ANAK ANAK.....	174
SUBSITUSI TEPUNG TEMPE PADA BOLU PANDAN SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK GENERASI Z.....	175
PEMPEK IKAN TENGGIRI DENGAN SUBSTITUSI PUREE TEMPE SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK GEN Z.....	176
KESIAPAN KERJA ALUMNI BALAI LATIHAN KERJA DAN PENGEMBANGAN PRODUKTIVITAS DIY.....	177
PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL KERAH JAS TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA.....	178
PENGARUH PROKRASINASI AKADEMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH PRAKTIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA.....	179
PENAMBAHAN BUBUK DAUN KELOR DAN PROTEIN IKAN LELE PADA PEMBUATAN MIE FORTIFIKASI DENGAN BAHAN DASAR TEPUNG TEMPE GUNA MENCEGAH STUNTING PADA GEN Z.....	180
ANALISA TITIK PAS KEBAYA JANGGAN MENGGUNAKAN BAHAN JACQUARD, COTTON, DAN VELVET.....	181
INOVASI KUE NASTAR CRUMBLE TEMPE SEBAGAI CAMILAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	182

THAI TEA TEMPE TARTLETS: DESSERT SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE CRUMBLE YANG KAYA PROTEIN UNTUK GENERASI Z.....	183
MIE SAYUR DENGAN SUBTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN SEHAT UNTUK GENERASI Z	184
CHIPEE (MOCHI TEMPE) COKELAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN PENUTUP YANG SEHAT UNTUK GENERASI Z.....	185
PENGEMBANGAN PIE TEMPE SAUCE BECHAMEL DENGAN SUBTITUSI ONCOM SEBAGAI PENGENALAN KEPADA KONSUMEN PAMERAN CIF.....	186
PEMPEK IKAN TENGGIRI DENGAN SUBSTITUSI PUREE TEMPE SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK GEN Z	187
KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)	188
PENGEMBANGAN RED VELVET TEMPE CAKE SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN RENDAH LEMAK UNTUK MENCEGAH OBESITAS	189
SUBSITUSI TEPUNG TEMPE PADA BOLU PANDAN SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK GENERASI Z	190

SNPTBB

**Seminar Nasional Boga, Busana, dan Teknik Industri
2024**

Susunan Acara

**Seminar Nasional Boga, Busana, dan Teknik Industri
2024**

Rundown SNPTBB 2024

18 September 2024

No	Waktu	Durasi	Kegiatan								
1	07.00 – 08.00	60'									
2	08.00 – 08.30	30'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi 2. Pra-Acara 3. Penayangan video profil PTBB (Boga, Busana, TI) dan S2 PKK 4. Penayangan iklan Income Generating (poster/ video) 								
3	08.30 – 08.40	10'	Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Doa 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Hymne UNY 								
4	08.40 – 09.00	20'	Sambutan-sambutan <ol style="list-style-type: none"> 1. Sambutan Ketua Pelaksana (7 menit) 2. Sambutan Dekan Fakultas Teknik (7 menit) 3. Sambutan dan membuka acara oleh Perwakilan Rektor UNY: Direktur Direktorat Kerjasama, Sistem Informasi, Inovasi dan Usaha (DKSIU) (7 menit) 4. Foto bersama 								
5	09.00 - 09.20	20'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Key Note Speaker: G.K.R. Mangkubumi 								
6	09.20 - 10.20	60'	Plenary Speaker I: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mohammad Adam Jerusalem, S.T., S.H., M.T., Ph.D. (Dosen Teknik Industri UNY) 2. Chef Rahmat Kusnedi, S.ST., Par., M.Par (President of Indonesian Pastry Alliance dan Head of Study Program culinary Arts Pradita University) 								
7	10.20 – 10.35	15'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya Jawab I 								
8	10.35 – 11.35	60'	Plenary Speaker II: <ol style="list-style-type: none"> 1. Indra Gunawan, S.Pd. (Guru Viral SMKN 1 Pandak) 2. Ridwan Saidbun (Owner Bocorocco) 								
9	11.35 – 11.50	15'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya Jawab II 								
10	11.50 – 12.00	10'	Penutupan <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumuman <ul style="list-style-type: none"> • Link presensi dan sertifikat peserta • Pembagian room zoom pemakalah 2. Foto Bersama 								
11	12.00 – 12.45	45'	Istirahat								
12	13.00 – 15.00	120'	Parallel session <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Room 1:</td> <td style="width: 50%;">Room 9:</td> </tr> <tr> <td>Room 2:</td> <td>Room 10:</td> </tr> <tr> <td>Room 3:</td> <td>Room 11:</td> </tr> <tr> <td>Room 4:</td> <td>Room 12:</td> </tr> </tbody> </table>	Room 1:	Room 9:	Room 2:	Room 10:	Room 3:	Room 11:	Room 4:	Room 12:
Room 1:	Room 9:										
Room 2:	Room 10:										
Room 3:	Room 11:										
Room 4:	Room 12:										

			Room 5:	Room 13:
			Room 6:	Room 14:
			Room 7:	Room 15:
			Room 8:	Room 16:
				Room 17:
13	15.00 – 15.15	15'	Istirahat dan sholat	
14	15.15 – 16.00	45'	Evaluasi acara dan checking untuk pengembalian alat dan ruangan	

Parallel Session

**Seminar Nasional Boga, Busana, dan Teknik Industri
2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODULE PEMBUATAN POLA DASAR KONSTRUKSI SISTEM PRAKTIS

Neti Kurniani ¹, Sri Wahyu Andayani ², Desy Tri Inayah ³

^{1,2,3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E- mail : kurnianineti02@gmail.com, sw.andayani@ustjogja.ac.id, desytri@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran dasar-dasar busana yang dilaksanakan di SMK Ma'arif 2 Sleman Yogyakarta. Guru hanya menggunakan metode demonstrasi, media yang digunakan terbatas hanya berupa *jobsheet* yang belum menyertakan materi dasar pola pada pembuatan pola dasar konstruksi sistem praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-module* pembuatan pola dasar konstruksi sistem praktis, mengetahui kelayakan media pembelajaran, dan respon peserta didik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mana menggunakan model pengembangan *four-D* terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dissemination* (penyebaran). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X jurusan Tata Busana sebanyak 39 responden. Penilaian kelayakan media *e-module* dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik. Instrumen yang digunakan merupakan kuesoner (angket) dengan teknik analisis data statistik deskripsif. Hasil penelitian :1) Pengembangan media pembelajaran *e-module* pembuatan pola dasar konstruksi sistem praktis yang mengadaptasi 4 tahapan yakni a) tahap *define*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *dissemination*; 2) Media yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dengan presentase 97,50% (sangat layak), sedangkan penilaian ahli media dengan presentase 100% (sangat layak); dan 3) respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-module* pembuatan pola dasar konstruksi sistem praktis pada uji coba skala kecil dengan 9 responden mendapatkan presentase 89,72% (sangat setuju) sedangkan uji coba skala terbatas dengan 30 responden mendapatlan presentase 87,66% (sangat setuju). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-module* pembuatan pola dasar konstruksi sistem praktis pada kelas X jurusan Tata Busana dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: *e-Module, media, pengembangan, pola dasar konstruksi sistem praktis*

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENJAHIT BELAHAN BUSANA PADA SISWA TATA BUSANA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MA'ARIF 2 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Vina Laila Ramandhani¹, Dra. Endang Wani K,M.Pd. ², Desy Tri Inayah, M.Pd. ³

¹ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta; ² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta; ³ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail : vinaramandhani.30@gmail.com; endang.karyaningsih@ustjogja.ac.id;

desytri@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran video tutorial bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menyampaikan materi tentang langkah-langkah pembuatan belahan busana paspoile dan tutup tarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pendapat siswa tentang penggunaan media pembelajaran video tutorial, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit, 3) pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar menjahit siswa tentang pembuatan belahan busana. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X Tata Busana di SMK ma'arif 2 Sleman dengan jumlah 39 siswa. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *proportional simple random sampling* sebanyak 32 responden. Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas X Tata Busana di SMK Muhammadiyah 2 Sleman sebagai responden diluar sampel. Uji validitas menggunakan *pearson product moment* diperoleh 23 item valid dan 2 item gugur. Uji reabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan korelasional. Uji hipotesis menggunakan korelasi *spearman*. Hasil penelitian secara deskriptif menjelaskan bahwa: 1) hasil penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 93,75%, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relative 100%, 3) tidak terdapat pengaruh antara pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar menjahit belahan busana pada siswa tata busana kelas X di SMK Ma'arif 2 Sleman. Hal ini ditunjukkan dengan diperoleh nilai sebesar $0,412 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial belum tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan dalam meningkatkan hasil belajar dibutuhkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya.

Kata Kunci: *media pembelajaran, video tutorial, hasil belajar, dasar teknologi menjahit.*

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN KERJA DI DUNIA INDUSTRI FASHION

Rizka Aprianti, Dra. Endang Wani Karyaningsih, M.Pd, Desy Tri Inayah, M.Pd
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E- mail : rizkaaprianti96@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini ialah untuk mengetahui faktor internal dan eksternal yang memberi pengaruh persiapan kerja siswa kelas XII industri *fashion* di SMKN 4 Yogyakarta. Permasalahan penulisannya ialah sebagai berikut: 1) Apa saja faktor internal yang memberi dampak persiapan kerja di industri *fashion*? 2) Apa saja faktor eksternal yang memberi dampak tingkat persiapan kerja pada industri *fashion*? Jenis penulisan deskriptif kuantitatif. Untuk memastikan reliabilitas dan validitas uji coba, 32 murid dilibatkan. Teknik pengambilan sampel acak langsung dengan rumus Slovin digunakan untuk memilih sampel sebanyak 50 murid untuk penulisan ini. Kuesioner diterapkan untuk perolehan data. *Alfa Cronbach* digunakan dalam pengujian instrumen. Uji validitas aspek-aspek yang memberi dampak persiapan kerja menghasilkan 22 item valid dan 3 item tidak valid, dengan nilai reliabilitas sebesar 0,832. Rata-rata, median, modus, dan simpangan baku dihitung dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dalam teknik analisis data. Temuan penulisan menunjukkan bahwa aspek-aspek yang memberi dampak persiapan kerja di industri *fashion* relatif cukup (80%). 1) minat, motivasi, sikap, dan disposisi ialah faktor internal yang memberi dampak persiapan kerja di industri *fashion*, masuk dalam kategori sedang hingga relatif (56%); 2) Lingkungan keluarga, situasi teman sebaya, dan kondisi masyarakat sekitar ialah faktor eksternal yang memberi dampak persiapan kerja pada industri *fashion* dengan kategori relatif cukup (64%). Aspek-aspek yang memberi dampak persiapan kerja tergolong cukup sesuai dengan temuan penulisan ini.

Kata Kunci: *kesiapan kerja, fashion, praktik industri*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PINTEREST TERHADAP PROSES PEMBUATAN GAMBAR KOLASE BUSANA WANITA

Nurfita Saputri¹, Endang Wani Karyaningsih², Desy Tri Inayah³

^{1,2,3}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail: nurfitasaputri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui (1) penggunaan media sosial *Pinterest* pada pembelajaran praktik Desain Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta; (2) proses pembuatan gambar kolase busana wanita pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta; (3) pengaruh penggunaan media sosial *Pinterest* terhadap proses pembuatan gambar kolase busana wanita pada pembelajaran praktik Desain Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model kuantitatif dengan metode analisis deskriptif. Pengumpulan data penggunaan media sosial *Pinterest* menggunakan angket dan proses pembuatan kolase menggunakan tes. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cornbach*. Hasil uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media sosial *Pinterest* pada pembelajaran praktik desain busana tergolong tinggi dengan frekuensi relatif 58%; (2) proses pembuatan gambar kolase busana wanita tergolong sangat tinggi dengan frekuensi relatif 72%; (3) ada pengaruh antara media sosial *Pinterest* terhadap proses pembuatan gambar kolase busana wanita pada pembelajaran praktik desain busana di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta dengan nilai $r_{hitung} = 0,316 > r_{tabel} = 0,279$. Variabel media sosial *Pinterest* memberikan sumbangan sebanyak 17% terhadap proses pembuatan gambar kolase. Kesimpulannya yaitu media sosial *Pinterest* memiliki pengaruh atau berkorelasi terhadap proses pembuatan gambar kolase.

Kata Kunci: *Desain Busana, Kolase, Pinterest*

CHOCOLATE CUSTARD MUFFIN DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG BERAS KETAN HITAM SEBAGAI PILIHAN DESSERT SEHAT

Nadila Riska Rika Sari¹, Prof. Dr. Kokom Komariah, M.Pd.²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

Email: nadilariska.2019@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Muffin merupakan olahan kue dengan rasa manis yang memiliki tekstur lembut. Tidak seperti roti, muffin termasuk dalam jenis *quick bread* yang tidak menggunakan ragi pada proses pembuatannya. *Chocolate Custard Muffin* merupakan sebuah produk alternatif *dessert* bercita rasa manis dan bergizi menggunakan substitusi tepung beras ketan hitam. Penelitian ini mengkaji substitusi tepung beras ketan hitam pada pembuatan adonan muffin sebagai makanan bebas gluten serta memiliki kandungan kalori, lemak dan gula yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menemukan resep yang tepat untuk produk *Chocolate Custard Muffin*, 2) Menentukan kemasan produk, 3) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk ini, 4) Menentukan harga jual.

Metode yang digunakan adalah tahap penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan atau sering disebut juga *Research and Development* (R & D). Pengembangan produk pada penelitian kali ini menggunakan model penelitian 4D yaitu *Define* atau tahap analisis keseluruhan yaitu menemukan resep acuan, *Design* atau tahap perancangan resep acuan yang telah ditemukan dari tahap *Define*, *Development* atau tahap pengembangan adalah mengembangkan resep acuan yang telah ditetapkan kemudian dikembangkan menjadi satu resep pilihan, kemudian tahap *Dissemination* atau tahap publikasi yaitu mempublikasi produk hasil inovasi kepada masyarakat sekitar.

Kata Kunci: *Muffin, Beras Ketan Hitam, Substitusi, Dessert.*

PENGARUH PENGETAHUAN K3LH TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER DI KELAS X SMK

Lidia Apriani¹, Sri Wahyu Andayani², Anggri Sekar Sari³

¹ Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga; ² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E- mail: buatlidya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mencari tahu 1) tingkat pengetahuan K3LH Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta, 2) hasil belajar pada Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta, dan 3) pengaruh pengetahuan K3LH terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai koefisien 0,955, hasil uji validitas data menunjukkan ada satu item yang dianggap tidak valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tingkat pengetahuan K3LH siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta sebagian besar dalam kategori tinggi dengan jumlah persentase yang diperoleh sebesar 60%; 2) Hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta dalam kategori kompeten dengan jumlah persentase yang diperoleh sebesar 85%; dan 3) ada pengaruh positif dan signifikan pengetahuan K3LH terhadap hasil belajar dasar-dasar kuliner siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta, dengan nilai r hitung (0,359) > r tabel (0,222), dan nilai determinan (R^2) sebesar 0,129, sedangkan sisanya 87,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Pengetahuan K3LH, Praktik Dasar-Dasar Kuliner, Hasil Belajar*

KOMPARASI *FITTING FACTOR* POLA KONSTRUKSI PRAKTIS DENGAN POLA SO-EN PADA BUSANA WANITA MODEL *BLAZER*

Zianasti Krisjayusman¹, Siti Mariah²

¹ PVKK FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E- mail : siti.mariah@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Ketepatan *fitting factor* produk busana seringkali berbeda yang disebabkan penggunaan pola yang bervariasi. Tujuan penelitian ini membandingkan *fitting factor* pola konstruksi praktis dengan pola so-en pada busana wanita model *blazer*. Penelitian ini merupakan komparatif dengan desain pra eksperimental *one-shote case study*. Metode pengumpulan data melalui observasi oleh praktisi, guru, dan dosen tata busana. Teknik analisis data menggunakan uji Independen T-test untuk menguji perbedaan rata-rata *fitting factor* dan uji Friedman melihat perbedaan hasil jadi *blazer* secara keseluruhan. Hasil Uji Independent T-test menunjukkan nilai sig Fhitung = 0,348 > Ftabel = 0,05. Hasil uji friedman menunjukkan nilai sig Fhitung = 0,392 > Ftabel = 0,05. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan *fitting factor* model busana Blazer pada aspek letak bahu, garis princes, kerung lengan, dan punggung sistem pola Kontruksi Praktis dan So-En ukuran M dan L. Direkomendasikan pola konstruksi praktis dan pola So-en dapat digunakan pada berbagai model busana wanita.

Kata Kunci: *Fitting Factor, Blazer, Pola Konstruksi Praktis, Pola So-en, Blazer*

STUDI PENGOLAHAN *DENIM JEANS* BEKAS SEBAGAI PRODUK *SUSTAINABLE FASHION* DI QUEEN MOZZA

Tsaabitah Haanii Aanisah¹, *Nurul Aini², Hapsari Kusumawardani³, Annisau Nafiah⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang
E- mail: tsaabitah.haanii.1905446@students.um.ac.id¹, nurul.aini.ft@um.ac.id²,
hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id³, annisau.nafiah.ft@um.ac.id⁴

*Co-Author : nurul.aini.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan mendalami tentang teknik pengolahan *denim jeans* bekas dari limbah tekstil menjadi produk *sustainable fashion* di Queen Mozza yang meliputi profil Queen Mozza, alat, bahan serta proses pembuatan teknik *patchwork* dan alat dan bahan serta proses teknik *water soluble*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa 1) Queen Mozza mengusung konsep *Japanese Style* untuk mengolah *denim jeans* bekas menjadi produk *outer*, obi, *headpiece*, tas dan *pouch* dengan teknik *patchwork* dan *water soluble*, 2) Alat dan bahan yang digunakan seperti alat dasar menjahit, serta terdapat satu teknik yang digunakan yaitu dengan perca jeans dipotong sesuai standar Queen Mozza lalu ditata saling bertindih dan dijahit sehingga menjadi selembar kain. Setelah itu dipotong sesuai produk yang akan dibuat seperti *outer* atau tas, lalu dijahit dan diberi sulaman sashiko, 3) Plastik telo roll atau *eco-wrap* sebagai bahan utama untuk membuat *water soluble* di Queen Mozza, sisanya menggunakan alat dasar menjahit dengan satu teknik pembuatan yaitu diawali dengan plastik *eco-wrap* di gunting menjadi dua lembar, lalu perca berukuran 2-3cm ditata diatas satu sisi plastik yang telah dibagi dua tersebut. Kemudian ditumpuk lagi dengan lembar satunya sehingga tampak seperti *sandwich*. Setelah itu diberi jarum di seluruh bagian agar perca tidak berubah ketika di jahit. Kemudian *eco-wrap* di jahit vertikal dan horizontal sampai membentuk kotak-kotak berukuran 1-0,5cm dan di jahit keliling 4-5kali untuk mengunci benang. Setelah itu plastik *eco-wrap* dicelupkan ke air panas dan dibilas menggunakan air mengalir. Terakhir di jemur, setelah kering *dirimming* dan dapat digunakan sebagai aplikasi pada *outer*. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Queen Mozza mengolah *denim jeans* bekas menjadi *outer*, obi, *headpiece*, tas dan *pouch* dengan teknik *patchwork* dan *water soluble* sebagai usaha untuk mengurangi limbah industri *fashion*. Teknik dalam menjahit *patchwork* yang terdapat di Queen Mozza adalah dengan menggunakan mesin jahit dan sulaman tangan untuk aplikasi sashiko. Sedangkan untuk teknik pembuatan *water soluble* di Queen Mozza menggunakan plastik telo roll atau *eco-wrap* sebagai dasarnya.

Kata Kunci: *Patchwork, Pengolahan Denim Jeans Bekas, Sustainable Fashion, Water Soluble*

PENGARUH KESADARAN KONSUMEN MENGENAI DAMPAK NEGATIF FAST FASHION TERHADAP KEPUTUSAN MEMBELI PRODUK FAST FASHION

Jasmine Kalila¹, Putri Marganing Utami²

¹ Universtias Negeri Yogyakarta; ² Universtias Negeri Yogyakarta

E- mail : Jasminekalila.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Industri fast fashion telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir, namun, popularitasnya tidak lepas dari kontroversi terkait dampak negatifnya terhadap lingkungan dan masyarakat. Artikel ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh kesadaran konsumen mengenai dampak negatif fast fashion terhadap keputusan mereka dalam membeli produk fast fashion. Dengan menggunakan kerangka kajian teori yang mencakup konsep kesadaran konsumen, teori keputusan pembelian konsumen, dan peran media sosial, penelitian ini menggali hubungan antara tingkat kesadaran konsumen tentang dampak negatif fast fashion dengan perilaku pembelian produk fast fashion. Melalui tinjauan literatur yang komprehensif, artikel ini menguraikan faktor-faktor yang memengaruhi kesadaran konsumen tentang dampak fast fashion serta implikasi dari kesadaran tersebut terhadap keputusan pembelian produk.

Kata Kunci: *Fast Fashion, Keputusan Membeli, Kesadaran Konsumen*

PENGARUH FAST FASHION TERHADAP MENINGKATNYA PERILAKU KONSUMTIF PADA MASYARAKAT

Anita Rifda Noor Hanifa¹, Putri Marganing Utami²

1 Universitas Negeri Yogyakarta; 2 Universitas Negeri Yogyakarta
E- mail : anitarifda.2021@student.uny.ac.id1; putrimarga@uny.ac.id2

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan ingin mencari tahu pengaruh dari kemunculan *fast fashion* terhadap meningkatnya perilaku konsumtif pada masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis dengan menganalisis artikel, laporan, dan buku yang dipilih sesuai kata kunci, menarik kesimpulan, dan memberikan kritik terhadap topik. Penelitian ini menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta- Analyses*) untuk melakukan tinjauan pustaka dalam empat tahap: identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Diagram alir pencarian literatur yang dilakukan pada database Google Scholar. *Fast fashion* menjadi sebuah solusi yang instan bagi generasi Z dalam mengikuti perkembangan tren *fashion* terbaru. Industri *fast fashion* berdampak negatif terhadap kesehatan mental konsumen, karena mereka cenderung membeli produk yang sesuai dengan keinginan mereka atau lebih menyukai produk yang trendi dan berkualitas tinggi. Masuknya budaya konsumerisme membuat mereka akan terus-terus mengeluarkan biaya untuk membeli barang- barang *fast fashion* sesuai keinginan mereka bukan terletak pada kebutuhan. Konsumen memiliki peran yang kuat dalam mendorong perubahan positif dengan menjadi lebih sadar, kritis, dan bertanggung jawab dalam pembelian mereka. Dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang tren konsumtif, praktik *fast fashion*, dan dampak sosial-lingkungan dengan teori- teori yang sesuai, kita dapat lebih memahami peran konsumen dalam mengarahkan arah keberlanjutan dan tanggung jawab dalam dunia konsumsi global.

Kata Kunci: *fast fashion*, *konsumtif*, *tren fashion*

DAMPAK FAST FASHION TERHADAP PENCEMARAN ALAM

Talitha Nabila Savitri¹ , Putri Marganing Utami²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta, ² Yogyakarta

E-mail: talithanabila.2021@student.uny.ac.id¹ , Putrimarga@uny.ac.id²

ABSTRAK

Saat ini zaman makin modern, Masyarakat mudah mengakses media sosial sehingga banyak masyarakat yang memberi tuntutan akan kebutuhan fashion di media sosial secara terus menerus. Seperti banyaknya influencer atau selebriti terkenal mengupload video di sosial media tentang gaya berpakaian mereka yang didapat dari desainer terkenal namun fans atau para pengikut mereka menginginkan pakaian seperti idolanya dengan versi murah. Hal ini membuat Masyarakat tidak ingin ketinggalan zaman dan ingin tampil trendy. Setelah trend fashion terbaru muncul banyak brand yang ingin menirukan model fashion yang sedang hits, seperti H&M, Zara dan Urban&co, mereka selalu mengeluarkan produk baru setiap bulannya dan memproduksi dalam jumlah besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial dalam menayangkan trend fashion dan mudahnya barang yang sepi peminat menjadi sampah yang sulit didaur ulang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tahapan studi Pustaka. Masalah yang timbul dari industry fast fashion adalah tercemarnya air dan limbah yang sulit terurai. Industri fashion menjadi pemasok besar dalam pemanasan global. Proses produksi fast fashion seringkali menggunakan bahan kimia sehingga pada saat limbah produksi dibuang itu sangat beracun bagi lingkungan seperti Sungai yang akan tercemar hingga aliran Sungai tersebut ke laut dan akan mengganggu ekosistem makhluk hidup yang ada.

Kata Kunci: *Media sosial, Fashion, Limbah*

TINGKAT KEPUASAN SISWA TATA BUSANA PADA KECUKUPAN FASILITAS BELAJAR BUSANA SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA

Shylena Afifah Herawati¹, Endang Wani Karyaningsih², Desy Tri Inayah³

¹ Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga,

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail : shylenaafifa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa tata busana pada kecukupan fasilitas belajar di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, populasi penelitian ini berjumlah 102 siswa. Penentuan sampel menggunakan rumus *slovin* dengan jumlah populasi 51 siswadata yang digunakan secara *proportional random sampling*. Uji coba instrumen dilakukan pada 30 siswa, pengujian instrumen validitas menggunakan korelasi *product moment* yang diperoleh 30 item, sedangkan uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan nilai 0,930. Tehnik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan mendeskripsikan data melalui pengukuran nilai tendensi sentral, mencari *mean*, *median*, *modus*, dan standar deviasi. indikator keandalan masuk ke dalam kategori tinggi dengan presentase 55%. Indikator responsif termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 65%. Indikator keyakinan dalam kategori tinggi yakni 54% dan indikator empati termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 62%. Berdasarkan penjelasan diatas pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan siswa tata busana di SMK Negeri 6 Yogyakarta masuk ke dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: *Tingkat Kepuasan, Fasilitas Belajar Praktik*

PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN PADA SISWA KELAS X DI SMK

Ghaida Puspa Wahyu Haifah¹, Sri Wahyu Andayani²

¹ PVKK FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E- mail: ghaidapuspa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 59 responden dengan menggunakan Teknik random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen menggunakan 20 responden. Uji coba validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis korelasi *product moment* yang didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Motivasi belajar termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 53%. Hasil belajar termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan presentase 76%. Nilai korelasi *produk moment* didapatkan $r_{hitung} = 0,643 > r_{tabel} = 0,256$ dan nilai koefisien determinan didapat hasil bahwa 0,413 yang berarti variable motivasi menyumbangkan sebanyak 41,3% terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Dasar-Dasar Program Keahlian*

PROTOTIPE DESAIN MOTIF BATIK CAP PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Yamin Azka Fauhan¹, *Endang Prahastuti², Hapsari Kusumawardani³, Annisau Nafiah⁴

yasmin.azka.1905446@students.um.ac.id¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id²,
hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id³, annisau.nafiah.ft@um.ac.id⁴

¹Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Batik merupakan sebuah karya dari kerajinan tangan masyarakat Indonesia yang sudah berumur ratusan tahun dan dilestarikan secara turun temurun. Berdasarkan teknik pembuatannya batik mempunyai banyak jenis, diantaranya adalah batik cap. Dalam upaya melestarikan budaya Indonesia, pada penelitian ini menciptakan motif batik khas yang merepresentasikan program studi S1 Pendidikan Tata Busana, mengingat saat ini belum terdapat produk sebagai ciri khas program studi berupa batik. Selain itu, untuk menyikapi perkembangan perubahan status Universitas Negeri Malang yang dikukuhkan sebagai Perguruan Tinggi Negeri Berbadan Hukum (PTN-BH). Dimana di setiap program studi diharapkan mendapat income generating yang bisa berkontribusi untuk universitas. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penciptaan oleh Catharina Patrick yang meliputi persiapan, penetasan, inspirasi, dan pengembangan. Selanjutnya, produk dinilai oleh para panelis ahli menggunakan angket dan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil dari penelitian ini berupa tiga lembar kain dengan motif yang sama namun dan letak motif berbeda dengan masing-masing kain memperoleh nilai persentase 81,67% kategori sangat baik pada karya 1, 80,89% kategori baik pada karya 2, dan 82,9% kategori sangat baik pada karya 3. Hasil dari penelitian ini dipublikasikan pada event pameran busana dan artikel ilmiah. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan dalam penciptaan motif batik cap dan yang lainnya, serta diharapkan bisa dikembangkan menjadi motif yang lebih variatif sehingga lebih unik dan menarik.

Kata Kunci: *Batik Cap, Desain, Motif, Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana*

PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI DEA MODIS YOGYAKARTA

Licia Dwi Nurmalia Sari¹, Rina Setyaningsih², Enggar Kartikasari³

¹Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail: liciadwi22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kualitas pelayanan di Batik dan Jumputan Dea Modis, 2) kepuasan pelanggan di Batik dan Jumputan Dea Modis, 3) pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan pelanggan di Batik dan Jumputan Dea Modis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan populasi 109 dan sampel penelitian sebanyak 52 responden menggunakan teknik *accidental sampling* dengan rumus *slovin* Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil uji validitas variabel pelayanan dari 15 pertanyaan dinyatakan valid dan variabel kepuasan konsumen sebanyak 9 pertanyaan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel dengan nilai variabel 0,91 dan variabel 0,86 > sig 0,6. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasi yaitu dengan *mean*, *median*, *modus* dan standar deviasi. Uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment* yang didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan linieritas. 1) Kualitas pelayanan termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 90%. 2) Kepuasan pelanggan termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 87%. 3) Pengaruh antara kualitas pelayanan terhadap kepuasan pelanggan dengan nilai $r_{hitung} = 0,664 > r_{tabel} = 0,263$ dan nilai koefisien determinasi sebesar 0,442, yang berarti variabel kualitas pelayanan menyumbangkan sebanyak 44,2% terhadap kepuasan pelanggan.

Kata Kunci: *Batik Jumputan, Kepuasan pelanggan, Kualitas Pelayanan*

DAYA TERIMA MASYARAKAT TERHADAP KARAKTERISTIK ORGANOLEPTIK PRODUK SOFT COOKIES DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE

Muthia Salsabiila, Prof. Dr. Dra. Marwanti, M.Pd

Prodi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: muthiasalsabiila.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tepung tempe merupakan produk olahan lanjut dari tempe yang diproses dengan cara digiling dan diayak sehingga menghasilkan tekstur berupa butiran yang halus. Akan tetapi, tepung tempe belum banyak dikenal masyarakat sehingga pemanfaatannya juga belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menemukan resep produk inovasi *soft cookies* dengan substitusi tepung tempe, (2) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *soft cookies* dengan penambahan tepung tempe. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Develop*) dengan model pengembangan 4D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Data dianalisis secara deskripsi kualitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: (1) Substitusi tepung tempe yang digunakan sebanyak 40% dari bahan utama, yaitu tepung terigu protein sedang, (2) Tidak ada perbedaan yang signifikan antara produk acuan dengan produk pengembangan, sehingga produk dapat diterima oleh masyarakat.

Kata Kunci: *tempe, tepung tempe, soft cookies.*

TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP PRODUK DAN LAYANAN USAHA MODISTE LULUSAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Melaris Eka Yulianti¹, Siti Mariah^{2*}

¹ Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga; ² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*e- mail: siti.mariah@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Banyak lulusan SMK yang membuka usaha modiste, namun seringkali kualitas dan layanannya tidak sesuai dengan harapan pelanggan. Tujuan penelitian ini mengukur tingkat kepuasan pelanggan terhadap kualitas produk dan layanan usaha modiste lulusan SMK Tata Busana di Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi 120 orang yang diambil sampel sebanyak 55 orang secara *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket yang diuji validitas menggunakan korelasi *product moment* diperoleh 28 item valid. Uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dengan nilai koefisien 0,972. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan pelanggan pada kualitas produk busana dan layanan usaha modiste lulusan SMK Tata Busana termasuk dalam presentase sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan sangat puas. Kepuasan pelanggan pada kualitas produk busana dengan presentase 73% sangat puas, dan kepuasan pelanggan pada layanan dengan presentase 65% sangat puas. Direkomendasikan untuk memanfaatkan jasa modiste yang dikelola oleh lulusan SMK.

Kata Kunci: *Kepuasan Pelanggan, Kualitas Produk Busana, Pelayanan, Modiste*

E-MODUL DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA DENGAN TEKNIK DIGITAL

Melly Prabawati¹, M. Noerharyono², Lusiani³

¹Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : anilusi1111@gmail.com¹, mellyprabawati@yahoo.com²,
m.noerharyono@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian e-Modul Desain dan Produksi Busana dengan Teknik Digital. Penilaian berdasarkan aspek bahan ajar, meliputi aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan dan berdasarkan karakteristik modul, meliputi *Self Instructional*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, *User Friendly*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre- Experimental Design* dengan bentuk *One-Shot Case Study*. Skala penilaian yang digunakan adalah *Rating Scale* dan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian menyatakan bahwa pada aspek bahan ajar mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 93,8 % kategori Sangat Baik (SB). Pada aspek bahan ajar, aspek materi merupakan nilai tertinggi, yaitu dengan persentase 98,6 %, sedangkan aspek kebahasaan memiliki nilai terendah, yaitu dengan persentase 87,5 %. Hasil penelitian berdasarkan karakteristik modul mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 95,5 % kategori Sangat Baik (SB). Pada karakteristik modul, *Self Contained* dan *Adaptive* merupakan nilai tertinggi, yaitu dengan persentase 100 %, sedangkan *Stand Alone* memiliki nilai terendah, yaitu dengan persentase 87,5%. Total keseluruhan nilai yang didapat baik dari aspek bahan ajar maupun karakteristik modul adalah sebesar 94,5 % kategori Sangat Baik (SB) sehingga dapat dikatakan e-Modul Desain dan Produksi Busana dengan Teknik Digital sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dalam pembuatan desain busana dan technical drawing secara digital.

Kata Kunci: *Busana Rekreasi, Desain dan Produksi Busana, E-Modul, Medibang Paint, Teknik Digital*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER KELAS X DI SMK

Siti Rahma¹, Rina Setyaningsih²

¹ Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga,

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail: miss.rahma2023@gmail.com

ABSTRAK

Pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar-dasar kuliner di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 40 responden dengan menggunakan teknik random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen menggunakan 25 responden. Uji validitas menggunakan rumus *correlation product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis deksriptif dan analisis korelasi didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Hasil uji normalitas variabel independen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,784 > F_{tabel} = 0,05$ dan uji normalitas variabel dependen menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,237 > F_{tabel} = 0,05$ sedangkan uji linieritas menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,096 > F_{tabel} = 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,867 > r_{tabel} = 0,312$ dengan nilai koefisien determinasi 0,752. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran video dalam kategori rendah dengan presentase 40%, hasil belajar dasar-dasar kuliner dalam kategori tinggi dengan presentase 48%, dan melalui uji koefisien determinasi didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dengan presentase 75,2% dan sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

PENGARUH KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI RUMAH MAKAN PONDOK BAKARAN YOGYAKARTA

Salma Nur Jannah¹, Endang Wani Karyaningsih², Rina Setyaningsih³

¹ Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga,

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E- mail : saalnj2828@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dimensi pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan pelanggan di Rumah makan Pondok Bakaran Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 56 responden dengan menggunakan teknik *incidental sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen sebanyak 30 orang. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Hasil uji validitas kualitas produk dari 31 pertanyaan terdapat 3 item yang dinyatakan tidak valid dan kepuasan pelanggan dari 21 pertanyaan terdapat 1 item yang dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas dinyatakan reliabel dengan nilai kualitas produk 0,797 dan kepuasan pelanggan 0,779. Teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif dan analisis korelasi didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Kualitas produk termasuk dalam kategori cukup dengan presentase 63%. Kepuasan pelanggan termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 89%. Melalui uji koefisien determinasi didapatkan hasil bahwa kualitas produk berpengaruh 8,2% terhadap kepuasan pelanggan dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Kepuasan Pelanggan, Kualitas Produk*

KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MICROLEARNING PADA PEMBUATAN DESAIN BUSANA PESTA MALAM

Renita Galuh Pratiwi¹, Endang Wani Karyaningsih², Enggar Kartikasari³

^{1; 2; 3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan UH.3/1043, Umbulharjo, Yogyakarta
55167, Indonesia

E- mail : renitagaluh41@gmail.com; Endang.karyaningsih@ustjogja.ac.id ;
enggarkartikasari@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup pesat telah mempengaruhi pembangunan di Indonesia terutama dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 6 Yogyakarta masih dalam bentuk manual *hardcopy*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menguji kelayakan media pembelajaran pembuatan desain busana pesta malam wanita oleh ahli materi dan ahli media, 2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran pembuatan desain busana pesta malam wanita berbasis video *microlearning*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D dengan tahapan: a) *define*, b) *design*, c) *development*, d) *dissemination*. Validasi menggunakan 2 ahli materi dan 2 ahli media. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian pengembangan ini berupa: 1) Kelayakan pada media pembelajaran video *microlearning* oleh 2 ahli materi diperoleh persentase 90,83% kategori sangat layak dan hasil kelayakan oleh 2 ahli media diperoleh persentase 94,17% termasuk kategori sangat layak, 3) Respon peserta didik terhadap media pembelajaran video *microlearning* pada uji coba skala kecil termasuk dalam kategori sangat setuju 87,04% dan pada uji coba skala terbatas termasuk dalam kategori sangat setuju 89,91%.

Kata Kunci: *Video Microlearning, Desain, Busana Pesta Malam*

KELAYAKAN DAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA E-JOBSHEET PEMBUATAN PLAIN CAKE PADA PENGOLAHAN KUE DAN ROTI

Kuni Fauziyah¹, Rina Setyaningsih², Anggri Sekar Sari³

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan UH. 3/1043, Umbulharjo, Yogyakarta,
55167, Indonesia

E- mail : unifauziahnew@gmail.com; rina.setyaningsih@ustjogja.ac.id;
anggri.sekar@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah merubah berbagai aktivitas, terutama dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran *jobsheet* yang digunakan di SMK Negeri 4 Yogyakarta masih dalam bentuk manual *hardcopy* dalam bentuk sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuisioner angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah 1) Kelayakan media *e-jobsheet* oleh para ahli media dan ahli materi dinyatakan layak dengan presentase 100%; 2) Respon peseta didik terhadap media pembelajaran dinyatakan dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber belajar, berdasarkan hasil uji coba skala kecil mendapatkan presentase 84,72% dengan kategori sangat setuju, dan hasil uji coba skala terbatas mendapatkan presentase 85,65% dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-jobsheet* pembuatan plain cake pada pengolahan kue dan roti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Kelayakan, E-Jobsheet*

KUALITAS PRODUK OBI BELT BERBAHAN KARUNG GONI DENGAN HIASAN MELEKATKAN BENANG

Yeni Sesnawati¹, Esty Nurbaity Arrsyi², Nadhifa Dwi Yuhana³

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta

E- mail : ysesnawati@unj.ac.id; enurbaity@unj.ac.id; nadhifayuhana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh kualitas produk obi belt berbahan karung goni dengan hiasan melekatkan benang berdasarkan indikator dimensi kualitas produk dan prinsip desain. Metode penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan desain penelitian *pre-experimental design, one shot case study*. Penelitian ini menghasilkan 5 produk obi belt berbahan karung goni dengan hiasan melekatkan benang yang dinilai oleh 5 panelis ahli dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuisioner/angket campuran. Penilaian diukur menggunakan skala *rating scale*. Hasil penilaian produk pada indikator dimensi kualitas produk dinilai sangat baik, dengan nilai tertinggi diperoleh pada model 1 berdasarkan aspek kesesuaian kualitas, hal ini karena kualitas hiasan dan material, serta kualitas jahitan pada obi belt yang dinilai sangat baik. Nilai terendah terdapat pada aspek fitur diperoleh pada model 4 dan 5, hal tersebut karena fitur melekatkan benang masih perlu untuk dieksplor lagi, penggunaan motif seharusnya tidak hanya menggunakan satu jenis motif. Hasil penilaian produk pada indikator prinsip desain memperoleh hasil sangat baik. Nilai tertinggi pada model 3 berdasarkan aspek harmoni, hal ini karena penampilan obi belt dengan warna, bentuk, ukuran, dan tekstur pada desain obi belt dinilai memiliki keharmonisan atau bobot visual yang sama. Nilai terendah diperoleh pada model 5 berdasarkan aspek keseimbangan, hal ini karena motif melekatkan benang dengan desain produk obi belt masih kurang seimbang karena dalam penempatannya tidak memperhatikan jarak.

Kata Kunci: *Kualitas produk, obi belt, karung goni, melekatkan benang*

PENGARUH PENGETAHUAN K3LH TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KULINER DI KELAS X SMK

Lidia Apriani¹, Sri Wahyu Andayani², Anggri Sekar Sari³

¹ Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga; ² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E- mail: buatlidya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mencari tahu 1) tingkat pengetahuan K3LH Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta, 2) hasil belajar pada Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta, dan 3) pengaruh pengetahuan K3LH terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 1 Sewon Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai koefisien 0,955, hasil uji validitas data menunjukkan ada satu item yang dianggap tidak valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tingkat pengetahuan K3LH siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta sebagian besar dalam kategori tinggi dengan jumlah persentase yang diperoleh sebesar 60%; 2) Hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta dalam kategori kompeten dengan jumlah persentase yang diperoleh sebesar 85%; dan 3) ada pengaruh positif dan signifikan pengetahuan K3LH terhadap hasil belajar dasar-dasar kuliner siswa kelas X SMK Negeri 1 Sewon Bantul Yogyakarta, dengan nilai r hitung (0,359) > r tabel (0,222), dan nilai determinan (R^2) sebesar 0,129, sedangkan sisanya 87,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Pengetahuan K3LH, Praktik Dasar-Dasar Kuliner, Hasil Belajar*

ANALISIS PENGGUNAAN BAHAN PANGAN LOKAL UMBI-UMBIAN PADA PEMBUATAN COOKIES

Khiva Lulu' Mubasyiroh¹, Ika Wahyu Kusuma Wati², Rina Setyaningsih³
Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas Sarjanawiyata
Tamansiswa
E- mail : khivalulu22@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu upaya untuk meningkatkan penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian, agar tetap dikonsumsi dan digunakan sebagai bahan baku pada pembuatan *cookies*. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies*, dan bagaimana penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies* dilihat dari indikator pengetahuan, sikap dan praktik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan hasil semua instrument dinyatakan valid dan uji reliabelitas dengan rumus *Alpha Cronbach's* diperoleh hasil 0,913 dinyatakan reliabel. Hasil penelitian diperoleh bahwa: Penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies* secara keseluruhan menunjukkan hasil 80,95% menggunakan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies* saat praktik boga. Pengetahuan penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies* menunjukkan 61,90%, mahasiswa kurang memahami pengetahuan umbi-umbian khususnya dalam hal gizi dan manfaat bahan pangan lokal umbi-umbian. Sikap penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuata *cookies* menunjukkan 85,71%, mahasiswa cukup baik dalam memilih bahan pangan lokal umbi-umbian yang akan digunakan dalam pengolahan *cookies*. Mahasiswa juga mampu memilih umbi-umbian dilihat dari warna, bentuk, tekstur, dan aroma umbi-umbian. Praktik penggunaan bahan pangan lokal umbi-umbian pada pembuatan *cookies* menunjukkan 80,95%, mahasiswa cukup baik dalam mengolah bahan pangan lokal umbi-umbian menjadi produk *cookies* yang baik dengan kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: *Bahan Pangan Lokal, Cookies, Umbi-umbian*

PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR DESAIN SISWA KELAS XI TATA BUSANA

Shardyanti Rahmana, Endang Wani Karyaningsih, Rina Setyaningsih
Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E- mail : shrdyntrhmn29@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) Kreativitas menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno, (2) Hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno. (3) Pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno. Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Gantiwarno yang berjumlah 72 siswa. Sampel yang diperoleh dengan Teknik *simple random sampling* dengan jumlah 42 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, *Alfa Cronbach* digunakan dalam pengujian instrumen. Uji validitas mata pelajaran menggambar desain busana dari 20 item diperoleh 20 item valid, dengan nilai alpha sebesar 0,872. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasional uji hipotesis menggunakan uji korelasi *product moment* yang didahului uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan linieritas. Hasil penelitian menunjukkan (1) kreativitas menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno berada pada kategori sangat tinggi yaitu 43%, (2) hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno berada pada kategori baik yaitu 66,8%. (3) Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 gantiwarno, dengan perhitungan diperoleh $r_{hitung} 0,162 < 0,304 r_{tabel}$. Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran menggambar desain busana tidak berpengaruh terhadap kreativitas menggambar desain busana, sehingga hasil belajar mata pelajaran menggambar desain busana dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak merupakan variabel dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Kreativitas, Hasil Belajar, Menggambar, Desain Busana*

FAKTOR-FAKTOR KESULITAN BELAJAR MATA PELAJARAN DASAR POLA SISWA KELAS X TATA BUSANA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Nilam Sari 1 , Enggar Kartikasari 2, Rina Setyaningsih 3

1 Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga; 2 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E- mail: nilamcaem123@gmail.com

ABSTRAK

Kesulitan belajar adalah kondisi dimana proses belajar menjadi terhambat dalam mencapai hasil belajar yang baik. Siswa kelas X SMK Negeri 1 Mondokan Sragen mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran dasar pola. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) faktor-faktor kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen tahun pelajaran 2023/2024, (2) faktor internal penyebab kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen tahun pelajaran 2023/2024, (3) faktor eksternal penyebab kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen Tahun pelajaran 2023/2024. Populasi penelitian seluruh siswa kelas X Tata Busana dengan jumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dengan rumus *slovin* sebanyak 42 siswa. Pengumpulan data melalui kuesioner dan dokumentasi. Hasil uji validitas menunjukkan 23 butir pertanyaan valid semua dan nilai koefisien *alpha* sebesar 0,918. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menghitung nilai *Mean, Median, Modus*, dan Standar Deviasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) faktor-faktor kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen tahun pelajaran 2023/2024 termasuk dalam kategori sedang dengan presentase 38%, (2) faktor internal penyebab kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen tahun pelajaran 2023/2024 termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 45%, (3) faktor eksternal penyebab kesulitan belajar dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Mondokan Sragen Tahun pelajaran 2023/2024 termasuk dalam katagori sedang dengan presentase 45%.

Kata Kunci: *Dasar Pola, Faktor Kersurlitan Berajar, Faktor Interrnal & Faktor Erksterrnal*

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI PEMBUATAN ROK A-LINE KELAS X DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA SMKN 7 MALANG

Fitria Sahida¹, Annisau Nafiah²

¹² Universitas Negeri Malang

E- mail : fitriasahida960@gmail.com, annisau.nafiah.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran ialah salah satu perangkat pembelajaran yang sangat mempengaruhi aktivitas belajar. Sesuai perolehan hasil observasi serta wawancara bersama guru teknik dasar menjahit diketahui media pembelajaran yang dipergunakan cenderung membosankan serta tidak terlalu membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, karena itu banyak peserta didik yang tertinggal saat praktik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki tujuan untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi pembuatan rok *A-line* mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit (TDM) kelas X program keahlian Desain dan Produksi Busana SMKN 7 Malang. Penelitian pengembangan ini memakai model pengembangan ADDIE, diantaranya (1)analisis, kegiatan yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran teknik dasar menjahit dengan hasil bahwa dibutuhkan pengembangan media untuk materi pembuatan rok *A-line* kelas X Desain dan Produksi Busana demi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta menaikkan minat belajar siswa (2)desain, membuat rancangan multimedia interaktif yang akan dibuat dalam bentuk *storyboard* (3)pengembangan, multimedia interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan rancangan maka dilakukan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebanyak 91,67%, dan validasi oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 98,30% (4)implementasi, dengan melakukan penerapan produk pada peserta didik memperoleh 64% kategori 'sangat layak sekali', 29% kategori 'sangat layak', dan 7% kategori 'layak', (5)evaluasi, melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik oleh validator ahli dengan harapan media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *canva* materi pembuatan rok *A-line* untuk kelas X Desain dan Produksi Busana ini masuk kategori layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *canva* materi pembuatan rok *A-line* untuk kelas X Desain dan Produksi Busana ini masuk kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran menurut hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.

Kata Kunci: Teknik dasar menjahit, Rok *A-line*, Media, Multimedia interaktif, Canva

PENGARUH PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KESIAPAN BERWIRAUSAHA PADA SISWA

Citra Sintiana¹, Endang Wani Karya Ningsih²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E- mail : anacitra1201@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna: Tingkat prestasi belajar pada program Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKDK). Tingkat kesiapan memulai usaha. Pengaruh Prestasi Akademik Program PKDK Terhadap Kesiapan Memulai Usaha. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan. Jumlah siswa kelas XI sebanyak 69 orang. Sampel berjumlah 41 siswa yang dipilih dengan menggunakan metode *Random Sampling* (rumus *Slovin*). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diperiksa keakuratan dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji coba instrumen dilakukan terhadap siswa SMKN 2 Sewon yang berjumlah 30 orang, dan hasilnya 22 dinyatakan lulus dan 3 dinyatakan gugur. Penggunaan metode analisis data terdiri dari analisis deskriptif serta uji hipotesis yang mempergunakan uji korelasi waktu, setelah itu diikuti oleh evaluasi uji normalitas dan linearitas yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil penelitian, terungkap bahwa prestasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran PKDK mencapai tingkat tinggi sebesar (95,2%), sementara tingkat kesiapan wirausaha siswa kelas XI memiliki nilai rhitung sebesar 0,503 yang melebihi nilai rtabel sebesar 0,308.

Kata Kunci: *Prestasi Belajar, Kesiapan Berwirausaha, Produk Kreatif*

PENGGUNAAN TEMPE PADA PEMBUATAN GALANTIN TEMPE (GATE) SEBAGAI ALTERNATIF HIDANGAN YANG KAYA PROTEIN BAGI GENERASI Z

Ayu Putri¹, Kokom Komariah²

^{1,2} Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281
E-mail : ayu3940ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tentang produk tempe sudah banyak dilakukan, namun inovasi produk berbahan dasar utama tempe masih jarang dibahas saat ini. Salah satu olahan tempe berupa galantin. Mengolah tempe menjadi produk galantin yang dapat dijadikan sebagai protein pengganti belum banyak dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menemukan resep produk Galantin Tempe, 2) Menentukan bentuk penyajian dan kemasan untuk *Galantin Tempe* (GATE), 3) Mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk *Galantin Tempe* (GATE), 4) Mengetahui harga jual dan *break-even point* produk *Galantin Tempe* (GATE), Bahan utama yang digunakan dalam *Galantin Tempe* dari tempe, ayam, roti dan susu kental manis. Panelis pada penelitian ini sebanyak 50 orang dengan menguji dua produk sampel yaitu produk asli dan produk pengembangan. Tempat penelitian ini dilakukan di Garden Hall, Sleman City Hall. Produk akan dinilai melalui bentuk, ukuran, warna, aroma, rasa, tekstur dan secara keseluruhan (*overall*). Hasil dari penelitian ini ialah : 1) Menemukan resep *Galantin Tempe* (substitusi 30%), 2) Penggunaan thinwall sebagai kemasan pada produk, 3) Panelis lebih menyukai *Galantin Tempe* yang telah disubstitusi 30% tempe. Tingkat kesukaan yang diterima oleh masyarakat melalui uji sample-t dengan nilai p-value dari segi aroma (<0.017), rasa (<0.019), kemasan (<0.024) dan secara keseluruhan (<0.002) dengan adanya perbedaan yang signifikan. Pengujian ini dikatakan terdapatnya perbedaan yang signifikan dikarenakan menunjukkan nilai $\alpha = 0.05$ (kurang dari alpha), 4) Harga jual pada *Galantin Tempe* (GATE) ialah Rp.3.500/pcs sehingga mampu bersaing untuk masuk pasar. Perhitungan dilakukan untuk 50 pcs produk pengembangan dengan menghitung biaya bahan baku, biaya kemasan dan label, biaya tetap dan biaya distribusi.

Kata kunci : *Galantin Tempe (GATE), Acuan, Tempe, Protein, Generasi Z*

SUBSTITUSI IKAN TONGKOL PADA PRODUK SUMPPIA REBON UDANG GUNA MENCEGSH STUNTING

Tyara Amelia Prasetya, Kokom Komariah

Jurusan Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: tyaraamelia.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting adalah kondisi pertumbuhan terhambat pada anak yang sering disebabkan oleh kurangnya asupan gizi yang mencukupi, termasuk kekurangan protein dan mikronutrien. Salah satu sumber protein yang penting adalah ikan, yang kaya akan asam amino esensial dan nutrisi lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali potensi substitusi ikan tongkol pada produk sumpia rebon udang sebagai strategi pencegahan stunting pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan resep sumpia ikan tongkol dan mengukur tingkat penerimaan masyarakat terhadap sumpia ikan tongkol tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan riset dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan metode 4D (define, design, develop, and disseminate). Substitusi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga formula yaitu substitusi 50%, 75%, dan 100%. Tingkat kesukaan terhadap produk diuji melalui analisis Hedonic Scale Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara produk acuan dan produk yang dikembangkan dalam hal kesukaan terhadap warna, rasa, aroma, tekstur, dan sifat secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Ikan Tongkol, Substitusi, Stunting, Sumpia*

ANALISIS MANAJEMEN INDUSTRI PERUSAHAAN STUDI KASUS PT. PMCT DAN CV. ASTOETIK

**Tarangga Rizal Ramadhan¹, Muhammad Julian Arfandy², Azzam Thirza Mahendra³,
Egi Yostama⁴**

Teknik Industri/Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail: taranggarizal.2022@student.uny.ac.id, muhammadjulian.2022@student.uny.ac.id,
azzamthirza.2022@student.uny.ac.id, egi1576ft.2022@student.uny.ac.id,

ABSTRAK

Manajemen industri merupakan sebuah cara pengelolaan dari sebuah perusahaan atau industri. Proses manajemen industri meliputi beberapa aspek dari perencanaan hingga pemantauan. PT. PMCT merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur yang memiliki anka perusahaan CV. Astoetik yang merupakan salah satu kategori industri kreatif. Produk unggulan dari perusahaan tersebut adalah kompor batik elektrik. Pada operasional perusahaan perlu beberapa aspek yang menunjang keberhasilan dari tujuan industri tersebut. Pentingnya manajemen industri adalah untuk memastikan bahwa perusahaan tersebut telah menetapkan beberapa strategi yang perlu dilaksanakan untuk menjapai tujuan. Pada manajemen industri di PT. PMCT dan CV. Astoetik ini diambil 3 aspek yaitu motivasi dan kepemimpinan, Sumber Daya Manusia, Serta Pemasaran. Pada proses analisis manajemen industri di perusahaan tersebut menggunakan analisis kualitatif deskripsi dengan metode wawancara terhadap pemilik. Hasil wawancara akan dilakukan analisis lanjutan terhadap nilai IFAS, EFAS, dan Matriks.

Kata Kunci: *Manajemen Industri, Motivasi Kepemimpinan, Sumber Daya Manusia, Pemasaran.*

GIMBAP TEMPE SUBSTITUSI BAP (NASI) DENGAN ISIAN KERING TEMPE TERI SEBAGAI CAMILAN ALTERNATIF BAGI SESEORANG SEDANG DIET RENDAH KARBOHIDRAT

Anniisa Salam¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: anniisazaenab.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Gimbap adalah camilan khas Negara Korea Selatan yang terdiri dari nasi (bap) yang dibungkus dengan rumput laut (gim). Gimbap tempe sebuah produk alternatif camilan dengan isian kering tempe dengan tambahan teri yang menambah variasi rasa yang membedakan dari gimbap klasik Korea. Tujuan penelitian ini untuk: 1) menemukan resep produk kimbap tempe, 2) menentukan kemasan produk Gimbap Tempe, 3) menentukan Tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Gimbap Tempe, 4) menentukan harga jual dan *break-even point* produk Gimbap Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*, pengembangan produk menggunakan model penelitian 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Dengan metode analisis yaitu uji kesukaan dengan uji *paired t-test*, yang diperoleh dari 58 orang panelis untuk mengetahui adanya Tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Gimbap Tempe yang tepat dengan substitusi kering tempe teri 55%, 2) kemasan produk menggunakan mika mini tart sebagai kemasan primer ukuran 6,2 x 5,2 x 2 cm dengan alas mika menggunakan *baking paper*. Daya terima masyarakat terhadap Gimbap Tempe berdasarkan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test* nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,018; 0,003; 0,034; 0,001; dan 0,003 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$, dan 4) harga jual Gimbap Tempe Rp 2.000 per kemasannya.

Kata kunci: *Gimbap Tempe, Tempe, Substitusi Bap, Camilan, Diet Rendah Karbohidrat*

ROLL DONAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI CEMILAN SEHAT BAGI GENERASI Z

Annisa Rachmalia Yulianto Putri¹, Kokom Komariah²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : annisarachmalia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe merupakan produk olahan kedelai yang di fermentasi oleh kapang *Rhizopus sp.* yang sangat bermanfaat bagi kesehatan karena mengandung zat-zat gizi esensial dan senyawa-senyawa bioaktif yang unggul. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menemukan resep produk Roll Donat, 2) menentukan kemasan produk Roll Donat, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Roll Donat, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Roll Donat. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Roll Donat melalui tahapan sebagai berikut: pengujian referensi resep produk, pengujian resep produk yang dikembangkan, pengujian verifikasi produk oleh ahli, pengujian kesukaan produk oleh panelis terbatas, dan sosialisasi pada pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensorik terhadap 50 panelis, yang kemudian diperiksa menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui derajat toleransi antara produk acuan dengan produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Roll Donat terbaik dengan substitusi tempe 40% kemasan produk menggunakan plastik mika bulat pet.3) daya terima masyarakat terhadap Roll Donat ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0.001; 0.007; 0.001; 0.006; 0.083; 0.006 dimana untuk nilai keseluruhan sebesar $\alpha = 0.05$ terdapat perbedaan signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap Roll Donat Tempe yang lebih tinggi dibandingkan roll donat biasa, dan 4) harga jual Roll Donat Rp 5000./unit dengan BEP unit sebanyak 100 unit.

Kata Kunci: *donut, tempe, substitusi tempe, cemilan sehat, generasi z*

INOVASI SCONES DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI OLAHAN INTERNASIONAL UNTUK GEN Z

Arni Naziroh¹, Prof. Dr. Dra. Marwanti, M. Pd²

¹ Pendidikan Tata Boga; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : arninaziroh.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Scones merupakan salah satu biskuit yang sering ditemui pada acara minum teh Inggris. Scope merupakan produk inovasi scones dengan substitusi tepung tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep yang tepat untuk produk Scones Tempe, 2) menentukan kemasan produk Scones Tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Scones Tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Scones Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian produk ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pembuatan Scones Tempe dimulai melalui tahapan uji coba resep acuan produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh expert, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Scones Tempe yang tepat dengan substitusi tepung tempe 10%, 2) kemasan produk menggunakan box mika dengan ukuran 8x6x2,5 cm, 3) daya terima masyarakat terhadap produk Scones Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,002; 0,020; 0,023; 0,021; dan 0,001 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Penerimaan masyarakat terhadap Scones Tempe lebih tinggi daripada scones biasa, dan 4) harga jual Scones Tempe Rp4.000/unit dengan BEP sebanyak 20 unit.

Kata Kunci: Biskuit, Tempe, Tepung Tempe, Scones

PENGEMBANGAN GYOZA TEMPE KEMANGI DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF CAMILAN SEHAT BERBASIS BAHAN PANGAN LOKAL UNTUK GENERASI Z

Arrini Nur Azizah¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: Arrininur.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Gyoza merupakan makanan camilan yang berasal dari Jepang dengan bahan utama udang dan ayam sebagai isian. Gyoza Tempe Kemangi merupakan sebuah produk alternatif camilan untuk *Gen-Z* menggunakan substitusi tempe dengan cita rasa gurih dan sedap dari daun kemangi yang tentunya memiliki gizi yang sehat. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menemukan resep produk Gyoza Tempe Kemangi, 2) menentukan kemasan produk Gyoza Tempe Kemangi, 3) mengetahui Tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Gyoza Tempe Kemangi, 4) menentukan harga jual dan *break-even point* produk Gyoza Tempe Kemangi. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Gyoza Tempe Kemangi dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Gyoza Tempe Kemangi yang tepat dengan substitusi tempe 25% dan tepung tempe 25%, 2) kemasan produk menggunakan box kraft coklat laminasi jendela dengan ukuran 12x12x5 cm, 3) daya terima masyarakat terhadap Gyoza Tempe Kemangi ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Hasil uji *paired t-test* di atas menunjukkan nilai *p-value* dari aspek menunjukkan nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; dan 0,001 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap Gyoza Tempe Kemangi yang lebih tinggi dibandingkan gyoza biasa, dan 4) harga jual Gyoza Tempe Kemangi Rp.3.500/unit dengan BEP unit sebanyak 15 unit.

Kata Kunci: Gyoza Tempe Kemangi, Tempe, Substitusi Tempe, Camilan Sehat, Generasi Z

CHURROS TEMPE SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI MAKANAN RINGAN SEHAT UNTUK GENERASI Z

Raeshifa Ulhaq¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : raeshifaulhaq.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Churros merupakan makanan ringan yang berasal dari Spanyol, berbahan dasar tepung terigu bahan adonan serta teknik pembuatan *churros* hamper mirip dengan adonan pembuatan kue sus khas Indonesia. *Churros* termasuk dalam jenis produk patisserie yang cara menyajikannya bisa dalam berbagai kesempatan. Semakin berkembangnya zaman *churros* biasa disajikan denganocolan saus cokelat atau ditabur dengan gula dan kayumanis. Penelitian ini membahas tentang tepung tempe sebagai bahan tambahan pembuatan *churros*. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya inovasi makanan dengan bahan dasar tempe. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) menemukan resep produk *Churros* Tempe, 2) menentukan kemasan produk *Churros* Tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Churros* Tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk *Churros* Tempe. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan *Churros* Tempe dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resp produk pengembangan, uji validasi oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dengan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *Churros* Tempe yang tepat dengan substitusi tepung tempe 40%, 2) kemasan produk pengembangan menggunakan *paper cup* sebagai kemasan primer dan dilengkapi dengan stiker, 3) daya terima Masyarakat terhadap *Churros* Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0.697; 0.854; 0.293; 0.298; 0.464; dan 0.591 dan seluruhnya menunjukkan nilai $> \alpha = 0,05$ (lebih dari alpha) tidak ada perbedaan yang cukup signifikan terhadap penerimaan Masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan, 4) harga jual *Churros* Tempe Rp3000/cup dengan BEP unit sebanyak 10 unit.

Kata Kunci: *Churros Tempe, Tempe, Substitusi Tepung Tempe, Inovasi Makanan*

PEMANFAATAN LIMBAH KANTONG PLASTIK DENGAN TEKNIK CROCHET UNTUK PEMBUATAN TOPI

I'nanatul Mudhafif¹, Endang Prahastuti², Annisau Nafiah³, Esin Sintawati⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

E-mail: ianatul.mudhafif.1705446@students.um.ac.id¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id²,
annisau.nafiah.ft@um.ac.id³, esin.sintawati.ft@um.ac.id⁴

*Co-Author: endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Plastik merupakan salah satu bahan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan kantong plastik dalam jumlah yang besar akan berdampak pada peningkatan jumlah sampah kantong plastik yang dihasilkan dan meningkatkan jumlah limbah kantong plastik. Limbah plastik yang semakin menumpuk dan semakin masif akan menyebabkan pencemaran lingkungan. Limbah plastik merupakan salah satu masalah pencemaran yang cukup serius di sebuah negara [1]. Menanggapi permasalahan yang telah tersebut, penulis menginisiasi untuk melakukan pemanfaatan limbah kantong plastik di bidang *fashion* yaitu dengan melakukan *upcycle* limbah kantong plastik menggunakan teknik *crochet* untuk pembuatan topi. Tujuan dari penciptaan ini yaitu untuk mengetahui manfaat limbah kantong plastik dan pengolahannya dengan teknik *crochet* menjadi topi mengetahui hasil pemanfaatan limbah kantong plastik dengan teknik *crochet* untuk pembuatan topi pada Topi Hitam berwarna putih dan hitam. Penciptaan ini menggunakan metode penciptaan *Practice-Ied Research*, yang meliputi empat proses yaitu perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Hasil yang diperoleh dalam penciptaan ini yaitu limbah kantong plastik dapat dibuat menjadi tali plastik karena limbah kantong plastik ini memiliki ketebalan sedang dan tersedia banyak. Pengolahan limbah kantong plastik selanjutnya diperlukan langkah-langkah seperti pemilahan limbah kantong plastik yang kering, pemilahan warna, dan pemotongan limbah kantong plastik untuk menghasilkan tali plastik yang akan dilakukan *crochet* untuk menghasilkan produk topi. Kemudian produk dinilai oleh panelis ahli yang hasilnya produk Topi Hitam berwarna putih mendapatkan total nilai 95,14% dan topi berwarna hitam mendapatkan total nilai 94,4% yang berarti sangat baik.

HOTDOG DENGAN SOSIS SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MENU SEHAT KAYA AKAN PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Diaz Cico Mukti Aji1, Badraningsih Lastariwati2

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: diazcico.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Hot dog adalah makanan cepat saji yang terdiri dari sosis panjang yang dimasak atau dipanggang, kemudian disajikan di dalam roti panjang (*bun*). Biasanya disajikan dengan berbagai macam topping seperti saus tomat, mustard, bawang, acar, dan lainnya. *Hotdog tempe Tempefusion Frank* adalah sebuah produk alternatif makanan bercita rasa gurih dan bergizi yang sehat menggunakan substitusi tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Tempefusion Frank*, 2) menentukan penyajian dan kemasan yang tepat untuk produk *Hotdog Tempefusion Frank*, 3) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk *Tempefusion Frank*, 4) menentukan harga jual dan BEP produk *Tempefusion Frank*. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan *Tempefusion Frank* dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *Tempefusion Frank* yang tepat dengan substitusi tempe 30%, 2) kemasan produk menggunakan baking paper sebagai kemasan primer dan box mika ukuran 10x7x3 cm sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap *Tempefusion Frank* ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,55; 1; 1; 0,74; dan 0,67 dimana seluruhnya bernilai $> \alpha = 0,05$ memiliki karakteristik sensoris yang serupa. Perbedaan nilai-nilai rata-rata yang kecil dan nilai *p* yang tinggi mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua produk tidak signifikan dalam uji ini. Hal ini menunjukkan bahwa dari perspektif sensoris, kedua produk dapat dianggap memiliki kualitas yang relatif setara dalam penilaian oleh panelis yang terlibat dalam penelitian ini., dan 4) harga jual *Tilapia Puff Pastry* Rp.6.000/unit dengan BEP unit sebanyak 10 unit.

Kata Kunci: *Beef Hotdog, Tempe, Substitusi Tempe, Kaya Protein, Generasi Z*

CANAPE IKAN TUNA (PRODUK OLAHAN ROTI TAWAR PENAMBAHAN IKAN TUNA) UNTUK MENINGKATKAN INOVASI PENJUALAN PRODUK UMKM

Liza Shefia Rizwana¹, Dr. Badraningsih Lastariwati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

Email: lizashefia.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menemukan resep produk canape ikan tuna (2) Mengemas dan memberikan label yang menarik terhadap produk canape ikan tuna (3) Menghitung harga jual produk canape ikan tuna, dan (4) Mengetahui tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk *canape ikan tuna*. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan prosedur 4D yaitu tahap *define, design, development* dan *disseminate*. Data tersebut dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian: (1) Resep produk roti tawar penambahan ikan tuna sebesar 10% (2) Tingkat penerimaan canape ikan tuna memperoleh hasil P value T test antara kontrol dengan pengembangan tidak berbeda nyata, sehingga antara produk kontrol dengan produk pengembangan memiliki karakteristik produk yang sama. (3) Produk inkigayo canape termasuk produk layak jual. (4) Nilai daya terima masyarakat terhadap produk inkigayo canape secara keseluruhan sebesar 4,13 dengan keterangan sangat disukai, dari data tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: *Ikan Tuna, Roti Tawar, Canape, Canape Ikan Tuna, Milenial*

HASIL UJI TINGKAT KESUKAAN MASYARAKAT TERHADAP LASAGNA TEMPE

Dzakia Nur Faizah¹, Nani Ratnaningsih²
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: Dzakianur.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Lasagna tempe koro putih dengan isian sambal tempe ikan tongkol merupakan hidangan inovatif yang menggabungkan konsep lasagna dengan tempe koro putih dan sambal tempe ikan tongkol. Hidangan ini menawarkan kombinasi rasa dan tekstur yang baru serta manfaat kesehatan dari kedua bahan tersebut. Penelitian ini bertujuan : (1) Menemukan resep Lasagna yang akan disubstitusi oleh tempe koro putih dengan isian sambal ikan tongkol. (2) Menentukan kemasan yang sesuai untuk produk lasagna substitusi tempe koro putih dengan isian sambal ikan tongkol. (3) Mengetahui tingkat kesukaan terhadap produk pengembangan Lasagna Tempe Koro Putih dengan isian sambal Ikan Tongkol. (4) Menghitung harga jual dan BEP (*Break-Even Point*) produk pengembangan Lasagna Tempe Koro Putih dengan isian sambal Ikan Tongkol. (5) Menentukan BMC dari produk Lasagna Tempe Koro Putih dengan isian sambal Ikan Tongkol. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination). Hasil penelitian menunjukkan bahwa lasagna tempe koro putih dengan isian sambal tempe ikan tongkol memiliki kandungan protein yang tinggi (30% lebih tinggi dari lasagna tradisional) dan kaya akan nutrisi lainnya, seperti serat, vitamin B, mineral, omega-3, dan probiotik. Hidangan ini juga memiliki rasa dan tekstur yang disukai oleh remaja. Lasagna tempe koro putih dengan isian sambal tempe ikan tongkol merupakan pilihan makanan yang sehat, lezat, dan kaya akan protein bagi remaja. Hidangan ini dapat membantu memenuhi kebutuhan nutrisi remaja untuk mendukung pertumbuhan dan aktivitas mereka.

Kata Kunci: *Lasagna, Tempe Koro Putih, Sambal Tempe Ikan Tongkol, Remaja*

INOVASI PRODUK WONTON TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF JAJANAN KEKINIAN YANG MENYEHATKAN BAGI KALANGAN GENERASI Z

Muhammad Rizqun Kariem¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: muhammadrizqun.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Wonton adalah salah satu makanan khas China berupa pangsit yang diisi dengan campuran daging, sayuran dan bumbu-bumbu lainnya, serta disajikan dengan saus khusus. Wonton Tempe merupakan salah satu inovasi produk Wonton yang isianya disubstitusi dengan tempe kedelai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan mengenai bagaimana inovasi produk wonton yang disubstitusi dengan tempe dapat berpotensi menjadi alternatif jajanan kekinian yang menyehatkan bagi Generasi Z. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap awal adalah tahap *define*, yaitu dilakukan dengan menentukan resep acuan yang didasarkan pada uji sensoris dan kemudian dilakukan tahap *design*, yaitu tahap mengembangkan resep acuan terpilih untuk menghasilkan produk pengembangan yang sudah disubstitusi dengan tempe. Tahapan selanjutnya adalah tahap *develop*, yaitu tahap untuk menghasilkan resep Wonton Tempe terbaik berdasarkan uji sensoris lebih lanjut. Kemudian dilakukan tahap *disseminate*, yang mana dalam tahap ini dilakukan dengan melibatkan sekitar 50 panelis lebih yang rata-rata termasuk kedalam generasi Z untuk menguji produk acuan dan produk pengembangan yang telah dihasilkan sehingga dapat diketahui tingkat kesukaan konsumen terhadap produk. Penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan terhadap tingkat kesukaan masyarakat terhadap Wonton Tempe. Analisis statistik data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$) antara produk acuan dan produk pengembangan berdasarkan uji sensoris. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk Wonton Tempe berpotensi menjadi alternatif produk jajanan kekinian di kalangan generasi Z yang menyehatkan.

Kata Kunci: *Inovasi, Wonton, Tempe, Jajanan Kekinian, Generasi Z*

INOVASI HOTDOG SOSIS TEMPE KEDELAI SEBAGAI UPAYA KEKURANGAN ENERGI PROTEIN PADA REMAJA

Skolastika Damara Pradnyaparamitha¹, Nani Ratnaningsih²

^{1,2} Pendidikan Tata Boga,
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: skolastikadamara.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Hotdog sosis merupakan produk makanan yang populer bagi remaja namun mempunyai komposisi gizi yang kurang seimbang. Penelitian ini bertujuan: (1) Menemukan resep produk Hotdog Sosis yang disubstitusi tempe kedelai. (2) Menentukan kemasan yang sesuai untuk produk Hotdog Sosis substitusi tempe kedelai. (3) Mengetahui tingkat kesukaan terhadap produk pengembangan Hotdog Sosis Tempe. (4) Menghitung harga jual dan BEP (*Break-Even Point*) produk pengembangan Hotdog Sosis Tempe yang disubstitusi tempe kedelai, 5) Menentukan BMC dari produk Hotdog Sosis Tempe. Jenis penelitian: *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*define, design, development, dan disseminate*). Hasil uji sensoris dengan 60 orang panelis menunjukkan bahwa formula resep dengan hasil terbaik hotdog sosis tempe diperoleh dari formula resep hotdog sosis tempe, dengan bun hotdog substitusi dari tepung tempe sebanyak 20% dan sosis tempe dengan substitusi tempe puree dengan substitusi 30% merupakan hasil yang disukai oleh masyarakat umum. Kemasan produk menggunakan toast box korea, ukuran 12,5 cm x 6,3 cm x 6,5 cm. Tingkat kesukaan masyarakat terhadap warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan hotdog sosis tempe berbeda signifikan dan lebih disukai dibandingkan dengan acuan. Harga jual Hotdog sosis tempe Rp10.000/pcs dengan BEP sebanyak 3 unit. BMC menunjukkan Hotdog sosis tempe sebagai makanan *savory* berbahan dasar tempe kedelai ditunjukkan pasar remaja dengan strategi pemasaran via media sosial.

Kata Kunci: *Hotdog Sosis, Tempe, Kekurangan Energi Protein, Remaja*

OTAK-OTAK DENGAN SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI SEBAGAI VARIASI CAMILAN SEHAT UNTUK GEN Z

Amalia Wafa Sabrina¹, Marwanti²

^{1 2} Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : amaliawafa.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Otak-Otak merupakan jenis makanan *savory* (gurih) yang berasal dari ikan dengan adonan awal berbentuk pasta daging ikan yang diberi bermacam-macam bumbu. Tujuan dari penelitian ini untuk : 1) untuk mengetahui resep otak-otak tempe, 2) menentukan cara penyajian dan kemasan produk Otak-Otak Tempe, 3) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Otak-Otak Tempe, dan 4) menentukan harga jual dan BEP produk Otak-Otak Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam membuat produk ini adalah *research and Development* dengan menggunakan 4 tahap, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap *define* dilakukan melalui uji coba 3 resep acuan dan dipilih 1 resep terbaik. Tahap *design* dilakukan uji coba dengan pengembangan resep terpilih. Tahap *develop* dilakukan dengan melakukan uji coba resep pengembangan dan pemantapan penyajian juga kemasan. Tahap *disseminate* dilakukan uji coba melalui pameran dengan panelis tidak berpengalaman. Analisis diseminasi pameran yang dikalkulasi dengan JASP menggunakan metode uji t berpasangan. Hasil yang diperoleh adalah : 1) Resep produk Otak-Otak Tempe yang tepat dengan substitusi 25%, 2) Kemasan produk Otak-Otak Tempe menggunakan daun pisang yang dililit dengan staples sebagai kemasan primer, 3) Daya terima masyarakat terhadap produk Otak-Otak Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p* dari aspek warna, aroma, rasa, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,012; 0,005; 0,005; dan 0,003 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan pada produk Otak-Otak Tempe. Sedangkan nilai *p-value* pada aspek tekstur adalah 0,308 dimana $p > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan Otak-Otak Tempe. 4) Harga jual produk Otak-Otak Tempe Rp. 2.000-2.500/pcs dengan BEP 30 buah produk.

Kata Kunci: Camilan sehat, Generasi Z, Otak-otak tempe, Tempe

SUBSTITUSI TEMPE PADA SEMPOL AYAM SEBAGAI INOVASI PRODUK OLAHAHAN TEMPE

Desria Nabila Putri¹, Ichda Chayati²
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: desrianabila.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe merupakan salah satu makanan populer di Indonesia. Selain rasanya yang lezat, harganya relatif murah, pengolahannya mudah, tempe juga memiliki nilai gizi yang tinggi terutama protein dan dapat dijadikan produk inovasi. Adapun produk olahan tempe yang menarik dan dapat dijadikan produk inovasi untuk meningkatkan minat masyarakat adalah sempol. Pembuatan sempol tempe bertujuan untuk mengetahui tingkat kesukaan dan daya terima konsumen dari segi warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)* dengan konsep 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) dan analisis data menggunakan uji-t. Produk pengembangan dilakukan dengan presentase 10%, 20%, dan 30%. Produk terpilih adalah sempol dengan substitusi tempe sebanyak 20% dan produk ini telah diuji oleh expert dan 50 panelis tidak terlatih. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada kategori aroma rasa, tekstur dan terdapat perbedaan signifikan pada kategori warna, kemasan, dan keseluruhan pada produk acuan maupun produk pengembangan. Dengan penilaian keseluruhan yaitu 223 dan rerata 4,46 yang menunjukkan bahwa panelis menyukai produk tersebut.

Kata Kunci: *Sempol, Tempe, Ayam, Inovasi, Masyarakat*

SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI DALAM PEMBUATAN KUE SEMPRIT COKLAT SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK REMAJA DALAM MASA PERTUMBUHAN

Ivia Nanrizsa Murhasnaim¹, Badraningsih Lastariwati²

Program Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281
E-mail: iviananrizsa.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kue semprit merupakan salah satu jenis kue kering yang berbentuk seperti bunga dan memiliki tekstur yang mudah rapuh. Penelitian ini mengembangkan kue semprit coklat dengan substitusi pure tempe sehingga menghasilkan produk kue semprit coklat tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Kue Semprit Coklat Tempe, 2) menentukan kemasan produk Kue Semprit Coklat Tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Kue Semprit Coklat Tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Kue Semprit Coklat Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan produk kue semprit coklat tempe melalui beberapa tahapan uji coba, yang pertama yaitu uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh expert/ahli, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, dan yang terakhir penyebarluasan produk melalui pameran "Tempe for Gen Z". Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang pengunjung pameran lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan dari tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap kue semprit coklat tempe yang lebih tinggi dibandingkan dengan produk acuannya yaitu kue semprit coklat.

Kata Kunci : *Kue Semprit, Tempe, Protein, Remaja*

MOCHI KRENI IKAN TONGKOL SEBAGAI MAKANAN BERNUTRISI GUNA MENCEGAH STUNTING PADA ANAK

Muhammad Rahardyan, Kokom Komariah

Jurusan Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: muhammadrahardyan.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting adalah kondisi gagal pertumbuhan pada anak-anak yang ditandai dengan tinggi badan yang terlalu pendek untuk usia mereka. Stunting biasanya terjadi pada anak-anak di bawah usia lima tahun dan dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesehatan dan perkembangan mereka. Kurangnya asupan nutrisi yang tepat, terutama dalam hal protein, energi, zat besi, vitamin A, dan zat gizi penting lainnya, dapat menyebabkan pertumbuhan yang terhambat dan berkontribusi pada stunting. Ikan tongkol merupakan sumber protein berkualitas tinggi yang penting untuk pertumbuhan dan pemeliharaan sel-sel tubuh. Protein dalam ikan tongkol mengandung semua asam amino esensial yang diperlukan oleh tubuh. Mochi Kreni Ikan Tongkol dikembangkan dengan mempertimbangkan rasio yang optimal antara ikan tongkol dan bahan-bahan mochi yang sehat. Dengan cara ini, produk ini dapat memberikan asupan asam lemak omega-3 yang cukup untuk mendukung kesehatan jantung. Penelitian ini menggunakan model 4D dan riset pengembangan (R&D). Pada substitusi ini menggunakan 3 formula yaitu substitusi 60%, 70% dan 100%. Hasil uji kesukaan menggunakan analisis Hedonic Scale Test. Dari hasil penelitian terlihat perbedaan antara produk acuan dan pengembangan terhadap kesukaan warna, rasa, aroma, tekstur dan sifat secara keseluruhan.

Kata Kunci: *ikan tongkol, Stunting, Substitusi, Mochi*

DIMSUM TEMPE CHILLI OIL SEBAGAI HIDANGAN TINGGI PROTEIN NABATI

Timothea Revika Gusni Putri¹, Mutiara Nugraheni²

Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: timothearevika.2021@student.uny.ac.id¹, mutiara_nugraheni@uny.ac.id²

ABSTRAK

Tempe merupakan salah satu bahan pangan yang memiliki kandungan protein nabati yang tinggi karena memiliki bahan dasar dari kacang kedelai. Meski memiliki kandungan protein yang tinggi, sebagian orang masih kurang menyukai tempe karena memiliki bau yang cukup menyengat jika tidak diolah menjadi makanan yang menarik. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk menciptakan produk inovasi dengan bahan dasar tempe yakni dimsum tempe chilli oil. Penelitian ini dilakukan dengan *R & D (Research and Development)* dengan menggunakan model *4D* yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji sensoris yang dilakukan sebanyak 50 panelis. Hasil uji ditemukan dari karakteristik warna, aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan memiliki tidak adanya perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan karakteristik kemasan. Oleh karena itu melalui penelitian ini, Dimsum Tempe Chilli Oil merupakan produk inovasi berbahan dasar tempe yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Kata kunci: *Dimsum, Tempe, Chilli Oil, Hidangan, Masyarakat.*

PEMANFAATAN TEMPE DALAM PEMBUATAN WONTON GORENG SEBAGAI ALTERNATIF SNACK BERGIZI UNTUK GENERASI-Z

Atikah Alifia Bahtiar¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: atikahalifia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Wonton merupakan makanan yang memiliki kulit tipis dan diberikan isian. Wonton Tempe merupakan produk inovasi dengan substitusi tempe dan tepung tempe sehingga menghasilkan camilan sehat dan bergizi serta menarik perhatian generasi Z untuk lebih sering mengonsumsi tempe. Penelitian bertujuan untuk: 1) Mendapatkan resep produk Wonton Tempe, 2) Menentukan cara penyajian dan pengemasan produk Wonton Tempe dengan tepat, 3) Mengetahui tingkat perbedaan dari Wonton Ayam dan Wonton Tempe di masyarakat, 4) menentukan harga jual dan BEP Produk Wonton Tempe. Penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan model penelitian 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan wonton tempe melalui tahapan uji coba resep acuan, uji coba formula produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis terbatas, dan diseminasikan pada kegiatan pameran. Data yang diperoleh dari 50 orang panelis kemudian dianalisis menggunakan uji *paired t-test*, sehingga diketahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara wonton acuan dengan wonton tempe. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah: 1) Resep kulit Wonton Tempe dengan substitusi tepung tempe 10% dan Resep isian Wonton Tempe dengan substitusi tempe 50%, 2) Penyajian Wonton Tempe dengan menggunakan box mika ukuran 10,5 cm x 7,3 cm x 3,5 cm, 3) Tingkat perbedaan dari wonton ayam dengan Wonton Tempe di masyarakat tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *paired t-test*. Dengan nilai *p-value* dari segi warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan, secara berurutan adalah 0,044; 0,089; 0,145; 0,709; 0,133; 0,089. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dan 4) Harga jual Wonton Tempe Rp2.000/buah dengan BEP uni sebanyak 63 buah.

Kata kunci: *Camilan Sehat, Generasi Z, Tempe, Substitusi Tepung Tempe, Wonton Tempe*

PUDDING COKLAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI DESERT SEHAT UNTUK GENERASI Z

Mujahid Fajrul Manan
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: mujahidfajrul.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mengeksplorasi sejarah dan karakteristik puding serta nilai gizi tempe sebagai makanan tradisional Indonesia. Puding, yang berasal dari kata Prancis "boudin" yang berarti "sosis darah," dikenal di Eropa abad pertengahan sebagai hidangan daging yang dibungkus, kemudian berkembang menjadi variasi manis seperti puding susu dan sago pudding di Inggris, dipengaruhi oleh pengaruh kuliner Mediterania dan Timur Tengah. Sementara itu, tempe, yang terbuat dari kedelai yang difermentasi, telah mendapat pengakuan global karena rasanya yang lezat, serbaguna, dan kandungan nutrisinya yang melimpah seperti protein, vitamin, mineral, serat, karbohidrat, isoflavon, dan asam lemak tak jenuh esensial seperti omega-3 dan omega-6. Artikel ini juga membahas Generasi Z, yang lahir antara tahun 1996 dan 2012, sebagai generasi yang tumbuh di era teknologi yang cepat dan tanpa batas (*boundary-less generation*). Generasi ini memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari dengan cara yang alami, seperti bernafas. Kualitas sumber daya manusia Generasi Z dipengaruhi oleh asupan makanan, sehingga pengembangan makanan sehat dan inovatif menjadi fokus penting. Studi ini melibatkan uji sensoris menggunakan uji *paired t-test* untuk mengevaluasi penerimaan masyarakat terhadap produk puding coklat baru. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam aspek warna, aroma, rasa, tekstur, maupun keseluruhan produk antara produk acuan dan produk pengembangan, memvalidasi pengembangan produk baru ini dalam konteks pasar konsumen.

Kata Kunci: *puding, tempe, Generasi Z, teknologi, uji sensoris*

NGOHIONG TEMPE KAYA AKAN PROTEIN SEBAGAI MAKANAN VIRAL GEN Z

Rona Intan Fadilla (21511244004)

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: ronaintan.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji potensi ngohiong tempe sebagai makanan yang viral di kalangan Generasi Z dan kaya akan protein. Ngohiong tempe merupakan inovasi kuliner yang menggabungkan tempe, sumber protein nabati yang populer di Indonesia, dengan bumbu ngohiong khas Tionghoa. Studi ini menganalisis kandungan nutrisi ngohiong tempe, terutama kadar proteinnya, serta persepsi dan penerimaan Generasi Z terhadap makanan ini. Metode yang digunakan adalah model R&D 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap Define merupakan tahap dimana menentukan resep dasar yang terbaik untuk di gunakan ke tahap design. Tahap Design merupakan pembuatan tiga formula resep ngohiong dengan penambahan bahan tempe sebagai sumber protein nabati yang kemudian diuji secarasensoris. Tahap Develop merupakan uji validasi dan evaluasi respons panelis. Tahap Disseminate merupakan penyebarluasan produk melalui uji panelis terbatas dan skala besar. Survei mengungkapkan bahwa 78% responden Gen Z tertarik mencoba ngohiong tempe. Faktor-faktor seperti rasa unik, nilai gizi tinggi, dan daya tarik visual di media sosial berkontribusi pada potensi viralnya di kalangan Gen Z. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ngohiong tempe memiliki prospek yang baik sebagai makanan viral yang kaya protein dan sesuai dengan preferensi Generasi Z.

Kata Kunci: *Ngohiong, Ayam, Tempe, Ngohiong Tempe, Generasi Z*

ENERGO: ALTERNATIF MINUMAN SEREAL TEMPE INSTAN READY TO GO UNTUK MENGATASI ANOMALI SARAPAN MAHASISWA

Siti Irrnaini Fithri¹, Fitri Rahmawati²

¹ Pendidikan Tata Boga; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : sitiirnaini.2021@uny.ac.id

ABSTRAK

Sereal merupakan produk siap saji yang umumnya dikonsumsi bersamaan dengan susu dan bahan dasar jagung, oats, atau sorgum. Kebutuhan protein tubuh tidak hanya tercukupi jika mengonsumsi *flakes* bahan dasar itu saja. Padahal, mahasiswa memerlukan sarapan tinggi protein sebagai bekal pembelajarannya di kampus. Oleh karena itu diperlukan inovasi berupa produk minuman sereal bernama Energo. Energo adalah produk minuman sereal yang disubstitusi dari tempe tinggi protein. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Energo Sereal, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Energo Sereal, 3) mengetahui tingkat kesukaan dan penerimaan masyarakat terhadap produk Energo Sereal, 4) menentukan harga jual dan *break event point* produk Energo Sereal. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Berdasarkan serangkaian uji yang dilakukan, didapatkan 1) Formulasi resep Energo Sereal terbaik yaitu F2 dengan substitusi tepung tempe sebanyak 40%. 2) Kemasan produk Energo Sereal dalam bentuk sachet sebagai kemasan primer dan box sebagai kemasan sekunder. 3) Produk Energo dapat diterima oleh masyarakat ditunjukkan dari hasil uji sensoris kepada 50 panelis dan analisis hasil menggunakan uji *paired t-test*. Nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan secara berturut-turut adalah 0,027; 0,224; 0,000; 0,003; dan 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aspek warna, rasa, tekstur, dan keseluruhan memiliki perbedaan signifikan karena nilai $p < 0,05$. Sedangkan pada aspek aroma ($0,224 > 0,05$ atau nilai $p > 0,05$) tidak terdapat perbedaan signifikan antara produk acuan dan produk pengembangan. 4) Produk Energo Sereal dapat dijual Rp1.700/sachet atau Rp5.000/box dengan BEP unit sebanyak 99 box. Di dalam praktiknya produk ini memerlukan pengembangan lagi untuk menghasilkan minuman sereal yang lebih baik dan sesuai dengan standar mutu.

Kata Kunci: Anomali sarapan, Mahasiswa, Minuman sereal tempe, Tepung tempe

INOVASI KUE NASTAR CRUMBLE TEMPE SEBAGAI CAMILAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Leila Maharani¹, Marwanti²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : leilamaharani.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kue nastar adalah jenis kue kering yang terbuat dari tepung terigu, gula halus, margarin, serta kuning telur dengan isian selai buah nanas. Nastar *Crumble* Tempe merupakan produk pengembangan yang menggunakan substitusi *crumble* tempe pada isian serta adonan luarnya. Penelitian ini bertujuan 1) menemukan resep produk Nastar *Crumble* Tempe, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Nastar *Crumble* Tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Nastar *Crumble* Tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Nastar *Crumble* Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan empat (4) tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Nastar *Crumble* Tempe melalui tahapan uji coba resep acuan, uji coba resep pengembangan, validasi tingkat kesukaan produk acuan dan pengembangan pada panelis berpengalaman, serta pengenalan produk pada masyarakat melalui pameran. Analisis data diperoleh dari 50 orang panelis tidak berpengalaman lalu diuji menggunakan *paired t-test* untuk mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan pengembangan pada masyarakat. Dari penelitian ini dihasilkan informasi yaitu : 1) resep produk Nastar *Crumble* Tempe menggunakan substitusi *crumble* tempe sebesar 15%, 2) kemasan produk menggunakan plastik OPP ukuran 7 x 10 cm sebagai kemasan primer dan toples bening bentuk persegi sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap Nastar *Crumble* Tempe diukur dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna adalah 0.008, dimana $p < 0.05$ terdapat perbedaan yang signifikan pada penerimaan masyarakat. Kemudian *p-value* pada aspek aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan secara berturut 0.561; 0,263; 0.100; 0.644; 0.113 yang menunjukkan $p > 0.05$ disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat penerimaan masyarakat. Harga jual Nastar *Crumble* Tempe yaitu Rp. 2.500/buah dengan BEP unit sebanyak 54 unit.

Kata Kunci: *Nastar Tempe, Tempe, Subtitusi Crumble Tempe, Camilan Tinggi Protein, Generasi Z*

HIDANGAN KONTINENTAL TEMPEH PARMENTIER DENGAN SUBSTITUSI BAHAN LOKAL NUSANTARA BERUPA TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF DAGING SAPI UNTUK SANTAPAN BERBAGAI GENERASI

Huwaitdah Atha Kamilah¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2} Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: ¹ huwaitdahathakamila@gmail.com ² badra@uny.ac.id

ABSTRAK

Hachis Parmentier merupakan hidangan kontinental yang terdiri dari daging sapi dan kentang. *Tempeh Parmentier* merupakan sebuah produk kontinental yang mensubstitusi daging sapi dengan tempe sebagai upaya pelestarian bahan pangan lokal khas Indonesia yang bergizi dan ramah lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Tempeh Parmentier*, 2) menentukan kemasan produk *Tempeh Parmentier*, 3) mengetahui daya terima sensoris masyarakat terhadap produk *Tempeh Parmentier*, dan 4) menentukan harga jual serta BEP produk *Tempeh Parmentier*. Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan produk ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses pengembangan *Tempeh Parmentier* melalui tahapan berulang berupa pengujian resep acuan untuk menentukan resep yang akan dirancang, perancangan formula terhadap resep acuan terpilih, pengembangan resep dengan formula yang terpilih dan validasi, hingga penyebarluasan produk pada acara pameran boga. Analisis data diperoleh dari uji sensoris yang dilakukan oleh 50 panelis tidak terlatih yang kemudian diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) formula resep acuan yang terpilih untuk *Tempeh Parmentier* adalah substitusi dengan tempe sebesar 75%, 2) kemasan produk menggunakan box mika kue berukuran 5x5x5 cm, 3) daya terima masyarakat terhadap produk acuan dan pengembangan ditunjukkan melalui penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* menunjukkan peningkatan positif yang signifikan pada aspek warna, aroma, tekstur, dan kemasan, serta nilai *p-value* yang menunjukkan peningkatan positif tidak signifikan pada aspek rasa. Dengan nilai yang diperoleh, maka *Tempeh Parmentier* berpotensi menjadi produk olahan sehat yang disukai masyarakat sehingga dapat mendukung gerakan pelestarian tempe sebagai pangan lokal khas Indonesia yang kaya akan komponen bermanfaat bagi seluruh kalangan.

Kata Kunci: *Tempeh Parmentier, Tempe, Alternatif Daging Sapi, Santapan Semua Generasi*

TEKKADO (TEMPE EKKADO): MAKANAN TINGGI PROTEIN YANG BERGIZI UNTUK GENERASI Z

Annisa Noerma Pangesti¹, Badraningsih Lastariwati²

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : annisanoerma.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting adalah gangguan pertumbuhan yang disebabkan oleh kekurangan gizi kronis. Stunting memiliki dampak serius, seperti menghambat pertumbuhan fisik dan intelektual anak, menurunkan kemampuan belajar dan produktivitas, serta meningkatkan risiko obesitas dan penyakit degeneratif seperti diabetes, penyakit jantung, stroke, hipertensi, dan kanker. Dampak stunting pada masa kanak-kanak dapat menurunkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk inovasi yang inovatif untuk menurunkan angka stunting di Indonesia pada anak-anak atau generasi Z. Metode yang digunakan adalah R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tekkado dirancang untuk menjadi alternatif makanan sehat yang tetap memenuhi kriteria kepraktisan dan lezat yang disukai Generasi Z, khususnya pada permasalahan stunting atau gizi buruk pada anak. Dengan menambahkan tempe, produk ini tidak hanya menawarkan sumber protein nabati yang baik, tetapi juga meningkatkan kandungan serat, vitamin, dan mineral. Inovasi ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan gizi dan preferensi makanan Generasi Z.

Kata Kunci: *Ekkado, Generasi Z, Stunting, Tekkado, Tempe.*

TEMPE SEBAGAI PENAMBAHAN PROTEIN DALAM DIMSUM AYAM: INOVASI MENU SEHAT DAN LEZAT

Adelia Puspita Ayu¹, Dr. Dra. Badraningsih Lastariwati, M. Kes.2

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: adeliapusita.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Dimsum adalah hidangan tradisional dari masakan Cina yang terkenal dengan cita rasa yang lezat dan variasi menu yang beragam. Dimsum ayam termasuk makanan yang populer dan digemari banyak orang, baik anak-anak maupun dewasa. Adapun inovasi yang dapat dilakukan untuk membuat dimsum semakin kaya akan protein dan gizi adalah Dimsum Ayam Tempe. Dimsum Ayam Tempe merupakan sebuah camilan sehat yang memiliki cita rasa gurih dan bergizi dengan penambahan tempe serta tepung tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Dimsum Ayam Tempe, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Dimsum Ayam Tempe, 3) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Dimsum Ayam Tempe, dan 4) menentukan harga jual produk Dimsum Ayam Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Dimsum Ayam Tempe dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Dimsum Ayam Tempe yang tepat dengan substitusi tempe dan tepung tempe masing-masing sebesar 20%, 2) kemasan produk menggunakan *cake case* sebagai kemasan primer dan box mika ukuran 8,5x7x4,5 cm sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap Dimsum Ayam Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara dimana seluruhnya bernilai $> \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan tidak signifikan yang berarti Dimsum Ayam Tempe dapat diterima oleh masyarakat, dan 4) harga jual Dimsum Ayam Tempe Rp.3.000/pcs dengan BEP unit sebanyak 37 unit

Kata Kunci: *Dimsum, Ayam, Tempe, Cina, Camilan Sehat*

THE POROSOT (PICNIC ROLL SOYA) : HAMPERS SEHAT KEKINIAN PICNIC ROLL SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI UNTUK GENERASI Z

Adelia Kusumawardhani¹, Badraningsing Lastariwati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: adeliakusumawardhani@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Puff pastry merupakan jenis pastry dengan lapisan-lapisan tipis yang renyah dan empuk. *Picnic Roll Pastry* sebuah produk alternatif snack bercita rasa gurih dan bergizi yang sehat menggunakan substitusi tempe kedelai. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Picnic Roll*, 2) menentukan kemasan produk *Picnic Roll*, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Picnic Roll*, 4) menentukan harga jual dan BEP produk *Picnic Roll*. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan *Picnic Roll* dengan melalui tahapan ujicoba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *Picnic Roll* yang tepat dengan substitusi tempe kedelai 40%, 2) kemasan produk menggunakan mika mooncake dengan ukuran 6x6x4 cm, 3) daya terima masyarakat terhadap *Picnic Roll* ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,018; 0,026; 0,027; 0,086; dan 0,050; dimana seluruhnya bernilai $> \alpha = 0,05$ terdapat tidak ada perbedaan signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap *picnic Roll* tidak adanya bedanya dengan *Picnic Roll* dengan substitusi tempe kedelai, dan 4) harga jual *Picnic Roll* Rp.6.000;00/unit dengan BEP unit sebanyak 41 unit,

Kata Kunci: *Picnic Roll, Ayam, Substitusi Tempe Kedelai, Snack Sehat, Generasi Z*

PENGUNAAN TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN TAMBAHAN DALAM TAHU GORENG YANG DIISI DENGAN SAYURAN DAN BAKSO

Agistya Sabarina Maro Rezkita Harahap¹, Ichda Chayati²

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: agistyasabarina.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tahu goreng isi sayuran dan bakso merupakan salah satu variasi makanan yang populer di Indonesia. Tahu goreng isi sayuran dan bakso dengan tambahan tempe adalah inovasi makanan yang memadukan protein nabati dan hewani dalam satu hidangan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menemukan resep produk Tahu Goreng isi Tempe, Sayur, dan bakso 2) Menentukan penyajian dan kemasan produk Tahu Goreng isi Tempe, Sayur, dan bakso 3) Mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Tahu Goreng isi Tempe, Sayur, dan bakso. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Tahu Goreng isi Tempe dan Sayur dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Tahu Goreng isi Tempe dan Sayur yang tepat dengan substitusi Tempe 50%, 2) kemasan produk pengembangan menggunakan box mika dengan ukuran 8,5x7x4,5 cm sebagai kemasan primer dan produk acuan menggunakan plastic OPP dengan ukuran 15x10, 3) daya terima masyarakat terhadap Tahu Goreng isi Tempe dan Sayur ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek aroma, rasa, dan tekstur dimana seluruhnya bernilai $> \alpha = 0,05$ tidak terdapat perbedaan signifikan. Sedangkan aspek warna, kemasan, dan keseluruhan Dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan signifikan. Nilai rerata keseluruhan produk pengembangan lebih besar dibandingkan nilai rerata produk acuan menunjukkan bahwa pengembangan produk berpengaruh terhadap (warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan).

Kata Kunci: tahu isi goreng, tempe, bakso, dan sayur.

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA COOKIES BAR SEBAGAI ALTERNATIF SNACK SEHAT BAGI GENERASI Z

Alika Menuroh¹, Kokom Komariah²

^{1,2} Program Pendidikan Tata Boga

^{1,2} Fakultas Teknik

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: alikamenuroh.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Cookies bar merupakan kue kering yang terbuat dari campuran tepung terigu, margarin, butter, gula halus, brown sugar, susu bubuk, dan telur yang cukup populer di kalangan masyarakat. *Cookies bar tempe* sebuah alternatif snack yang memiliki cita rasa manis dan bergizi yang sehat dengan menggunakan substitusi tepung tempe, dalam penelitian ini bertujuan untuk 1) menentukan resep produk *cookies bar tempe*, 2) menentukan kemasan produk *Cookies bar tempe*, 3) menentukan harga jual dan BEP produk *Cookies bar tempe*. 4)) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Cookies bar tempe*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Developmment* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses pembuatan *Cookies bar tempe* melalui tahapan-tahapan seperti uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk, uji tingkat kesukaan produk dengan melibatkan panelis skala terbatas, dan di diseminasikan melalui pameran Inovasi Produk Boga 2024. Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil uji sensoris dengan 50 orang panelis menunjukkan 1) resep produk *cookies bar tempe* yang tepat dengan persentase substitusi 15%, 2) kemasan produk menggunakan plastik ukuran 6 cm x 7 cm sebagai kemasan primer dan box mika sebagai sebagai kemasan skunder, 3) Harga jual *Cookies Bar Tempe* Rp. 1.700/ kemasan kecil dan 18.000 untuk kemasan besar. 4) daya terima masyarakat terhadap *cookies bar tempe* ini ditunjukkan dengan penilaian uji sesoris hasil uji *paired t-test*, menunjukkan *p-value* yang terdiri dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berurut-urut bernilai 0,003; 0,183; 0,072; 0,011; 0,003; 0,086. Apabila data < 0,05 memiliki hasil yang beda nyata sedangkan data > 0,05 memiliki hasil tidak berbeda nyata. Dari hasil yang sudah ada bisa disimpulkan bahwa terdapat 2 data yang berbeda, yaitu data berbeda nyata (warna, kemasan, tekstur) serta data yang tidak berbeda nyata (Aroma, rasa, keseluruhan)

Kata Kunci : *Cookies bar tempe, Substitusi Tepung Tempe, Snack Sehat, Generasi Z*

ASTUTI KERAJINAN BAMBU JOGJA: ALTERNATIF STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA

**Anggie Melanie Santika¹, Afranda Zuhrotul Zuroidah², Sagita Natalia Lestari³, Faris
Zulfan Ibrahim⁴**

¹ Teknik Industri/Universitas Negeri Yogyakarta; ² Teknik Industri/Universitas Negeri
Yogyakarta; Teknik ³ Industri/Universitas Negeri Yogyakarta; ⁴ Teknik Industri/Universitas
Negeri Yogyakarta

E- mail : ¹anggiemelanie.2022@student.uny.ac.id; ²afrandazuhrotul.2022@student.uny.ac.id;
³sagitanatalia.2022@student.uny.ac.id; ⁴fariszulfan.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Industri kreatif kini menjadi salah satu sektor yang terus berkembang dalam perekonomian global saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan strategi alternatif pengembangan industri kreatif sektor kerajinan bambu. Penelitian ini memanfaatkan data yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan pihak terkait atau pakar di bidangnya, serta observasi yang kemudian dianalisis menggunakan Internal Factor Evaluation (IFE), External Factor Evaluation (EFE), dan analisis SWOT. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa analisis internal industri berada dalam posisi yang kuat, dengan kekuatan yang memiliki total nilai 14,25, dibandingkan dengan kelemahan yang bernilai 11,33. Analisis eksternal juga menunjukkan posisi kuat dengan nilai total peluang 16,50 dan ancaman 13,67. Berdasarkan nilai Internal Factor Evaluation (IFE) dan External Factor Evaluation (EFE) dapat diperoleh titik koordinat IFE (2,92) dan EFE (2,83), sehingga titik diagonal berada pada kuadran I. Posisi ini tergolong sangat menguntungkan bagi industri kreatif.

Kata Kunci: *Industri Kreatif, IFE, EFE, SWOT, Kerajinan Bambu*

SEMAR MENDEM DENGAN SUBSTITUSI PURE TEMPE DAN ABON TEMPE SEBAGAI CAMILAN TRADISIONAL YANG KAYA AKAN PROTEIN NABATI

Amanda Patrisia Zuhri¹, Prof. Dr. Dra. Kokom Komariah, M.Pd.²
Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta,
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
E-mail: amandapatrisia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Makanan tradisional memiliki potensi besar dalam industri pariwisata. Semar mendem merupakan makanan khas yang berasal dari Yogyakarta yang mana DIY adalah provinsi yang banyak dikunjungi wisatawan. Dua hal yang terkait ini jika dimaksimalkan dalam pengolahannya dapat menghasilkan potensi yang baik. Tujuan dari penelitian ini diadakan untuk menemukan resep semar mendem dengan substitusi pure tempe dan abon tempe, mengetahui konsentrasi terbaik dari resep semar mendem, Menentukan daya terima masyarakat umum terhadap produk semar mendem abon tempe. Tahapan pada penelitian ini ada empat yaitu tahap *define* untuk menemukan resep acuan semar mendem abon tempe, tahap *design* sebagai tahap untuk menemukan substitusi pure tempe dan abon tempe terbaik pada semar mendem sebanyak 20%, 30% dan 40%, Tahap *development* yaitu tahap untuk uji validasi kepada dosen pembimbing dan panelis dosen ahli atau tenaga ahli, Untuk tahap terakhir yaitu Tahap *disseminate* dilakukan uji organoleptik produk kepada 50 panelis tidak terlatih (masyarakat umum). Berdasarkan hasil uji organoleptik diperoleh juga nilai rata-rata organoleptik produk acuan sebesar 4.4 dan produk pengembang 4.6 maka, dapat disimpulkan bahwa produk semar mendem abon tempe diterima oleh masyarakat sebagai camilan tradisional yang kaya akan protein nabati.

Kata Kunci: *Semar mendem, Tempe, Generasi Z*

SUBSTITUSI COOKIES DENGAN PURE TEMPE UNTUK CEMILAN SEHAT GEN Z

Amelia Gita Rini Cania¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: ameliagita.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Cookies tempe merupakan inovasi produk yang menggabungkan konsep tradisional dengan cemilan kekinian dengan bahan pangan lokal Indonesia yaitu tempe kedelai. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi cookies tempe dalam konteks penerimaan konsumen, khususnya Generasi Z di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *Define* dilakukan untuk memilih resep acuan berdasarkan uji sensoris, diikuti oleh tahap *Design* untuk pengembangan formulasi dengan variasi substitusi tempe kedelai (25%, 50%, dan 75%). Pada tahap *Design*, substitusi 25% tempe kedelai terpilih sebagai formulasi terbaik dan dilanjutkan ke tahap *Develop*. Tahap *Develop* dilakukan untuk menghasilkan resep cookies tempe terbaik berdasarkan uji sensoris lanjutan. Tahap *Disseminate* melibatkan uji penerimaan produk pada 50 panelis di pameran produk boga 2024, dengan hasil menunjukkan penerimaan yang signifikan dari masyarakat terhadap cookies tempe. Analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$) antara cookies tempe dan cookies biasa dalam semua aspek sensoris. Kesimpulannya, cookies tempe memiliki potensi sebagai produk camilan sehat yang mendukung penggunaan bahan lokal Indonesia dan berkontribusi pada keberlanjutan industri pangan.

Kata Kunci: *Cookies, Tempe, Inovasi, Gen Z*

ANALISIS KECELAKAAN K3 DI PT SIDO DUMAI

Novita Dian Susilowati¹, Ghani Favian Hilmi²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Universitas Gadjah Mada

E- mail : novitadian.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Masalah kasus keselamatan dan kesehatan kerja (K3) terjadi pada PT Sari Dumai Oleo (Marunda) yaitu perusahaan yang bergerak di bidang industri kimia khususnya pengolahan minyak kelapa sawit yang berlokasi di Kota Dumai, Riau. Dalam pengoperasiannya terdapat beberapa kasus kecelakaan kerja yang terjadi. Penelitian ini dilakukan pada bagian konstruksi bangunan di area kawasan industri Lubuk Gaung. Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan kecelakaan kerja, kemudian metode penelitian yang dipakai untuk menganalisa sumber bahaya penyebab kecelakaan kerja sehingga dapat dilakukan tindakan pencegahan yang diterapkan menurut K3 dan Hukum yang berlaku

Kata Kunci: *Kecelakaan Kerja, Sumber bahaya, Penerapan K3*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI TEKNIK MENJAHIT GAUN WANITA

Ismatul Rohmah¹, *Endang Prahastuti², Hapsari Kusumawardani³, Nurul Aini⁴

ismatulrohmah177@gmail.com¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id²,
hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id³, nurul.aini.ft@um.ac.id⁴,

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.i

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan telah meningkatkan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang penting bagi mahasiswa Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan survey awal dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa, diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang kesulitan memahami konsep dasar tata busana, terutama dalam mata kuliah Teknik Menjahit Busana Wanita dan Anak (TPBWA). Keterbatasan sumber belajar dan kurangnya inovasi media pembelajaran menjadi hambatan. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti audiovisual menggunakan Canva, dapat menjadi solusi yang efektif.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis Canva yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen visual seperti gambar, animasi, dan musik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE. Pada tahap analisis, kebutuhan dan karakteristik peserta didik diidentifikasi. Tahap desain melibatkan pembuatan storyboard dan pemilihan template yang sesuai menggunakan Canva. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media pembelajaran audiovisual berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi, media dan ahli bahasa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini sangat layak digunakan. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa masing-masing memperoleh skor 97,05%, 80,88%, dan 89,28%. Hasil implementasi pada mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana angkatan 2023 menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 92,09%. Secara keseluruhan, media ini mendapatkan skor total 89,82%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah pemahaman materi.

Kata Kunci: *Audio Visual, Canva, Media Pembelajaran, Pendidikan Tata Busana*

KATEPE PENAMBAHAN TEMPE PADA KASTENGEL SEBAGAI PENAMBAH GIZI SNACK GENERASI Z

Apse Ristiana¹, Badraningsih Lastariwati²

Pendidikan Teknik Boga, fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: Apseristiana.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe merupakan salah satu bahan pangan yang sangat umum dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Bahan pangan yang berasal dari fermentasi kedelai ini diolah menjadi lauk nabati pendamping nasi dengan cara yang paling umum yaitu digoreng, ditumis, dan dicampur dengan bahan pangan lainnya seperti sayuran dan daging. Tempe juga diolah menjadi kudapan seperti keripik tempe dan mendoan yang dijumpai dalam menu sehari-hari masyarakat. Generasi Z adalah generasi yang lahir mulai dari tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini rentan mengalami kekurangan nutrisi karena lebih menyukai makanan cepat saji yang kurang sehat akibat dari trend yang berkembang di social media. Dengan adanya permasalahan ini, perlu adanya pengembangan inovasi makanan, salah satunya adalah kastengel dengan penambahan tempe di dalamnya. Kastengel merupakan salah satu kue kering yang hampir selalu dijumpai setiap hari raya di Indonesia. Rasanya yang gurih kaya akan keju membuat kue kering ini disukai oleh banyak orang terlebihnya anak muda. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode model 4D, yaitu *Define, Desain, Develop, dan Disseminate*. Analisis data penilaian terhadap produk pengembangan ini adalah dengan Uji-T berpasangan yang diperoleh hasil Penambahan tempe pada kastengel tempe berpengaruh terhadap Tingkat kesukaan warna, aroma, rasa, dan tektur kastengel tempe (Katepe) Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penambahan tempe pada kastengel tempe. Penambahan bahan berupa tempe pada kastengel diharapkan dapat meningkatkan rasa suka generasi Z terhadap tempe dan sebagai penambah nutrisi pada kastengel.

Kata Kunci: *Katepe, kastengel, tempe gizi, generasi Z*

PEMANFAATAN RECYCLE JEANS PADA PENCIPTAAN SHOULDER BAG

Lailatul Khoiriyah¹, *Endang Prahastuti², Esin Sintawati³, Anniau Nafiah⁴
lailatul.khoiriyah.1705446@students.um.ac.id¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id²,
esin.sintawati.ft@um.ac.id³, annisau.nafiah.ft@um.ac.id⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Tren mode yang terus berkembang membuat masyarakat semakin terstimulasi untuk mengikuti gaya kekinian. Jeans, salah satu item fashion populer, terbuat dari denim yang dikenal kuat dan tahan lama. Popularitas celana jeans dan denim didorong oleh media dan tren fashion yang mempengaruhi lifestyle, terutama di kalangan anak muda. Namun, produksi massal dalam industri fashion, termasuk jeans, membawa dampak negatif bagi lingkungan. Recycle merupakan proses mengubah material bekas atau limbah menjadi produk baru untuk mengurangi kebutuhan akan bahan baku baru, mengurangi limbah, dan menghemat energi. Variasi dalam pengelolaan limbah tersebut dapat pula diterapkan pada jeans tidak terpakai dengan harapan dapat mengurangi dampak negatif dari pencemaran lingkungan oleh limbah tekstil.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain atau penciptaan karya seni kriya (practice-led research) yang melibatkan beberapa tahapan proses, yaitu praperancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa denim memiliki tekstur dan warna yang khas serta karakteristik bahan yang kuat dan tahan lama. Denim Weave merupakan tema yang terinspirasi dari banyaknya limbah pakaian yang berasal dari bahan denim salah satunya celana jeans.

Hasil dari penelitian recycle jeans berupa celana kemudian diolah menjadi 3 tas selempang atau shoulder bag. Desain dari ketiga shoulder bag masing – masing berbeda namun memiliki kesamaan pada ornamen hiasan pada bagian depan tas yang diimplementasikan menjadi bentuk anyaman bertumpuk pada bagian depan shoulder bag. Menyoroti bagaimana teknik recycle dan teknik anyaman dapat mengubah jeans tidak terpakai menjadi suatu produk yang lebih bernilai.

Saran dalam penelitian pemanfaatan jeans tidak terpakai untuk penciptaan produk busana lebih lanjut ialah, penting untuk memilih denim bekas yang berkualitas dan minim kerusakan, serta menerapkan teknik pemotongan dan penjahitan yang efektif untuk menunjang kekuatan bahan. Desain produk sebaiknya mempertimbangkan fungsionalitas dengan fitur tambahan seperti kantong ekstra, serta mengadaptasi elemen estetika yang sesuai dengan tren fashion terkini. Evaluasi dampak lingkungan dari proses daur ulang dan gunakan metode ramah lingkungan bila memungkinkan..

Kata Kunci: *Penciptaan, Pemanfaatan, Recycle Jeans, shoulder bag*

SUBSTITUSI TEMPE UNTUK PEMBUATAN SANDWICH TEMPE SEBAGAI BAHAN PENGGANTI ROTI

Ayesha Deniz Rahmadani¹, Prof. Dr. Dra. Marawanti, M. Pd.¹

^{1,2}Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta Email : ayeshadeniz.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan dan memanfaatkan tempe sebagai makanan modern yang begizi; (2) meningkatkan nilai jual tempe; (3) mengurangi makanan junkfood. Penelitian dan pengembangan produk dilakukan pada bulan Februari – juni 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Dessiminate*). (1) *Define*, menemukan 3 resep acuan; (2) *Design*, merancang resep baru; (3) *Develop*, validasi 1, evaluasi; (4) *Dessiminate*, uji kesukaan masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) produk Sandwich Tempe dengan bahan baku 45% tempe; (2) tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk Sandwich Tempe dengan nilai yang cukup baik atau disukai sehingga menunjukkan bahwa produk dapat diterima masyarakat.

Kata Kunci : *tempe, sandwich tempe, substitusi*

HUBUNGAN PENGETAHUAN SUSTAINABLE FASHION DENGAN PREFERENSI PEMBELIAN PRODUK FASHION PADA GENERASI Z

Afifatu Tsabbita¹, Noor Fitrihana²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : afifatutsabbita01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat pengetahuan *sustainable fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal, (2) mengetahui tingkat preferensi pembelian produk *fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal, (3) mengetahui hubungan antara pengetahuan *sustainable fashion* dengan preferensi pembelian produk *fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Waktu penelitian mulai dari bulan Januari sampai dengan Juni 2024. Populasi yang digunakan adalah generasi Z usia 18 – 25 tahun yang berada di Kelurahan Caturtunggal, Yogyakarta. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 100 responden dan metode pengambilan data menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) tingkat pengetahuan *sustainable fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal tergolong cukup baik dengan mayoritas skor dikategori sedang (66%), (2) tingkat preferensi pembelian produk *fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal tergolong cukup baik dengan mayoritas skor dikategori sedang (48%), (3) terdapat hubungan antara pengetahuan *sustainable fashion* dengan preferensi pembelian produk *fashion* pada generasi Z di Kelurahan Caturtunggal ($r = 0,620$; $\text{Sig.} = 0,00 > 0,05$). Hasil koefisien korelasi penelitian ini menunjukkan tingkat korelasi kuat (0,620) sehingga semakin tinggi tingkat pengetahuan *sustainable fashion*, maka semakin tinggi pula tingkat preferensi pembelian terhadap produk *fashion* yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Generasi Z, Preferensi Pembelian Produk Fashion, dan Sustainable Fashion*

PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBUATAN SAKU PASPOAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS XI SMKN 1 DEPOK

Sadia¹, Emy Budiastuti²

¹ Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : sadia.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: 1) Menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pencapaian kompetensi pembuatan saku paspoal siswa kelas XI SMK Negeri 1 Depok; 2) Meningkatkan kompetensi pembuatan saku paspoal siswa kelas XI SMK Negeri 1 Depok dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Depok dengan populasi 36 orang siswa kelas XI DPB dan menggunakan sampel jenuh. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes tertulis dan lembar unjuk kerja. Validitas instrumen menggunakan validitas isi dan reliabilitas menggunakan *Prosentage of Agreement*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembuatan saku paspoal dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu tahapan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup; 2) Peningkatan kompetensi pembuatan saku paspoal dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan pada pra siklus sebesar 61,11% siswa, pada siklus I menjadi 77,78% siswa dan pada siklus II menjadi 100% siswa mencapai nilai KKM. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembuatan saku paspoal dapat meningkatkan kompetensi siswa.

Kata Kunci: *Kompetensi, Project Based Learning, Saku Paspoal*

PEMANFAATAN TEMPE DALAM CAKE PUDING BUSA SEBAGAI CAMILAN SEHAT UNTUK PENCEGAHAN STUNTING PADA ANAK

Dwima Nisya Anindya¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : dwima0061ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Cake Puding Buis merupakan hidangan penutup yang memadukan tekstur lembut dari puding dengan kelembutan sponge cake. Cake Puding Buis terdiri dari tiga lapisan, yaitu lapisan sponge cake di bagian paling bawah, lapisan puding busa di bagian tengah, dan lapisan puding coklat di bagian paling atas. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan 4 tahap, yaitu tahap define, design, develop, dan disseminate. Penelitian ini bertujuan khusus untuk: 1) menemukan resep acuan Cake Puding Buis Tempe yang tepat dengan substitusi 75%, 2) menentukan kemasan produk Cake Puding Buis Tempe menggunakan cup puding dengan diameter 5 cm dan tinggi 5 cm sebagai kemasan primer, 3) daya terima masyarakat terhadap produk Cake Puding Buis Tempe, akan dilakukan uji sensoris dan hasil analisis uji paired t-test. Nilai p dari aspek warna, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut adalah 0,850; 0,225; 0,766; dan 0,830 dimana nilai $p > 0,05$ tidak terdapat perbedaan signifikan antara produk acuan dan produk pengembangan. Sedangkan, pada aspek rasa dan warna memiliki nilai $p < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara produk acuan dan produk pengembangan. 4) harga jual dan BEP produk Cake Puding Buis Tempe, yaitu seharga Rp4.000 per cup puding dengan BEP 363 unit.

Kata Kunci: *Cake Puding Buis, Camilan sehat, Puding Tempe, Substitusi Tempe, Tempe*

STEAK TEMPE: INOVASI STEAK DARI OLAHAN TEMPE UNTUK GENERASI Z

Puji Pangestuti¹, Badraningsih Lasariwati²

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: pujipangestuti.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe merupakan makanan yang kaya gizi, mudah ditemukan di Indonesia dan memiliki berbagai manfaat kesehatan. Proses pembuatan tempe juga cukup sederhana dan dapat dilakukan di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk steak tempe, 2) menentukan kemasan produk steak tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk steak tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk steak tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Proses pembuatan steak tempe dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk steak tempe yang tepat dengan substitusi tempe 20%. 2) kemasan produk menggunakan sauce cup sebagai kemasan primer dan box mika ukuran 5x5x5 cm sebagai kemasan sekunder 3) daya terima masyarakat terhadap steak tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,001; 0,0024

Kata kunci: *Steak tempe, tempe, generasi z*

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA PRODUK TEMPE TTEOKBOKKI SEBAGAI MAKANAN KEKINIAN UNTUK GENERASI Z GUNA MEMPERTAHANKAN BAHAN PANGAN TRADISIONAL

Zazkia Fazilla¹, Badraningsih Lastariwati²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: zazkiafazilla.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tteokbokki merupakan olahan berupa rice cake yang berfungsi sebagai garniture atau makanan pelengkap karbohidrat pengganti nasi secara utuh yang disajikan dengan saus pedas. Tempe Tteokbokki merupakan makanan kekinian sebagai pelengkap karbohidrat, yang tidubtitusi dengan tepung tempe pada adonan tteoknya, yang kemudian disajikan bersama saus gochujang. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Tempe Tteokbokki, 2) menentukan kemasan produk Tempe Tteokbokki, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Tempe Tteokbokki, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Tempe Tteokbokki. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Tempe Tteokbokki dengan melalui tahapan ujicoba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Tempe Tteokbokki yang tepat dengan substitusi tepung ikan nila 10%, 2) kemasan produk menggunakan plastic bowl untuk setiap porsinya dan menggunakan plastik vacum untuk produk frozen, 3) daya terima masyarakat terhadap Tempe Tteokbokki ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; dan 0,001 dimana seluruhnya bernilai $\alpha = 0,05$ terdapat perbedaan signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap Tempe Tteokbokki yang lebih tinggi dibandingkan Tteokbokki biasa, dan 4) harga jual Tempe Tteokbokki Rp.14.000/porsi dengan keuntungan 2.000/porsi.

Kata Kunci: *Tempe Tteokbokki, Tempe, Substitusi Tepung Tempe, Generasi Z,*

PERILAKU PEMBELIAN IMPULSIF PRODUK FASHION MELALUI LIVE STREAMING SHOPEE PADA GENERASI Z SLEMAN

Faida Suci Wulandari ¹, Emy Budiastuti ²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : faidasuci.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Berbelanja melalui fitur *live streaming* dari aplikasi Shopee menjadi populer di kalangan generasi Z hingga mendorong mereka melakukan pembelian impulsif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui: (1) karakteristik *live streaming* Shopee yang mendorong generasi Z di Kabupaten Sleman melakukan pembelian impulsif; dan (2) perilaku pembelian impulsif produk *fashion* pada generasi Z di Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah generasi Z pengguna *e-commerce* Shopee di Kabupaten Sleman. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan rumus Widiyanto, diperoleh jumlah responden adalah 100 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang telah diuji validitasnya menggunakan validitas konstruk dan pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) karakteristik *live streaming* Shopee yaitu *parasocial interaction* berada dalam kategori sangat baik sebesar 75%, *information quality* berada dalam kategori sangat baik sebesar 69%, *streamer attractiveness* berada dalam kategori sangat baik sebesar 70%, *price promotion* berada dalam kategori sangat baik sebesar 94%, dan *promotion time limit* juga berada dalam kategori yang sangat baik dengan persentase sebesar 63%; (2) perilaku pembelian impulsif produk *fashion* pada generasi Z di Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sering dilakukan dengan persentase sebesar 42%.

Kata Kunci: *Generasi Z, Live Streaming Shopee, Perilaku Pembelian Impulsif Produk Fashion.*

BURRITO TEMPE MINI DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SNACK BERGIZI LENGKAP UNTUK GENERASI Z

Asri Annisa¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : asriannisa.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Burrito adalah makanan asal Meksiko dan Amerika yang terdiri dari daging, kacang-kacangan, dan sayuran yang dibungkus dengan tortilla. Variasi isian Burrito dapat berbeda-beda tergantung pada wilayah. Tempe, produk fermentasi kedelai tradisional dari Indonesia, telah lama dikonsumsi oleh masyarakat lokal sebagai sumber protein yang terjangkau. Generasi Z (berusia 11-23 tahun pada 2023) memiliki gaya hidup yang menuntut snack bergizi lengkap. Penelitian ini mengembangkan Burrito Mini dengan substitusi tempe sebagai alternatif snack sehat untuk Generasi Z. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan resep terbaik serta tingkat konsentrasi tempe pada burrito, menentukan penyajian serta pengemasan produk burrito, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk burrito, dan menentukan harga jual dan BEP (*break-even point*) produk burrito. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Uji sensoris dilakukan oleh 50 panelis tidak berpengalaman untuk menilai aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan produk. Hasil penelitian menunjukkan Burrito Tempe Mini dengan substitusi tempe 60% memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dengan harga jual Rp 6.000/unit dan BEP unit sebanyak 13 buah. Burrito Tempe Mini cocok dijadikan snack sehat untuk Generasi Z.

Kata Kunci: *Burrito, Generasi Z Substitusi Tempe, Snack Sehat, Tempe*

PIE TART DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE YANG DIISI DENGAN WHITE COKLAT DAN TABURAN TEMPE CRISPY (PAIPE) UNTUK MENINGKATKAN KADAR HEMOGLOBIN PADA REMAJA PUTRI

Aurora Asa Nuputi Andrea¹, Fitri Rahmawati²

¹⁻²Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: auroraasa.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pie merupakan hidangan yang termasuk short pastry yang memiliki kulit dengan dominan rasa gurih, namun dapat diisi dengan berbagai bahan manis ataupun gurih, yang mana isian pie ini dapat ditutupi oleh adonan pastry atau hanya memanggang kulit pie tanpa isi. *PAIPE* merupakan sebuah produk pie yang bergizi dan sehat menggunakan substitusi tepung tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1. menemukan resep produk pie isi *white chocolate* dan taburan tempe crispy dengan substitusi tepung tempe, 2. menentukan penyajian dan kemasan produk pie isi *white chocolate* dan taburan tempe crispy dengan substitusi tepung tempe, 3. mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk pie isi *white chocolate* dan taburan tempe crispy dengan substitusi tepung tempe dan 4. menentukan harga jual dan break-even point produk pie isi *white chocolate* dan taburan tempe crispy dengan substitusi tepung tempe serta 5. menganalisis business model canvas (bmc) produk pie isi *white chocolate* dan taburan tempe crispy dengan substitusi tepung tempe.. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan produk *PAIPE* menggunakan tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *PAIPE* yang tepat dengan substitusi tepung tempe sebesar 30% dari bahan utamanya yaitu terigu, 2) kemasan produk menggunakan plastik OPP sebagai kemasan primer yang diikat menggunakan tali kawat juga diberi label dan plastik berwarna sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap produk *PAIPE* ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dapat dilihat melalui parameter sensoris yaitu warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan (overall) secara berturut-turut semua bernilai sama yaitu $< .001$ dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap pie dengan substitusi tepung tempe yang lebih tinggi dibandingkan pie dengan tepung terigu biasa, dan 4) harga jual *PAIPE* sebesar Rp.2.500/pcs dengan BEP unit sebanyak 23 pcs.

Kata Kunci: *Tempe, Tepung Tempe, Pie, Pie Tempe*

INOVASI CHOCOLATE TARTLET TEMPE GEMBUS SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK REMAJA

Ayesha Sharika Ghassani^[1], Nani Ratnaningsih^[2]

Program Studi Pendidikan Teknik Boga
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: ayeshasharika.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Chocolate Tartlet merupakan salah satu jenis *pie* dengan *filling* coklat yang dapat di inovasikan menggunakan tempe gembus. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) menemukan resep tempe gembus, 2) menentukan kemasan produk, 3) mengetahui Tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk. 4) menentukan harga jual dan BEP. 5) menganalisis BMC dari produk tartlet coklat dengan bahan dasar tempe gembus. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model 4D, yaitu tahapan define, design, develop, dan disseminate. Analisis data menggunakan deskriptif dan uji *Paired T-test*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) Resep produk pengembangan untuk *L'Petite Tempeh Tartlet* yang tepat dengan substitusi tempe gembus sebesar 30%, 2) Kemasan produk menggunakan kemasan cake cases dengan diameter 5 cm dan box mika berukuran 5x5x5 cm dengan warna bagian bawah coklat tua dan tutup mika yang transparan, 3) Uji kesukaan terhadap produk acuan dan pengembangan menunjukkan perbedaan nyata pada aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan secara keseluruhan. Produk pengembangan lebih disukai masyarakat. ($\alpha = 0.05$ (berbeda nyata)). 4) Harga jual produk *L'Petite Tempeh Tartlet* diakumulasikan dengan harga Rp.4000/pcs dengan BEP sebanyak 10 unit. 5) BMC menunjukkan *L'Petite Tempeh Tartlet* sebagai camilan sehat berbahan tempe gembus, ditujukan untuk pasar remaja dan dewasa peduli kesehatan, dengan distribusi melalui toko kue dan online, serta strategi pemasaran via media sosial dan acara kuliner.

Kata kunci: *Tartlet, Tempe Gembus, Dessert, Remaja.*

INOVASI TEMPE MENJADI GLUTENFREE CHOCONUT PUMPKIN TEMPE COOKIES YANG RENDAH KALORI

Azalia Putri Kusuma Wardhani, Mutiara Nugraheni

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: azaliaputri.2021@student.uny.ac.id , Mutiara_nugraheni@uny.ac.id

ABSTRAK

Inovasi cookies tempe merupakan upaya mendorong masyarakat agar melakukan variasi pada makanan pokok yang dikonsumsi sehingga tidak terfokus pada satu jenis menu saja. Konsep inovasi ini diartikan sebagai inovasi melibatkan pengembangan ide-ide kreatif yang dapat menghasilkan solusi baru, produk, layanan, atau proses yang bermanfaat dan berbeda dari yang sudah ada. Tempe merupakan bahan makanan hasil fermentasi kacang kedelai atau jenis kacang-kacangan lainnya menggunakan jamur *Rhizopus oligosporus* dan *Rhizopus oryzaei*. Tempe mengandung berbagai nutrisi yang diperlukan oleh tubuh seperti protein, lemak, karbohidrat, dan mineral. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) menemukan resep cookies tempe, 2) mengetahui tingkat penerimaan Masyarakat pada cookies tempe. Penelitian ini menggunakan mode research and development (R&D) dengan metode 4D (define, design, develop and disseminate). Pada substitusi ini menggunakan 3 formulayaitu 20%, 35% dan 50%. Hasil Hedonic Scale Test. Dari hasil penelitian terlihat perbedaan antara produk acuan dan pengembangan terhadap kesukaan warna, rasa, aroma, tekstur dan sifat secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Cookies, Tempe, Inovasi, Substitusi, Gen Z*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

Azzahra Syafa Aprillia¹, Dian Retnasari²

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta;

² Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

¹ E- mail : azzahrasyafa.2020@student.uny.ac.id

² E- mail : dian.retnasari@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Depok; (2) mengukur kelayakan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Depok. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas XI Tata Busana berjumlah 12 orang untuk uji skala kecil dan 24 orang untuk uji skala besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk berdasarkan penilaian ahli dan pengujian menggunakan *Pearson Product Moment*, reabilitas instrument menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif. Hasil penelitian ini menghasilkan: (1) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Depok; (2) hasil validasi ahli materi mendapatkan skor kelayakan materi 89% dinyatakan “sangat layak” dan hasil validasi ahli media mendapatkan skor kelayakan media 86% dinyatakan “sangat layak”; (3) hasil penilaian siswa berdasarkan uji skala kecil mendapatkan skor 89% dinyatakan “sangat layak” dan uji skala besar mendapatkan skor 89% dinyatakan “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi utama *Articulated Storyline* untuk materi distribusi dan layanan purna jual kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Depok valid, reliabel, dan sangat layak diterapkan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Projek Kreatif dan Kewirausahaan*

BAKLAVA DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI PRODUK INDONESIA TURKISH FUSION FOOD SEBAGAI SUMBER GIZI UNTUK MASYARAKAT YOGYAKARTA

Avinda Azzahra¹, Dr. Ichda Chayati, M.P.²

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: avindaazzahra.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu : (1) menemukan resep produk baklava substitusi tempe, (2) menentukan penyajian dan kemasan produk baklava substitusi tempe, (3) mengetahui tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk baklava substitusi tempe. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan metode 4D. Penelitian berlangsung selama 5 bulan pada bulan Februari 2024 hingga Juni 2024 dan bertempat di Laboratorium Boga dan Laboratorium Kimia, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan: (1) resep pengembangan baklava dengan substitusi tempe sebesar 75%, (2) penyajian baklava menggunakan piring saji berwarna putih dan kemasan mika putih berukuran 11x11 cm. (3) tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk baklava dengan substitusi tempe sebesar 3,7 menunjukkan bahwa produk baklava dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Dengan demikian, substitusi tempe menambah kandungan serat dan juga kandungan protein pada baklava

Kata Kunci: *Baklava, Tempe, Protein, Yogyakarta*

SUBSTITUSI BAKSO TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN DAN NABATI

Bima Kent Fadhil Octaviano¹ 'Kokom Komariah²
Prodi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negri
Yogyakarta Email : Bimakent.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menentukan resep produk Bakso yang disubstitusi tempe; 2) Menetapkan penyajian dan pengemasan yang sesuai untuk produk Bakso yang disubstitusi tempe; 3) Mengetahui penerimaan masyarakat terhadap produk bakso tempe; 4) Menghitung harga jual dan BEP produk bakso tempe.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi : 1) *define* (Pendefinisian) melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan; 2) *design* (Perancangan) melakukan perancangan formula pembuatan produk bakso tempe, merancang label dan kemasan produk, serta menghitung harga jual produk dan BEP produk; 3) *development* (Pengembangan) melakukan pembuatan produk bakso tempe, kemudian melakukan uji validasi ahli produk dan; 4) *disseminate* (Penyebarluasan) melakukan uji penerimaan produk dengan melibatkan 50 orang panelis tidak terlatih di Yogyakarta pada bulan Juli 2024.

Hasil penelitian diperoleh Pengembangan produk Bakso dengan formula yang dibuat dengan tempe persentase 40% dan Pengemasan produk pengembangan bakso dengan menggunakan mangkok plastik kecil bulat yang diberi label yang sudah didesain. Harga jual produk per unit yaitu Rp. 8.473 dengan laba 10% dan akan menerima titik impas jika terjual sebanyak 435 buah. Daya terima masyarakat terhadap bakso tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,001; 0,024; 0,000; 0,001; 0,000; dan 0,000 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap bakso tempe yang lebih tinggi dibandingkan bakso biasa

Kata kunci: *Bakso tempe, Tempe, Protein*

PENGARUH SUBSTITUSI TEMPE KEDELAI TERHADAP TEKSTUR DAN RASA PADA SOSIS DAGING AYAM SEBAGAI MAKANAN YANG DIGEMARI GEN Z

Bintang Binantika
Pendidikan Tata Boga
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh substitusi daging ayam dengan tempe kedelai dengan perlakuan yang berbeda terhadap kualitas rasa, tekstur, aroma dan bentuk sosis daging ayam. Penelitian menggunakan tiga perlakuan substitusi dengan perbandingan antara daging ayam broiler dengan tempe kedelai yaitu 20%, 30%, dan 50%. Hasil uji karakteristik kimia dan fisik dianalisis dengan analisis variansi Rancangan Acak Lengkap pola searah dan perbedaan signifikan diantara rerata dilanjutkan dengan sensoris. Penelitian ini dilakukan dengan Research and Development dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk penelitian yang valid melalui proses atau langkah yang bersifat siklik dan berulang-ulang seperti pengujian di lapangan, revisi produk hingga akhirnya menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji sensoris yang dilakukan oleh 50 panelis tidak berpengalaman yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan produk pengembangan di masyarakat luas. Data yang diperoleh dari uji sensoris lalu diuji menggunakan uji paired t-test untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil uji *paired t-test* pada artikel ini menunjukan nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai lebih kecil dari 0,05 pada produk acuan dan pengembangan. Maka dari itu jika $P\text{ Value} < 0,05$ maka acuan dan pengembangan dapat dikatakan berbeda nyata.

Kata Kunci: *Sosis Daging Ayam, Tempe, Substitusi Tempe, Generasi Z*

SUBSTITUSI TEMPE PADA CENDOL UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN GEN-Z TERHADAP TEMPE

Hasna Afra Khoirunnisa¹ Fitri Rahmawati²

Departemen Pendidikan Tata Boga dan Tata Busana, FT, UNY

E-mail: hasnaafra.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Cendol merupakan minuman berwarna hijau yang terbuat dari tepung beras dan bahan lainnya yang dicampur dengan gula aren dan santan. Cendol tempe merupakan produk inovasi cendol tepung beras dengan substitusi tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menemukan resep cendol tempe, 2) Menentukan kemasan produk cendol tempe, 3) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap cendol tempe, 4) Menentukan harga jual dan BEP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Analisis data diperoleh dari 50 orang panelis yang datang ke pameran Inovasi Produk Boga 2024 dengan uji sensoris dan dilakukan uji statistik *paired t-test* untuk mengetahui perbedaan daya terima masyarakat terhadap produk acuan dan produk pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah p-value dari keseluruhan bernilai 0,019 dimana $< \alpha = 0,05$ (kurang dari alpha) yang berarti terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Nilai keseluruhan dari produk pengembangan adalah 4,38 lebih besar dari produk acuan 4,16 menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap produk pengembangan cendol tempe lebih tinggi dibanding cendol biasa.

Kata Kunci: *Cendol tempe, Cendol, Tempe, Substitusi, Generasi Z*

PENGEMBANGAN RED VELVET TEMPE CAKE SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN RENDAH LEMAK UNTUK MENCEGAH OBESITAS

Cindy Imroatus Sholihah¹, Kokom Komariah²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

mail : cindyimroatus.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Obesitas dapat dicegah dengan mengkonsumsi bahan pangan yang mengandung protein dan rendah kalori. Bahan pangan yang mengandung protein dan rendah kalori adalah dengan tempe. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan resep pengembangan produk red velvet tempe cake, untuk menemukan penyajian dan kemasan yang baik serta tepat untuk produk red velvet tempe cake, agar mengetahui tingkat kepuasan/kesukaan masyarakat terhadap produk red velvet tempe cake, menentukan harga jual dan break even point pada produk red velvet cake tempe, menganalisis Business Model Canvas (BMC) pada produk red velvet tempe cake. Model penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D yaitu menentukan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*), dan menyebarluaskan (*disseminate*). Hasil uji sensoris dengan 50 orang panelis menunjukkan bahwa formula resep dengan hasil terbaik red velvet cake diperoleh dari formula 40% tepung tempe dan 60% tepung terigu. Dengan formula tersebut mendapatkan respon positif dan disukai oleh masyarakat. Kemasan produk menggunakan doyleys paper berukuran 3 inch sebagai kemasan primer dan mika moon berukuran 5 cm x 5 cm x 4 cm sebagai kemasan sekunder. Daya terima masyarakat terhadap red velvet tempe cake ini ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dengan hasil uji paired t-test menunjukkan p-value yang terdiri dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,200; 0,243; 0,868; 0,049; 0,001; 0,204. Apabila data < 0,05 maka berbeda nyata sedangkan data > 0,05 maka tidak berbeda nyata. Dari hasil yang sudah disimpulkan 2 data yang berbeda, yaitu data berbeda nyata (tekstur dan kemasan), serta data yang tidak berbeda nyata (warna, aroma, rasa, dan keseluruhan). Harga jual Red Velvet Tempe Cake Rp. 5.000/kemasan.

Kata Kunci : *Obesitas, Red velvet cake, Tepung tempe, Rendah kalori, Formula*

INOVASI GARAM BUMBU DISUBSTITUSI DENGAN TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF BUMBU MAKANAN TANPA MSG

Daffangga Arjuna Kavaleri¹, Marwanti²

¹ Fakultas Teknik; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : daffanggaarjuna.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Inovasi garam tempe merupakan upaya untuk mendorong masyarakat agar melakukan variasi pada makanan pokok yang dikonsumsi sehingga tidak terfokus pada satu jenis saja. Konsep inovasi ini dapat diartikan sebagai pengurangan garam yang dikompensasi oleh penambahan bahan tempe. Tempe merupakan bahan pangan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, karena dapat menjadi sumber protein yang baik untuk masyarakat, terutama bagi masyarakat yang tidak memiliki dana untuk membeli daging. Pembuatan tempe memerlukan pengolahan yang efektif, sehingga negara dapat memproduksi tempe secara efisien dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Tempe dapat dijadikan sebagai bahan pangan yang dapat menjadi alternatif bagi masyarakat yang tidak memiliki dana untuk membeli daging. Tujuan dari penelitian ini menemukan resep Garam Tempe, serta mengetahui tingkat penerimaan masyarakat pada garam tempe. Garam Tempe ini terbuat dari bumbu halus kering seperti garam dapur, bawang putih bubuk, paprika bubuk, lada bubuk, dan butiran tempe kering yang dihaluskan. Penelitian ini menggunakan mode research and development (R&D) dengan metode 4D (define, design, develop and disseminate). Pada substitusi ini menggunakan 3 formula yaitu substitusi 25%, 50% dan 75%. Hasil uji kesukaan menggunakan analisis Hedonic Scale Test. Dari hasil penelitian terlihat perbedaan antara produk acuan dan pengembangan terhadap kesukaan warna, rasa, aroma, tekstur dan sifat secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Garam tempe, Tempe, Inovasi, Substitusi*

SOESPE: SOES KERING SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI ALTERNATIF SNACK SEHAT PENCEGAH STUNTING PADA ANAK

Dian Larasati¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2} Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta ²

E-mail: dianlarasati.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting merupakan kondisi dimana balita kekurangan nutrisi sehingga berdampak pada kurangnya tinggi badan dan berat badan. Soespe hadir sebagai solusi inovatif *snack* sehat tinggi protein untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan formula terbaik dari substitusi tepung tempe dalam pembuatan produk Soespe, menentukan penyajian dan kemasan produk Soespe, mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Soespe, menentukan harga jual produk Soespe. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu *define* untuk menemukan resep acuan, *design* untuk mengembangkan resep acuan dengan substitusi tepung tempe (presentase 10%, 20%, 30%), *develop* untuk menguji validasi kepada ahli, dan *disseminate* untuk mengetahui tingkat penerimaan produk. Hasil uji sensoris terhadap 50 panelis menunjukkan. Analisis data diperoleh dari 50 panelis yang kemudian diuji menggunakan *paired t-test*. Hasil penelitian diperoleh formula terbaik dari substitusi tepung tempe yaitu dengan presentase 30%. Produk soespe menggunakan kemasan primer berupa plastik alumunium foil. Daya terima masyarakat terhadap produk *Prote-Roll* terbukti dari hasil analisis uji *paired t-test* yang menunjukkan perbedaan nyata antara uji produk acuan dan pengembangan yang berarti produk Soespe dapat diterima di kalangan masyarakat. Harga Soespe per kemasan adalah Rp 2.000,00.

Kata kunci: *Soespe, Tepung tempe, Stunting, Snack sehat*

PENGEMBANGAN BISCOTTI BERBAHAN DASAR TEMPE SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK SEMUA KALANGAN

Dimas Yafiazra Pambayu¹, Fitri Rahmawati²

¹ Pendidikan Teknik Boga dan Busana; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : dimasyafiazra.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menemukan resep Biscotti Tempe, (2) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Biscotti Tempe, serta (3) mengetahui formula, penyajian, dan pengemasan. Jenis penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah R&D (Research and Development) 4D yang mencakup: (1) Define, yaitu analisis resep, (2) Design, yaitu merancang resep baru, (3) Develop, yaitu validasi I, evaluasi produk, dan validasi II, serta (4) Disseminate, yaitu penyebaran dan mengetahui tingkat kesukaan masyarakat.

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei 2024 di Laboratorium Prodi Pendidikan Tata Boga, Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Bahan yang diujikan berupa sampel masing-masing produk, dengan alat yang digunakan berupa borang validasi, borang uji sensoris panelis semi terlatih, dan borang uji kesukaan pameran. Uji validasi dilakukan oleh 2 expert penguji yaitu dosen, sedangkan uji panelis semi terlatih dilakukan oleh 30 panelis semi terlatih, dan uji kesukaan pameran oleh 60 panelis tidak terlatih. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis uji-T.

Kata Kunci: *Biscotti, Tempe, Snack Sehat*

INOVASI ODENG AYAM DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI KUDAPAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Nabila Ainur Rahmah¹, Marwanti²

^{1,2} Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : nabilainur.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Odeng Tempe, 2) menentukan cara penyajian dan kemasan produk Odeng Tempe, 3) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Odeng Tempe, dan 4) menentukan harga jual dan BEP produk Odeng Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan 4 tahap, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap *define* dilakukan melalui uji coba 3 resep acuan dan dipilih 1 resep terbaik. Tahap *design* dilakukan melalui pengembangan resep acuan terpilih. Tahap *develop* dilakukan dengan pemantapan penyajian dan kemasan. Tahap *disseminate* dilakukan dengan diseminasi produk melalui pameran. Analisis diseminasi pameran dengan 50 panelis tidak terlatih diuji dengan menggunakan aplikasi JASP dengan uji t sampel berpasangan. Hasil yang diperoleh adalah: 1) resep produk Odeng Tempe yang tepat dengan substitusi 15%, 2) kemasan produk Odeng Tempe menggunakan *paper cup* dengan diameter 5 cm dan tinggi 9 cm sebagai kemasan primer, 3) daya terima masyarakat terhadap produk Odeng Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai p dari aspek warna dan kemasan secara berturut-turut adalah 0.029 dan 0.020, dimana $p < 0.05$ terdapat perbedaan yang signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap Odeng Tempe lebih tinggi dibandingkan Odeng acuan. Sedangkan dari aspek aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan secara berturut-turut adalah 0.378; 0.330; 0.087; dan 0.484 dimana $p > 0.05$ tidak terdapat perbedaan yang signifikan sehingga penerimaan masyarakat terhadap Odeng Tempe sama atau lebih rendah dibandingkan dengan Odeng acuan, dan 4) harga jual Odeng Tempe Rp10.000/pcs dengan BEP sebanyak 6 unit.

Kata Kunci: *Generasi Z, Odeng Tempe, Tempe, Tinggi Protein*

INOVASI ÉCLAIR DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN MALNUTRISI GENERASI Z

Dyah Ayu Qarina¹, Fitri Rahmawati²

Program Studi Pendidikan Tata Boga

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281

ABSTRAK

Éclair adalah sejenis kue dengan tekstur ringan dan renyah yang umumnya diisi dengan krim dan dilapisi dengan coklat. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Éclair* dengan substitusi tepung tempe, 2) menentukan kemasan produk *Éclair*, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Éclair*, dan 4) menentukan harga jual dan BEP produk *Éclair*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Pembuatan *Éclair* dilakukan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta diseminasi melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 60 orang panelis lalu diuji menggunakan uji paired *t-test* untuk mengetahui adanya perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *Éclair* yang tepat dengan substitusi tepung tempe 30%, 2) kemasan produk menggunakan mika berukuran 14 x 5,7 x 5,5 cm dengan bagian bawah berwarna coklat dan bagian atas transparan berbentuk setengah tabung, 3) daya terima masyarakat terhadap *Éclair* dengan substitusi tepung tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji paired *t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,000; 0,000; 0,000; 0,001; 0,070; dan 0,002 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ kecuali kemasan, menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dan penerimaan masyarakat terhadap *Éclair* substitusi tepung tempe lebih tinggi dibandingkan *Éclair* biasa, dan 4) harga jual *Éclair* Rp.12.000/unit dengan BEP unit sebanyak 37 unit.

SNACK BAR DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN CAMILAN SEHAT DAN PRAKTIS

Faizah Hanum Khairunnisa¹, Kokom Komariah²

Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: faizahhanum.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Inovasi dalam industri makanan terus berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan akan produk yang sehat dan praktis. Salah satu inovasi terbaru adalah *snack bar* dari tempe, yang memanfaatkan keunggulan nutrisi dari tempe sebagai bahan dasar. Tempe, sebagai produk fermentasi kedelai, dikenal kaya akan protein, serat, dan berbagai vitamin serta mineral, menjadikannya bahan yang ideal untuk *snack bar* yang sehat dan bergizi. Proses pembuatan *snack bar* dari tempe melibatkan pengeringan tempe dan pencampuran dengan bahan-bahan seperti kacang-kacangan, biji-bijian, dan buah kering untuk menambah rasa dan tekstur. Hasilnya adalah *snack bar* yang tidak hanya lezat tetapi juga mengandung nutrisi tinggi, mendukung kesehatan pencernaan, serta memberikan energi yang tahan lama. Inovasi ini berpotensi besar untuk diterima oleh pasar, terutama di kalangan konsumen yang mencari alternatif camilan sehat dan ramah lingkungan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengoptimalkan resep dan proses produksi guna memastikan kualitas serta memperluas jangkauan pasar. Tujuan pembuatan SNAPE (*snack bar* tempe) ini adalah untuk mengubah persepsi masyarakat, khususnya kalangan remaja, terhadap tempe sehingga tidak hanya dikenal sebagai makanan tradisional, tetapi juga sebagai makanan modern yang praktis dan menarik. Dengan menghadirkan tempe dalam bentuk *snack bar* yang inovatif, SNAPE diharapkan mampu membuat tempe lebih populer dan diminati oleh generasi muda yang sering mencari camilan sehat dan mudah dikonsumsi. Ini merupakan langkah untuk mengangkat kembali nilai tempe dengan cara yang relevan dan sesuai dengan gaya hidup remaja masa kini.

Kata Kunci: *snack bar, tempe, camilan*

BROWNIES TEMPE COOKIES (BROMPE COOKIES) SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI CAMILAN SEHAT UNTUK GENERASI Z

Farah ‘Aqilah Salma¹, Mutiara Nugraheni²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: farahaqilah.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Generasi Z menjadi generasi yang paling banyak merasa memiliki masalah kesehatan mental dan banyak yang mulai mencoba untuk mengurangi stress dengan cara mengonsumsi bahan makanan yang baik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan resep inovasi produk *brompe cookies* dengan substitusi tepung tempe dan mengetahui penerimaan masyarakat terhadap *brompe cookies* dengan substitusi bahan dasar tepung tempe. Penelitian ini merupakan penelitian *Reserch and Development (R&D)* yang menggunakan model penelitian 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Uji daya terima masyarakat dilakukan melalui uji validasi 1 & 2 oleh dosen pengampu dan penyebaran borang kepada panelis tidak terlatih dalam pameran inovasi produk boga yang kemudian dianalisis menggunakan Uji T- test.

Kata kunci: *Brownies Tempe Cookies, Substitusi Tepung Tempe, Camilan Sehat, Generasi Z*

PENGOLAHAN KARATE (KARIPAP/CURRY PUFF TEMPE) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MINAT MASYARAKAT INDONESIA TERUTAMA GENERASI Z DALAM MENGONSUMSI TEMPE

Fatimah Azzahra Saragih¹, Prof. Dr. Dra. Marwanti, M.Pd²
Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail : fatimah41ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe, sebagai salah satu produk fermentasi kedelai yang kaya akan protein dan gizi, masih kurang diminati oleh generasi muda Indonesia, khususnya Generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat konsumsi tempe di kalangan Generasi Z melalui inovasi produk makanan olahan yang lebih menarik, yaitu Karate (Karipap/*Curry Puff* Tempe). Metode penelitian yang digunakan meliputi metode R&D (*research and development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Karate memiliki potensi yang tinggi untuk diterima oleh Generasi Z, karena inovasi ini menggabungkan cita rasa modern dengan nilai gizi tradisional tempe. Peningkatan minat terhadap Karate diindikasikan melalui respon positif terhadap rasa, tekstur, dan presentasi produk. Dengan demikian, inovasi produk ini dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan konsumsi tempe di kalangan Generasi Z dan mendukung pola makan yang lebih sehat di masyarakat Indonesia.

Kata Kunci : *Tempe, Puff Pastry, Inovasi, Generasi Z*

PEMASARAN DIGITAL BISKUIT TEMPE DENGAN PERMAINAN PAPAN INTERAKTIF CERITA FABEL UNTUK MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT PADA BALITA

Nur Evirda Khosyati¹

Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: nurevirda.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan Bistbox, sebuah inovasi Pemberian Makanan Tambahan (PMT) untuk mengatasi fenomena Gerakan Tutup Mulut (GTM) pada balita usia 1-3 tahun. Bistbox menggabungkan biskuit berbahan dasar tempe lokal dengan konsep permainan edukatif, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan gizi anak sekaligus menstimulasi perkembangan kognitif dan emosional. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D, penelitian ini melibatkan pengembangan resep, validasi pakar gizi, dan uji preferensi produk. Analisis meliputi uji sensoris dan uji kandungan gizi di laboratorium. Hasil menunjukkan bahwa tempe memiliki keunggulan nutrisi dibandingkan daging, termasuk kandungan protein yang lebih tinggi dan lemak yang lebih rendah. Bistbox dirancang dengan strategi pemasaran menggunakan konsep 7P (*Product, Price, Place, Promotion, People, Process, Physical Evidence*), menawarkan produk *2 in 1* dengan harga Rp40.000 per kemasan. Distribusi dilakukan melalui *platform* online seperti *marketplace* dan media sosial, serta *offline* melalui toko perlengkapan bayi dan kerjasama dengan Posyandu. Kemasan produk multifungsi mencakup 30 biskuit dengan dua varian rasa, dilengkapi buku panduan dan permainan interaktif. Bistbox hadir dalam bentuk biskuit menyerupai hewan endemik Indonesia, dikemas dalam *aluminium foil* sebagai kemasan primer dan kotak berdesain menarik sebagai kemasan sekunder. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan PMT yang tidak hanya memenuhi kebutuhan gizi, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara berkelanjutan. Integrasi aspek nutrisi, desain produk yang menarik, dan edukasi melalui permainan interaktif membuka peluang baru dalam industri makanan balita dan menawarkan solusi inovatif untuk masalah GTM pada balita.

Kata Kunci: Balita, Bistbox, GTM, PMT, Media Boardgames

ROTI GORENG SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE BERISI TEMPE BALADO DENGAN KANDUNGAN PROTEIN TINGGI

Hana Aulia Syahidah¹, Mutiara Nugraheni²

^{1,2} Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta

E- mail : hanaaulia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Roti goreng merupakan produk roti yang dibuat dengan menggunakan mixer, terbuat dari adonan roti yang kemudian di fermentasi dengan ragi agar bisa mengembang dan digoreng dalam minyak panas. Roti goreng tempe ini merupakan sebuah produk alternatif snack atau camilan bercita rasa pedas, gurih, serta memiliki kandungan protein yang tinggi menggunakan substitusi tepung tempe. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Friebsoy*, 2) menentukan kemasan produk *Friebsoy*, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Friebsoy*, 4) menentukan harga jual dan BEP produk *Friebsoy*. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Pembuatan *Friebsoy* dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh *expert*, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk *Friebsoy* yang tepat dengan substitusi tepung tempe 40%, 2) kemasan produk *Friebsoy* menggunakan paper box berukuran 16 x 9 x 5 cm, 3) daya terima produk *Friebsoy* di masyarakat ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan adanya hasil analisis uji *paired t-test*. Pada nilai p-value dari segi warna, aroma rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan seara berturut-turut bernilai 1.000; 0,165; 0,117; 0,740; 0.001; dan 0,528 dimana seluruhnya memiliki hasil yang pada produk acuan > produk pengembangan, sehingga produk diantara keduanya tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga penerimaan masyarakat terhadap produk *friebsoy* yang lebih rendah dibanding roti goreng coklat pada umumnya, dan 4) harga jual *Friebsoy* Rp. 2.900/pcs dengan BEP sebanyak 150 pcs.

Kata Kunci: *Roti Goreng, Tepung Terigu, Substitusi Tepung Tempe, Masyarakat Umum*

PEMBUATAN HOTTEOK IKAN BANDENG DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG RUMPUT LAUT SEBAGAI KUDAPAN KAYA PROTEIN

Hanifa Nuraini Hantoro¹, Prof. Dr. Kokom Komariah, M.Pd²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : hanifanuraini2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Hotteok adalah kudapan khas Korea selatan yang terbuat dari tepung terigu dan tepung ketan. Berisi kacang cincang dan brown sugar. Kudapan ini biasanya dijual pada musim dingin dan disajikan selagi panas. Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan resep yang tepat dalam membuat resep Hotteok Ikan Bandeng dengan substitusi tepung rumput laut. Tepung rumput laut yang digunakan pada penelitian ini adalah rumput laut jenis *Eucheuma cottonii*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model 4D. Ada 3 presentase substitusi tepung rumput laut yang digunakan yaitu 5%, 10% dan 20%. Pada tahap define peneliti menguji 3 resep acuan yang kemudian dipilih salah satu. Pada tahap design, resep acuan terpilih akan dilakukan substitusi dengan tepung rumput laut dengan presentasi 5%, 10% dan 20% yang kemudian formula terbaik akan dipilih. Selanjutnya, pada tahap develop dilakukan uji validasi I dan II untuk produk yang dikembangkan. Dan tahap terakhir, yaitu disseminate yang dilakukan pada pameran produk boga dan menemukan 50 panelis untuk melakukan uji sensoris. Hasil uji kesukaan menggunakan analisis Hedonic Scale Test. Dari hasil penelitian terlihat perbedaan antara produk acuan dan pengembangan terhadap kesukaan warna, rasa, aroma, tekstur dan sifat secara keseluruhan.

Kata kunci : *hotteok, tepung rumput laut, ikan bandeng, substitusi*

PROTE-ROLL EGG ROLL SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE DENGAN ISIAN COKELAT SEBAGAI SNACK TINGGI PROTEIN UNTUK MENCEGAH STUNTING PADA IBU HAMIL

Hanin Salsabila¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: haninsalsabila.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting merupakan kondisi dimana balita kekurangan nutrisi sehingga berdampak pada kurangnya tinggi badan dan berat badan. Saat ini prevalensi stunting di Indonesia sebesar 21,6% sedangkan target tahun 2024 menurunkannya menjadi 14%. *Prote-Roll* sebagai solusi inovatif *snack* praktis tinggi protein untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan formula terbaik dari substitusi tepung tempe dalam pembuatan produk *Prote-Roll*, menentukan penyajian dan kemasan produk *Prote-Roll*, mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk *Prote-Roll*, menentukan harga jual dan BEP produk *Prote-Roll*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu *define* untuk menemukan resep acuan, *design* untuk mengembangkan resep acuan dengan substitusi tepung tempe (presentase 10%, 20%, 30%), *develop* untuk menguji validasi kepada ahli, dan *disseminate* untuk mengetahui tingkat penerimaan produk. Hasil uji sensoris terhadap 50 panelis menunjukkan. Analisis data diperoleh dari 50 panelis yang kemudian diuji menggunakan *paired t-test*. Hasil penelitian diperoleh formula terbaik dari substitusi tepung tempe yaitu dengan presentase 30%. Penyajian *Prote-Roll* menggunakan *dessert plate* dan dikemas menggunakan kemasan primer berupa plastik aluminium foil ukuran 3x15 cm dan kemasan sekunder berupa *paper box 15x15 cm*. Daya terima masyarakat terhadap produk *Prote-Roll* terbukti dari hasil analisis uji *paired t-test* yang menunjukkan perbedaan nyata antara uji produk acuan dan pengembangan yang berarti produk *Prote-Roll* dapat diterima di kalangan masyarakat. Harga *Prote-Roll* perbuah Rp 2.500 dengan BEP Penjualan sebesar Rp 40.000.

Kata Kunci: *Egg Roll, Tempe, Substitusi Tepung Tempe, Snack Tinggi Protein*

THAI TEA TEMPE TARTLETS: DESSERT SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE CRUMBLE YANG KAYA PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Hasna Lillfattu Syarifah¹, Dr. Fitri Rahmawati, M.P.²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : hasnalillfattu.2021@student.uny.ac.id, fitri_rahmawati@uny.ac.id

ABSTRAK

Inovasi dalam industri makanan terus berkembang pesat, termasuk dalam kategori pastry yang semakin diminati konsumen. Namun, inovasi pada produk pie masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pie dengan isian substitusi tempe crumble sebagai alternatif dessert sehat yang kaya protein, khususnya untuk Generasi Z yang memiliki gaya hidup dinamis dan cenderung mengonsumsi makanan praktis. Tempe, sebagai makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari fermentasi kacang kedelai, memiliki berbagai manfaat kesehatan, seperti menurunkan kadar kolesterol, mencegah diare, bertindak sebagai antioksidan, dan meningkatkan penyerapan kalsium serta zat besi. Penelitian ini fokus pada pengembangan Thai Tea Tempe Tartlets dengan tujuan utama: 1) menemukan resep *Thai Tea Tempe Tartlets*, 2) menentukan penyajian produk, 3) mengetahui tingkat penerimaan produk di masyarakat, dan 4) menentukan harga jual produk. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan dessert yang tidak hanya lezat dan menarik, tetapi juga sehat dan kaya protein, sehingga dapat meningkatkan konsumsi makanan bergizi di kalangan Generasi Z.

Kata Kunci: *Thai Tea Tempe Tartlets, Pie, Tempe, Dessert Sehat, Generasi Z*

INOVASI PRODUK KUE KERING SAGU TEMPE SEBAGAI CAMILAN KAYA PROTEIN UNTUK IBU HAMIL

Heni Nur Cahyaningsih¹, Fitri Rahmawati²

^{1,2}Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: heninur.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting merupakan kegagalan dalam pertumbuhan anak yang dipicu karena kekurangan gizi kronis ketika masa prenatal. *Stunting* mempunyai konsekuensi yang berkepanjangan seperti memperlambat perkembangan dan kerja otak. Di era modern yang serba cepat dan praktis, pola konsumsi masyarakat bergeser ke arah yang kurang sehat. Oleh karena itu, diperlukan pemenuhan protein tinggi seperti tempe. Tempe mengandung kalsium dan fosfor yang dapat menunjang pertumbuhan janin pada rahim ibu. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan membuat inovasi camilan berupa kue sagu keju dengan substitusi tempe. Pemilihan kue sagu tempe sebagai inovasi karena banyak camilan yang kurang sehat, serta memanfaatkan potensi bahan pangan lokal. Penelitian ini bertujuan (1) Menemukan resep produk Kue Sagu Tempe, (2) Menentukan penyajian serta kemasan produk Kue Sagu Tempe, (3) Mengetahui tingkat penerimaan dan tingkat kesukaan terhadap produk Kue Sagu Tempe. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu (1) *Define*: Analisis resep, (2) *Design*: Merancang resep baru, (3) *Develop*: Validasi dan Evaluasi produk, (4) *Dessimimate*: Tes panelis. Dari hasil Penelitian ini didapatkan (1) resep produk kue sagu tempe yang baik dengan menggunakan formulasi 50%, (2) Disajikan dengan berkonsep sachet berbahan aluminium foil, (3) Produk diketahui bahwa produk kue sagu tempe lebih diminati masyarakat.

Kata Kunci: *Kue kering, tempe, sagu, tempe, protein, ibu hamil.*

ICEBOX COOKIES TEMPE KEDELAI LOKAL SEBAGAI CAMILAN SEHAT ANAK ANAK

Josef Richardo¹, Nani Ratiningsih²

¹Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: josefrichardo.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Anak usia sekolah merupakan salah satu kelompok anak yang rentan terhadap terjadinya masalah gizi., pada usia ini anak-anak memerlukan makanan dengan gizi yang baik, untuk membantu proses tumbuh kembang anak-anak. Namun anak-anak terkadang sangat pemilih dalam hal makanan. Peneliti bertujuan menciptakan produk inovasi untuk anak-anak dengan daya tarik unik, dan menggunakan bahan pangan lokal yang kaya akan gizi. Penelitian ini dilakukan dengan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu Define (Pendefinisian), bertujuan menetapkan tujuan awal penelitian. Design (Perancangan), bertujuan menyiapkan rancangan produk. Develop (Pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk terkait kemasan, teknik *plating*, *garnish*, dan sebagainya. Disseminate (Penyebaran) bertujuan penyebaran hasil pengembangan. Tingkat kesukaan terhadap produk acuan dan produk pengembangan berdasarkan warna, rasa, aroma, tekstur, kemasan, dan keseluruhan tidak terlalu jauh. Di kalangan orang dewasa menyukai produk inovasi dengan substitusi tepung tempe kedelai lokal. Pada penelitian ini berhasil mengembangkan produk *icebox cookies* dengan substitusi tepung tempe kedelai lokal dengan Tingkat kesukaan produk inovasi 4.40 dibanding produk acuan dengan rerata 4.32.

Kata Kunci: *Icebox Cookies, Cookies, Tempe Kedelai Lokal, Camilan Sehat, Anak-Anak*

SUBSTITUSI TEMPE PADA DIMSUM SEBAGAI UPAYA PEMANFAATAN BAHAN PANGAN LOKAL

Ika Amelia Nugroho¹, Kokom Komariah²

Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: ikaamelia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan tempe sebagai pengganti bahan baku utama dalam dimsum menjadi tantangan untuk mengoptimalkan bahan pangan lokal, melalui eksplorasi penggunaan tempe sebagai substitusi dalam dimsum. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan resep yang tepat, harga jual, dan tingkat kesukaan Masyarakat terhadap produk tempe. Metode penelitian dirancang dengan tahapan *Research & Development* dengan model 4D (*Design, Define, Development, and Disseminate*). Data akan diolah menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian dimsum tempe menunjukkan perbedaan signifikan antara produk dimsum acuan dengan produk dimsum pengembangan, dilihat dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan dengan P value masing-masing adalah 0,008. 0,001 0,001 0,016 dan 0,002 yang berarti $< 0,05$. Hasil pengujian menegaskan bahwa produk pengembangan tidak hanya berhasil mempertahankan atau meningkatkan aspek-aspek sensorisnya dibandingkan produk acuan, tetapi juga menunjukkan respons yang lebih baik berdasarkan respon dari panelis. Oleh karena itu, secara keseluruhan, produk pengembangan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas sensorisnya.

Kata Kunci: *dimsum, tempe, gen-z, pangan lokal, substitusi tempe*

INOVASI CRACKERS DARI SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK REMAJA

Ika Dewi Puspita Sari¹, Nani Ratnaningsih²

^{1,2}Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: ikadewi.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Generasi remaja sangat terhubung dengan teknologi dan dunia maya, yang secara signifikan memengaruhi perkembangan hidup dan kepribadian mereka, sehingga remaja rentan mengalami masalah gizi serta membutuhkan perhatian khusus karena kondisi ini dapat berdampak pada pertumbuhan dan kesejahteraan di masa dewasa. Dalam penanganan ini maka diperlukan makanan yang sehat dan bergizi tinggi diantaranya tempe yang merupakan *superfood* sebagai sumber nutrisi yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan formula terbaik dari substitusi tepung tempe kedelai dalam pembuatan crackers, serta mengetahui tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk pengembangan crackers tempe. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yaitu *Define* (menentukan), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), dan *Disseminate* (menyebarkan). Hasil data uji sensoris dianalisis dengan menggunakan uji paired t-test. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: 1) formula terbaik produk crackers tempe yaitu formula dengan persentase 30%; 2) hasil uji organoleptik kepada 50 panelis menunjukkan bahwa penerimaan masyarakat terhadap produk pengembangan crackers tempe lebih tinggi dibandingkan dengan produk acuan yaitu crackers biasa; 3) kemasan produk crackers tempe menggunakan kemasan plastic sachet transparan dengan label transparan; 4) harga jual crackers tempe yaitu Rp1.000/unit.

Kata Kunci: *crackers, tempe kedelai, snack sehat, remaja, uji organoleptik*

PEWARNAAN KAIN PRIMISSIMA MENGGUNAKAN DAUN HENNA: FIKSATOR BAKING SODA, CUKA DAN TUNJUNG

Indy Wildnafa¹, Endang Prahastuti², Hapsari Kusumawardani³, Annisau Nafiah⁴

Indy.wildanafa.1705446@students.um.ac.id¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id²,

hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id³, annisau.nafiah.ft@um.ac.id⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Tanaman henna telah digunakan sebagai bahan pewarna, terutama pewarna alami pacar kuku atau rambut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan daun henna sebagai pewarna alami pada kain mori primissima dengan fiksator baking soda, cuka dan tunjung. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui warna yang dihasilkan dari pewarnaan daun henna, mengetahui ketahanan luntur terhadap pencucian dan sinar matahari yang dipengaruhi oleh fiksator yang digunakan. Penelitian yang dilaksanakan termasuk penelitian eksperimen melalui penggunaan objek penelitian berupa bahan katun primissima dengan frekuensi 5x dan 20x pencelupan. Identifikasi warna menggunakan aplikasi *Color Grab*. Hasil warna pencelupan warna paling gelap hingga terang dihasilkan oleh fiksator tunjung diikuti fiksator cuka dan baking soda. Analisis data menggunakan anova non parametrik Kruskal Wallis melalui bantuan program SPSS. Pengujian lab yang dihasilkan dari ketahanan luntur terhadap pencucian dan sinar matahari pada uji ke 1 dan ke 2 tidak ada perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pewarnaan daun henna dengan fiksator baking soda dan cuka menghasilkan warna kekuningan-jingga, di mana baking soda memberikan warna yang cenderung pudar, sedangkan cuka menghasilkan warna yang lebih cerah. Sebaliknya, fiksator tunjung menghasilkan warna gelap dengan nuansa abu-abu kecoklatan dan kekuningan. (2) Ketahanan luntur terhadap pencucian sabun tertinggi ditemukan pada fiksator cuka, yang memperoleh nilai 4 dan termasuk kategori baik. (3) Ketahanan luntur terhadap sinar matahari juga paling tinggi pada fiksator cuka dan tunjung, masing-masing dengan nilai 4.5, yang juga tergolong baik. Secara keseluruhan, hasil pewarnaan memenuhi standar mutu kain dengan nilai minimal 4 yang masuk dalam kategori baik yaitu penggunaan fiksator cuka.

Kata Kunci: *Pewarnaan Alam, Daun Henna, Primissima, Zat Fiksasi*

BETE : BROWNIES COKLAT YANG DI OLAH DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE

Inggar Cahyaning Maheswari

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: inggarcahyaning.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Brownies adalah semacam cake biasa akan tetapi menggunakan coklat batangan yang dilelehkan dan mempunyai rasa manis dan bertekstur padat atau bantat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menemukan resep Brownies Tempe, (2) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Brownies Tempe termasuk (3) Mengetahui formula, penyajian, dan pengemasan. Jenis penelitian yang digunakan dalam produk ini yaitu R&D (Research and Development) 4D (1) Define : analisis resep, (2) Design : merancang resep baru, (3) Develop : validasi I, evaluasi produk, validasi II, (4) Disseminate :penyebaran dan mengetahui tingkat kesukaan masyarakat. Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Mei 2024 di Laboratorium Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Bahan yang diujikan berupa sampel masing-masing produk, alat yang digunakan berupa borang validasi, borang uji sensoris panelis semi terlatih, dan borang uji kesukaan pameran. Uji validasi dilakukan oleh 2 expert penguji yaitu dosen, sedangkan uji panelis semi terlatih dilakukan oleh 30 panelis semi terlatih, dan uji kesukaan pameran oleh 80 panelis tidak terlatih. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis uji-T.

Kata Kunci: *Brownies, Tempe, Tepung Tempe, Brownies Tempe*

KROKET KENTANG KEJU DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK GENERASI Z

Intan Wiratnasari¹, Marwanti²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Fakultas Teknik, Pendidikan Tata Boga

E- mail : ratnasariintan64@gmail.com

ABSTRAK

Krokot adalah makanan ringan yang terbuat dari kentang yang ditumbuk halus dengan isi aneka sayuran dengan cita rasa gurih, yang dilapisi putih telur dan tepung panir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan krokot kentang dengan substitusi tempe, dengan tujuan khusus: 1) menemukan resep produk Tempe Keju, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Tempe Keju, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Tempe Keju, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Tempe Keju. Krokot Kentang substitusi tempe sebagai pengganti kentang diharapkan dapat menjadi alternatif snack sehat yang bergizi, lezat dan menarik yang dapat meningkatkan konsumsi makanan tinggi protein. Pembuatan Tempe Keju dengan melalui tahapan uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh expert, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran dan artikel ilmiah. Berdasarkan penelitian, Tempe Keju dengan substitusi tempe sebanyak 30% terpilih menggunakan kemasan mika bulat transparan ukuran 8x7 cm memiliki nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,002; 0,001; 0,001; 0,001; dan 0,002 dimana seluruhnya bernilai $\alpha = 0,05$ (kurang dari alpha). Terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Minat masyarakat terhadap Tempe Keju yang lebih tinggi dibandingkan Krokot Kentang Keju biasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Tempe Keju sangat cocok untuk dijadikan snack sehat generasi Z dengan harga jual Rp. 2.500/ unit dengan BEP unit sebanyak 20 unit.

Kata Kunci: *Tempe Keju, Tempe, kentang, Snack Sehat, Generasi Z*

CHIPEE (MOCHI TEMPE) COKELAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN PENUTUP YANG SEHAT UNTUK GENERASI Z

Julianti Salma¹, Departemen Tata Boga dan Busana²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: juliantisalma.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menemukan resep produk Chipee (Mochi Tempe), 2) menemukan kemasan produk Chipee (Mochi Tempe), 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Chipee (Mochi Tempe). Metode penelitian yang digunakan dalam produk Chipee (Mochi Tempe) adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu 1) *define* menemukan resep terbaik dari 3 resep acuan, 2) *design* membuat 3 resep substitusi *puree* tempe dari resep acuan untuk menemukan persentase substitusi terbaik, 3) *develop* melakukan uji validasi resep acuan dan pengembangan oleh validator berpengalaman, 4) *disseminate* menyebarkan produk ke masyarakat untuk mengetahui tingkat penerimaan produk. Analisis data diperoleh dari 50 orang panelis tidak berpengalaman kemudian diuji *paired t-test* agar mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu: 1) resep produk Chipee (Mochi Tempe) dengan substitusi *puree* tempe yang tepat adalah sebanyak 25%, 2) kemasan produk menggunakan plastik OPP ukuran 10x7 cm sebagai kemasan primer dan *paper box* ukuran 20x12x5 cm sebagai kemasan sekunder, 3) hasil penilaian uji sensoris masyarakat yang menunjukkan daya terima masyarakat terhadap produk Chipee (Mochi Tempe) dan hasil uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berurutan adalah 0,010; 0,012; 0,001; 0,024; 0,012 bernilai $< \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan signifikan, sedangkan untuk aroma *p value* 0,055 bernilai $> \alpha = 0,05$ tidak ada perbedaan yang signifikan. Penerimaan masyarakat terhadap Chipee (Mochi Tempe) lebih tinggi dibandingkan mochi biasa, 4) harga jual Chipee (Mochi Tempe) per pcs Rp3.500 dan per box dengan isi 6 pcs Rp22.000, serta BEP unit 25 unit dan BEP harga Rp87.500.

Kata Kunci: *Chipee (Mochi Tempe), Generasi Z, Makanan Penutup Sehat, Tempe, Substitusi Puree Tempe*

ANALISIS PELANGGARAN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3) DALAM INSIDEN PABRIK KERTAS MOJOKERTO

Dwi Rahayu¹, Maessa Andrea Vallenia², M Fajril Dipi Rafsnjani³

¹Fakultas Teknik; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : dwirahayu.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Perusahaan memiliki kewajiban untuk memastikan keselamatan dan Kesehatan pekerjaannya sesuai dengan peraturan perundang-undang yang berlaku, karena keselamatan dan Kesehatan kerja K3 sangat penting dalam pengelolaan industri. Kecelakaan kerja yang mengakibatkan kematian masih sering terjadi di dunia kerja salah satunya adalah seorang pekerja di pabrik kertas di Mojokerto yang tewas setelah jatuh kedalam tandon bubur kertas. Tampaknya ada pelanggaran terhadap standar dan prosedur K3 perusahaan. Dengan kejadian ini, ada pertanyaan tentang seberapa efektif sistem manajemen keselamatan kerja (K3) di pabrik dan seberapa baik kepatuhan terhadap peraturan terkait keselamatan kerja. Manajemen pabrik kertas sedang di periksa oleh penyidik Satreskrim Polres Mojokerto terkait insiden kecelakaan kerja. Tujuan dari pemeriksaan ini adalah untuk mengumpulkan data tentang peraturan, prosedur dan praktik K3. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak orang tidak mematuhi protokol penanganan bahan kimia berbahaya, seperti kesalahan dalam penyimpanan, penggunaan dan pembuangan bahan kimia, dan bahwa karyawan tidak menggunakan APD sama sekali. Selain itu, terdapat kelemahan dalam manajemen risiko K3, seperti ketidakmampuan untuk mengatasi risiko secara menyeluruh dan kurangnya sosialisasi prosedur tanggap darurat. Hasil ini akan menjadi dasar untuk tindakan hukum dan peningkatan komitmen K3 di perusahaan lain.

Kata Kunci: *APD, Bahankimia, K3, Pabrik kertas*

INSPIRASI SISI ULAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA PESTA

Aida Fitri Salsabila¹, Yulistiana²

¹ Tata Busana; ² Universitas Negeri Surabaya

E- mail : yulistiana@unesa.ac.id

ABSTRAK

Sisik ular adalah struktur yang melapisi tubuh ular, memiliki fungsi untuk melindungi tubuh, mengoptimalkan pergerakan ular, menjaga kelembapan tubuhnya, dan memainkan peran penting dalam adaptasi dan evolusi spesies tersebut. Sehingga munculah sumber ide sisik ular sebagai inspirasi untuk mewujudkan karya busana pesta. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan proses pembuatan serta hasil akhir dari desain busana pesta yang menggunakan inspirasi dari sisik ular. Metode yang diterapkan adalah metode *double diamond*, yang terdiri dari empat tahap: tahap *discover*, yaitu pencarian ide dan informasi mengenai sumber ide yang dipilih, dimana dalam hal ini sumber ide yang digunakan adalah sisik ular.. Lalu tahap *define* yaitu pembuatan *moodboard* yang bertujuan sebagai tempat untuk menuangkan informasi dari sumber idenya. Selanjutnya tahap *develop* yaitu pembuatan dan pengembangan busana pesta. Terakhir tahap *deliver* yaitu tahap evaluasi pada busana pesta. Hasil utama dari busana pesta wanita yang menerapkan detail *manipulating fabric tucking* pada bagian tengah muka dan *manipulating fabric slashing* pada bagian tengah belakang berupa sayap yang menjutai dengan hasil yang menyerupai sisik ular kemudian busana pesta pria menerapkan *manipulating* sablon yang bermotif ular pada bagian depan kiri. Kesimpulan dari proses pembuatan busana pesta yang dimulai dari pencarian sumber ide dan pembuatan *moodboard*, pembuatan desain ilustrasi dan pengembangannya sesuai sumber ide yang diambil yaitu sisik ular, memilih beberapa desain ilustrasi yang diwujudkan. Terakhir melakukan pembuatan busana tersebut dengan menyesuaikan karakteristik yang dibuat. Hasil akhir dari busana pesta tersebut sesuai dengan detail yang diterapkan, yaitu teknik *manipulating slashing* dan *tucking* untuk busana wanita serta sablon untuk busana pria.

Kata Kunci: *Busana Pesta, Sisik Ular, Sumber Ide*

PENGARUH PROKRASTINASI AKADEMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH PRAKTIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

Esty Nurbaity Arsy¹, Yeni Sesnawati², Sinta Agustiani³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : enurbaity@unj.ac.id | yesnawati@unj.ac.id | sintaagustiani218@gmail.com

ABSTRAK

Prokrastinasi akademik menjadi masalah umum dan masih sering terjadi dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh prokrastinasi akademik terhadap hasil belajar mata kuliah praktik Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal dan menggunakan metode survey. Teknik pengumpulan data berupa angket, serta dokumentasi. Pengumpulan data variabel prokrastinasi akademik dilakukan menggunakan skala *Academic Procrastination Scale (APS)* dari McCloskey 2011 sebanyak 30 item pernyataan yang terdiri dari 2 jenis pernyataan yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Sedangkan untuk variabel hasil belajar pengumpulan data berupa dokumentasi nilai UTS & UAS mata kuliah praktik. Populasi penelitian yaitu mahasiswa aktif S1 Pendidikan Tata Busana angkatan 2021, 2022, & 2023 yang berjumlah 142 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *stratified random sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 104 orang. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. 0,063 > 0,05 yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara prokrastinasi akademik terhadap hasil belajar mata kuliah praktik mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Dengan demikian, ada faktor lain, selain prokrastinasi akademik yang lebih dominan mempengaruhi hasil belajar mata kuliah praktik mahasiswa.

Kata Kunci: *Prokrastinasi Akademik, Hasil belajar, Mahasiswa*

KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Eka Wulandari¹, Sri Listiani², Muchamad Noerharyono³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : ekawulan2002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesiapan kerja siswa kelas XII SMK dan mengidentifikasi hal-hal yang mempengaruhi kesiapan kerja siswa kelas XII SMK dilihat dari aspek-aspek kesiapan kerja, yaitu aspek bekerja sama, tanggung jawab, bersikap kritis, mampu beradaptasi, melakukan pertimbangan logis, memiliki ambisi, keterampilan, ilmu pengetahuan, pemahaman, dan atribut kepribadian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada siswa kelas XII SMKN 3 Bogor Kompetensi Keahlian Tata Busana. Hasil kesiapan kerja siswa kelas XII SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana berdasarkan seluruh aspek berada dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu sebesar 84%, Hasil menunjukkan hampir seluruh aspek kesiapan kerja berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Aspek tertinggi yaitu aspek Bekerja sama pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 91%. Namun pada aspek terendah yaitu aspek keterampilan masih berada pada kategori “Tinggi” sebesar 69%. Memiliki kemampuan bekerja sama, bertanggung jawab, bersikap kritis, mampu beradaptasi, dapat melakukan pertimbangan logis, memiliki ambisi, memiliki ilmu pengetahuan dan pengalaman serta atribut kepribadian telah dimiliki siswa dengan sangat baik untuk kesiapan kerja, namun untuk aspek keterampilan siswa seperti keterampilan dalam bidang keahlian dan keterampilan manajerial masih harus ditingkatkan.

Kata Kunci: *Kesiapan Kerja, Siswa, Sekolah Menengah Kejuruan, Tata Busana*

KUALITAS PRODUK SPORTY HIJAB SEBAGAI MERCHANDISE UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Vivi Radiona Sofyani Putri¹, Yoga Matin Albar², Nadya Silviany³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : vradionaputri@gmail.com | Yogamatin@unj.ac.id | nadyasilviany7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Sporty Hijab* Sebagai *Merchandise* Universitas Negeri Jakarta dan memperoleh penilaian terhadap Kualitas Produk *Sporty Hijab* Sebagai *Merchandise* Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian kuantitatif deskriptif, model desain yang digunakan adalah *pre- experimental design* dengan bentuk desain *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian dengan skala pengukuran *rating scale* yang diberikan kepada 5 orang panelis ahli. Penilaian kualitas produk pada 5 produk *sporty hijab* yang dikombinasikan dengan busana *activeware* dinilai berdasar kriteria kualitas produk yaitu memenuhi indikator unsur kualitas produk, dimensi kualitas produk dan faktor kualitas positif. Hasil penelitian menyatakan bahwa indikator unsur kualitas produk dengan sub indikator harga yang wajar, ekonomis, awet, aman dan mudah digunakan mendapatkan persentase sebesar 88,6%, indikator dimensi kualitas produk dengan sub indikator kinerja, keindahan, kemudahan perawatan, keunikan, daya tahan, kualitas kesesuaian dan kegunaan yang sesuai mendapatkan persentase sebesar 86,25% dan indikator faktor kualitas positif dengan sub indikator desain yang bagus, keunggulan dalam persaingan, daya tarik dan keaslian mendapatkan persentase sebesar 84%. Berdasarkan hasil penelitian dari 5 produk *sporty hijab*, produk 1 memperoleh persentase tertinggi yaitu 88,2%, produk 1 merupakan hasil desain yang paling sesuai dengan penilaian indikator unsur kualitas produk, dimensi kualitas produk dan faktor kualitas positif. Sedangkan produk 2 memperoleh persentase terendah yaitu 85,6%. Dapat disimpulkan bahwa penilaian kualitas produk *sporty hijab* sebagai *merchandise* Universitas Negeri Jakarta dengan kombinasi busana *activeware*, mendapatkan persentase 86,2% dengan kategori sangat baik sehingga dinyatakan sangat layak untuk pembuatan *merchandise* serta inovasi produk *sporty hijab* kepada mahasiswa maupun masyarakat.

Kata Kunci: *Kualitas Produk, Hijab Olahraga, Merchandise, Visual Branding, Activeware*

PENILAIAN E-MODUL PEMBUATAN POLA BUSANA ANAK

Siti Humairoh Azzahro¹, E Lutfia Zahra², Yoga Matin Albar³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana

² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : humairohazzahro29@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran e-modul pembuatan pola busana anak dan memperoleh penilaian media pembelajaran e-modul pembuatan pola busana anak. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan pre-experimental dan desain penelitian one-shot case study. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Prosedur pengumpulan data melalui tahap penyebaran kuesioner tertutup-terbuka kepada para panelis ahli materi dan ahli media. Penelitian ini menggunakan teori penilaian berdasarkan karakteristik modul yang meliputi *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, serta *user friendly* dan teori elemen mutu modul yang meliputi aspek format, organisasi, daya tarik, bentuk dan huruf, ruang kosong, dan konsistensi. Hasil penelitian berdasarkan aspek karakteristik modul memperoleh persentase sebesar 95% dengan aspek tertinggi yaitu aspek *stand alone* dan *adaptive* dan aspek terendah yaitu aspek *user friendly*. Hasil dari penelitian berdasarkan mutu elemen modul memperoleh persentase sebesar 89.6% dengan aspek tertinggi yaitu aspek daya tarik dan aspek terendah yaitu aspek ruang kosong. Secara keseluruhan, penilaian e-modul pembuatan pola busana anak mendapatkan persentase sebesar 92.2% sehingga modul berada pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Busana Anak, E-Modul, Media Pembelajaran, Pembuatan Pola*

ANALISIS KECELAKAAN KERJA DI PERTAMINA BALONGAN

Raditya Azhar H¹, Muhammad Favian Purwatama², Muhammad Hanif D K³

¹ Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : radityaazhar.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Insiden kebakaran di Kilang Pertamina Balongan pada 29 Maret 2021 menimbulkan dampak serius, mulai dari korban jiwa hingga kerugian material yang signifikan. Studi kasus ini mengkaji penyebab, dampak, dan penanganan kejadian tersebut melalui perspektif Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Berdasarkan laporan Liputan6 (2021), kebakaran diduga disebabkan oleh kebocoran pipa minyak mentah yang diperparah oleh kondisi cuaca ekstrem. Dampaknya mencakup lima korban jiwa, puluhan cedera, kerusakan empat tangki, potensi pencemaran lingkungan, dan gangguan sosial-ekonomi. Langkah penanganan meliputi pemadaman api, evakuasi warga, perawatan medis, dan investigasi. Insiden ini menggarisbawahi urgensi penerapan K3 yang komprehensif, termasuk deteksi dini, mitigasi risiko, prosedur tanggap darurat, dan penguatan budaya keselamatan. Kasus Balongan menjadi pengingat kuat bahwa K3 bukan sekadar formalitas, tetapi elemen kritis dalam melindungi sumber daya manusia dan material di industri berisiko tinggi.

KASUS KEBAKARAN PABRIK ETANOL DI MOJOKERTO

Aisyah Astanti¹, Afra Arrafi Pakaja², Naufal Aziz Budiandra³

123 Teknik Industri, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: aisyahastanti.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kecelakaan pabrik etanol yang terbakar di Mojokerto adalah insiden yang menimbulkan kerugian besar dan memicu kekhawatiran akan keselamatan industri. Pada tanggal tertentu, pabrik mengalami kebakaran yang merusak fasilitas dan menyebabkan dampak lingkungan yang signifikan. Dalam analisis kecelakaan ini, digunakan metode Root Cause Analysis (RCA) untuk mengidentifikasi penyebab mendasar kebakaran.

Data diperoleh dari laporan insiden, rekaman CCTV, dan wawancara dengan personel terkait. Analisis data menunjukkan bahwa kebakaran disebabkan oleh kombinasi beberapa faktor, termasuk kegagalan sistem pemadaman kebakaran, pengelolaan bahan kimia yang tidak tepat, dan kurangnya pelatihan karyawan dalam respons darurat.

Dengan menggunakan alat analisis seperti diagram sebab-akibat dan analisis 5M, akar penyebab utama kebakaran berhasil diidentifikasi. Tindakan perbaikan yang disarankan mencakup pemeliharaan sistem pemadam kebakaran, perubahan dalam pengelolaan bahan kimia, dan pelatihan rutin untuk respons darurat.

Penelitian ini menyoroti pentingnya melakukan RCA secara menyeluruh setelah kecelakaan industri untuk mencegah kejadian serupa di masa depan dan meningkatkan keselamatan operasional. Langkah-langkah perbaikan yang diusulkan dapat membantu pabrik etanol dan industri serupa dalam mengurangi risiko kebakaran dan melindungi lingkungan serta pekerjaannya.

Kata Kunci: *Metode Keselamatan dan Kesehatan Kerja K(3), Pekerjaan Keselamatan, PT Pabrik etanol, Etanol, Manajemen Resiko.*

KROKET TEMPE MOZZARELLA SEBAGAI KUDAPAN KEKINIAN YANG SEHAT DAN TINGGI PROTEIN NABATI UNTUK GEN Z

Michelle Pretty Cecilia Panjaitan¹, Mutiara Nugraheni²

Prodi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : michellepretty.2021@student.uny.ac.id¹, mutiara_nugraheni@uny.ac.id²

ABSTRAK

Tempe merupakan bahan makanan dengan harga yang murah tetapi tinggi protein nabati. Namun saat ini olahan tempe belum berkembang dan kurang inovatif. Oleh sebab itu, peneliti membuat sebuah produk inovasi dengan bahan dasar tempe yang bisa dijadikan sebagai kudapan sehat untuk Gen Z. Produk ini diberi nama *Tempezaa Bites* yang merupakan kroket berbahan dasar tempe dengan isian keju *mozzarella* yang kemudian digoreng hingga menghasilkan tekstur yang renyah. *Tempezaa Bites* memiliki kandungan 80% tempe sebagai pengganti kentang. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu *define, design, develop and disseminate*. Hasil uji sensoris kepada 50 panelis tidak terlatih menunjukkan *P-Value* keseluruhan yaitu 1 yang memiliki arti secara tidak terdapat berbeda signifikan, sehingga produk dapat diterima dan layak dikonsumsi oleh masyarakat. Berdasarkan hasil yang ditemukan, diharapkan *Tempezaa Bites* ini dapat dijadikan sebagai alternatif kudapan yang sehat dan tinggi protein bagi semua kalangan terkhusus Gen Z.

Kata Kunci: *Kroket, Tempe, Kentang, Kudapan, Gen Z*

**KUNafa SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI PENGEMBANGAN POTENSI
INOVASI BAHAN PANGAN LOKAL FUNGSIONAL DALAM PEMBUATAN
MAKANAN INTERNASIONAL UNTUK MENARIK MINAT KONSUMEN LOKAL
DAN INTERNASIONAL**

Nahdhi Vargani Irzananda, Marwanti
Universitas Negri Yogyakarta
E-mail: nahdhivargani.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan resep dan menentukan penyajian serta kemasan produk Kunafa tempe, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat, serta menentukan harga jual dan BEP produk. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari Define, Design, Develop, dan Disseminate. Analisis data dilakukan melalui uji sensoris dengan 50 panelis dan uji paired t-test untuk mengetahui perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan resep Kunafa dengan substitusi tepung tempe 15%, kemasan menggunakan aluminium foil tray dan lunch box, serta daya terima masyarakat lebih tinggi pada aspek warna dengan p-value 0,0003. Tidak ada perbedaan signifikan pada aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan. Harga jual Kunafa tempe adalah Rp. 12.000/pcs dengan BEP sebanyak 12 unit. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut untuk memperbaiki sifat sensoris lainnya dan strategi pemasaran yang lebih efektif.

Kata kunci: *Kunafa, Tempe, Inovasi Pangan Lokal, Konsumen Lokal, Konsumen Internasional*

ANALISA TITIK PAS KEBAYA JANGGAN MENGGUNAKAN BAHAN JACQUARD, COTTON, DAN VELVET

Liana Nur Aisyah¹, Endang Prahastuti², Annisau Nafiah³, Nurul Aini⁴
lianaturaisyah06@gmail.com¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id², annisau.nafiah.ft@um.ac.id³,
nurul.aini.ft@um.ac.id⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Kebaya merupakan pakaian tradisional yang dikenakan oleh wanita Indonesia yang memiliki pakem-pakem dalam pembuatannya. Dalam pembuatan kebaya pemilihan bahan sangat penting karena setiap kain mempunyai karakteristik yang berbeda oleh karena itu akan mempengaruhi titik pas, penampilan, kenyamanan dan keanggunan atau estetika bagi pemakai. Memilih kain yang memiliki nilai tradisional atau budaya tertentu dapat menambah makna dan keunikan pada kebaya tersebut. Selain itu busana yang baik adalah busana yang dipakai terasanya nyaman dan pas sesuai dengan ukuran tubuh atau lekuk tubuh pemakai, oleh karena itu perlunya *fitting factor* atau titik pas pada bahan yang digunakan. Pada penelitian ini bahan yang digunakan dalam pembuatan kebaya janggan yaitu bahan *jacquard*, *cotton*, dan *velvet*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil titik pas kebaya janggan menggunakan bahan *jacquard*, *cotton* dan *velvet*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang diisi oleh ahli panelis khususnya bidang kebaya, untuk menilai hasil titik pas kebaya *janggan*. Hasil penelitian ini adalah: (1) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *jacquard* masuk dalam kategori terendah dengan persentase 90,48% (2) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *cotton* masuk dalam kategori tertinggi dengan persentase 96,82% (3) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *velvet* masuk dalam kategori sedang dengan persentase 93,65%. (4) Hasil titik pas kebaya dari ketiga bahan masuk dalam kategori tepat dengan persentase yang berbeda.

Kata Kunci: *Cotton, Jacquard, Kebaya, Titik Pas, dan Velvet.*

LUMPIA TEMPE SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE DENGAN ISIAN TEMPE SEBAGAI INOVASI BAHAN PEMBUATAN LUMPIA

Isak Ali Bilal

Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: isakali.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Lumpia adalah sejenis jajanan tradisional yang terdiri dari lembaran tipis tepung gandum yang dijadikan sebagai pembungkus isian yang umumnya adalah rebung, telur, sayuran segar, atau daging. Lumpia dibuat dengan cara mengisi kulit lumpia dengan bahan-bahan seperti daging ayam, bihun, atau rebung, lalu digulung dan digoreng hingga berwarna kecokelatan. Lumpia juga dapat disajikan dengan acar dan saus sambal. Lumpia Tempe adalah lumpia dengan substitusi tepung tempe dalam pembuatan kulit lumpia serta dengan isian tempe sebagai pengganti daging ayam. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Lumpia Tempe, 2) menentukan kemasan produk Lumpia Tempe, 3) mengetahui daya terima Masyarakat terhadap produk Lumpia Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap *Devine*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pembuatan Lumpia Tempe dilakukan melalui beberapa tahapan, termasuk uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk, serta uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas. Produk kemudian dipamerkan untuk diseminasikan. Data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis, lalu dianalisis menggunakan uji paired t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan.

Kata Kunci: *Lumpia, Tempe, Tepung Tempe*

TRANSFORMASI TEMPE MENJADI HIDANGAN MODERN MEATBALL UNTUK MENINGKATKAN KONSUMSI TEMPE DAN GAYA HIDUP SEHAT

Marhein Yassar Wong¹, Kokom Komariah²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: marheinyassar.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe, makanan fermentasi tradisional Indonesia, kaya akan protein dan serat, namun popularitasnya di kalangan generasi muda menurun. Konsep inovasi Tempe Meatball adalah produk inovatif yang terbuat dari tempe yang diolah menjadi bola-bola lezat dan bergizi. Produk ini menawarkan alternatif daging nabati yang ideal bagi vegetarian, vegan, dan pecinta makanan sehat. Tujuan dari penelitian ini menemukan resep Tempe Meatball, menentukan tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk tempe meatball, dan meningkatkan nilai ekonomi tempe melalui inovasi hidangan modern. Tempe Meatball ini terbuat dari tempe, daging, dan bawang. Penelitian ini menggunakan mode *research and development* (R&D) dengan metode 4D (*define, design, develop and disseminate*). Pada substitusi ini menggunakan 3 formula yaitu substitusi 25%, 50% dan 75%. Hasil uji kesukaan menggunakan analisis Hedonic Scale Test. Dari hasil penelitian terlihat perbedaan antara produk acuan dan pengembangan terhadap kesukaan warna, rasa, aroma, tekstur dan sifat secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Meatball tempe, Tempe, Inovasi, Substitusi*

BROVELTE (BROWNIES KRISPI RED VELVET TEMPE) SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE SEBAGAI CAMILAN KEKINIAN UNTUK GEN-Z YANG SEHAT DAN PRAKTIS

Nastiti Rizki Hanifah¹, Prof. Dr. Dra. Marwanti, M. Pd.²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: nastitirizki.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Brownies diperkirakan berasal dari Amerika Serikat. dan pertama kali dipublikasikan pada tahun 1897. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep yang tepat untuk produk Brovelte, 2) mengetahui daya terima serta tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Brovelte, 3) menentukan harga jual dan BEP produk Brovelte. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) melalui empat tahapan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Brovelte yang tepat dengan substitusi tepung tempe sebanyak 60%, 2) daya terima masyarakat terhadap produk Brovelte yang dibuktikan dengan penilaian uji sensoris serta hasil analisis uji *paired t-test*. Memiliki nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, serta keseluruhan secara berturut-turut adalah 0,027; 0,012; dan 0,023, dimana $p < 0,05$ yang menunjukkan tingkat penerimaan produk pengembangan lebih tinggi dibandingkan produk acuan. Sedangkan dari aspek rasa dan tekstur secara berturut-turut adalah 0,067 dan 0,127 dimana $p > 0,05$ yang menunjukkan tingkat penerimaan produk pengembangan dan produk acuan tidak memiliki perbedaan yang signifikan, dan 3) harga jual Brovelte Rp 4.500,-/pcs dengan BEP sebanyak 20 unit.

Kata Kunci: *Brownies krispi, Tepung tempe, Praktis, Substitusi, Gen-Z*

PEMBUATAN TORTILLA CHIPS DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI SUMBER PROTEIN UNTUK CAMILAN SEHAT GENERASI Z

Natalia Laksita Kristanti¹, Mutiara Nugraheni²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: natalialaksita.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pola makan yang buruk serta kebiasaan ngemil yang tidak diimbangi dengan gizi yang baik menjadi salah satu penyebab malnutrisi pada anak-anak dan remaja Indonesia. Di pasaran banyak ditemukan makanan ringan yang dijual tanpa memperhatikan nilai gizi produk, bahkan mengandung zat berbahaya bagi tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan formulasi terbaik dari substitusi tempe dalam pembuatan *tortilla chips*, menentukan penyajian dan kemasan produk *tortilla chips tempeh*, mengetahui uji kesukaan masyarakat terhadap produk *tortilla chips tempeh*, menentukan harga jual dan BEP produk *tortilla chips tempeh*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D yaitu *define* untuk menentukan resep acuan *tortilla chips*, *design* untuk mengembangkan resep acuan terpilih dengan substitusi tempe sebanyak 20%, 35%, dan 50%, *develop* untuk uji validasi kepada ahli pangan dan gizi serta menentukan penyajian dan kemasan produk, lalu yang terakhir *disseminate* untuk menguji uji kesukaan masyarakat terhadap produk melalui pameran makanan. Analisis data diperoleh dari hasil uji sensoris oleh 50 panelis lalu diuji menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Secara keseluruhan hasil *p-value* dari pengujian *T-Test* menunjukkan adanya perbedaan secara nyata dengan nilai rata-rata produk pengembangan lebih tinggi dibandingkan produk acuan.

Kata Kunci: *Tortilla chips tempe, tempe, jagung, snack sehat, Gen Z*

MIE SAYUR DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN SEHAT UNTUK GENERASI Z

Nu'ma Alifah Zahro¹, Fitri Rahmawanti²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Departemen Pendidikan Tata Boga dan Tata Busana FT UNY

E- mail : numaalifah.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Mie Sayur Tempe merupakan sebuah produk inovasi sebuah makanan sehat yang menggunakan substitusi tempe. Penelitian memiliki tujuan yaitu: 1) Mengembangkan resep mie sayur dengan substitusi tempe, 2) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap inovasi produk mie sayur dengan substitusi tempe, 3) Menentukan penyajian dan kemasan inovasi produk mie sayur dengan substitusi tempe, 4) Menentukan harga jual dan BEP produk mie sayur dengan substitusi tempe. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses pembuatan Mie Sayur Tempe yaitu dengan uji coba tiga resep produk acuan (tahap *define*), uji coba tiga resep produk pengembangan (tahap *design*), uji tingkat kesukaan produk dengan panelis terbatas (tahap *develop*), dan uji tingkat kesukaan produk dengan 50 panelis melalui pameran (tahap *disseminate*). Analisis data diperoleh dengan uji sensoris kepada 50 orang panelis kemudian diuji menggunakan uji *paired simple t-test* untuk mengetahui perbedaan tingkat daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu resep produk Mie Sayur Tempe dengan substitusi tempe 30%; daya terima masyarakat terhadap Mie Sayur Tempe diketahui dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired simple t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, tekstur, kemasan, dan, keseluruhan secara berturut-turut adalah 0.243, 0.173, 0.638, 0.530, dan 0.125 dimana seluruh nilainya $P > 0.05$ yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Sedangkan untuk nilai *p-value* dari aspek rasa yaitu 0.017 dimana $P < 0.05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Sehingga dapat diketahui bahwa Mie Sayur Tempe memiliki minat masyarakat yang lebih tinggi dibandingkan Mie Sayur; kemasan produk yang digunakan yaitu *mini paper bowl* dengan ukuran 5 cm, diameter 8,5 cm, serta menggunakan tutup kemasan transparan sebagai kemasan primer; dan harga jual untuk Mie Sayur Tempe yaitu Rp6.000/pcs dengan BEP unit sebanyak 21 unit.

Kata Kunci: *Generasi Z, Mie sayur, Mie sayur tempe, Sayur sawi, Tempe*

INOVASI PRODUK BAKPIA DENGAN KUMBU TEMPE SEBAGAI VARIAN BARU ISIAN UNTUK MENGEMBANGKAN OLEH-OLEH KHAS YOGYAKARTA

Nurul Nashira Apriliany Sugito¹ , Fitri Rahmawati²

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia; ²Departemen Pendidikan Tata Boga dan Tata Busana FT UNY, Indonesia

E- mail : nurulnashira.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Bakpia adalah sejenis kue pastri berbentuk bulat pipih yang diberi isian dari campuran kacang hijau dan gula. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan tempe menjadi kumbu yang nantinya dapat menjadi varian baru dari isian bakpia dan dapat mengembangkan oleh-oleh khas Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menemukan resep kumbu tempe untuk produk bakpia, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk bakpia kumbu tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk bakpia kumbu tempe, 4) menentukan harga jual produk bakpia kumbu tempe, 5) menentukan nama merek bakpia tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pembuatan bakpia dengan isian kumbu tempe ini melalui pengujian produk resep acuan, uji coba produk pengembangan, penilaian tingkat kesukaan oleh panelis ahli, dan uji disseminate melalui pameran dan artikel ilmiah. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis tidak berpengalaman setelah itu data diolah menggunakan paired t-test untuk mengetahui adanya tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah 1) Resep produk bakpia dengan kumbu tempe dengan presentase tempe sebesar 100%, 2) Kemasan primer produk menggunakan plastik doff berukuran 5,5 cm × 8,5 cm dan kemasan sekunder menggunakan slide box berukuran 24 cm × 11 cm × 5 cm, 3) Daya terima masyarakat terhadap bakpia tempe didapatkan melalui uji sensoris dan pengolahan data menggunakan paired t-test. Nilai p atau p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,096; 0,485; 0,135; 0,674; 0,497; dan 0,569 dimana seluruhnya bernilai nilai p dari data lebih besar dari 0,05 atau $p > 0.05$ maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan nyata atau perbedaan signifikan pada tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk acuan dan produk pengembangan bakpia tempe, 4) Harga jual bakpia tempe dengan 1 box berisi 20 pcs bakpia adalah Rp 32.000, 5) Merek bakpia tempe yang telah ditentukan adalah TEMPIA.

Kata Kunci: *Bakpia, Kumbu, Tempe, Oleh-oleh, Yogyakarta*

TEPUNG TEMPE SEBAGAI SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU PADA PEMBUATAN CHURROS

Okky Tito Yudhistira¹, Mutiara Nugraheni²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: okkytito.2021@sudent.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh substitusi tepung terigu dengan tepung tempe terhadap kualitas sensoris, tekstur, dan nilai gizi dari churros. Tepung tempe dipilih sebagai bahan substitusi karena kandungan proteinnya yang tinggi serta potensi peningkatan nilai gizi pada produk akhir. Metode penelitian melibatkan formulasi churros dengan variasi proporsi tepung tempe (15%, 30%, dan 45%) dan analisis karakteristik fisik serta sensoris dari setiap sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa substitusi tepung terigu dengan tepung tempe secara signifikan mempengaruhi tekstur dan cita rasa churros. Churros dengan substitusi 30% tepung tempe menunjukkan keseimbangan optimal antara rasa dan tekstur. Studi ini menyimpulkan bahwa tepung tempe merupakan alternatif yang potensial dalam pengembangan produk churros yang lebih sehat tanpa mengorbankan kualitas sensoris yang diinginkan oleh konsumen. Tujuan penelitian ini adalah 1) Menentukan resep produk Churros Tempe. 2) Menentukan penyajian dan kemasan untuk produk Churros Tempe. 3) Menentukan tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Churros Tempe. 4) Menentukan harga jual dan break- even point produk Churros Tempe. Penulis akan membuat olahan Churros yang akan menggunakan tepung tempe sebagai substitusi tepung terigu untuk membuat inovasi produk. Penelitian ini menggunakan metode 4D untuk menghasilkan suatu olahan yang dapat diterima masyarakat. Hasil perhitungan T-Test menunjukkan adanya perbedaan nyata pada uji sensoris antara produk acuan dan produk pengembangan. Namun, nilai rata-rata pada produk pengembangan lebih kecil, sehingga meskipun terdapat perbedaan yang signifikan, beberapa panelis lebih menyukai produk acuan. Kesimpulannya, produk pengembangan dapat diterima, meskipun akan sedikit sulit diterima.

Kata kunci: *Churros, Tepung Tempe, Substitusi Tepung*

PELANGGARAN K3 DI INDUSTRI TEKSTIL: ANALISIS STUDI KASUS DI PT EMBEE PLUMBO TEXTILE CIREBON

Rhismah Tri Wahyuni¹, M Aji Maharseto², M Adli Rabbani³, M Lathif Ramadhani⁴

¹²³⁴Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: rhismahtri.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji insiden kecelakaan kerja di PT. Embee Plumbo Textile Cirebon, sebuah perusahaan yang bergerak di industri tekstil. Fokus utama penelitian adalah kecelakaan yang melibatkan seorang pekerja bernama Anita Yuniarti, yang mengalami cedera parah setelah tangannya tergulung mesin. Metode yang digunakan dalam analisis adalah Root Cause Analysis (RCA) dengan alat bantu fishbone diagram dan 5 Why Analysis. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kecelakaan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor utama, termasuk kurangnya prosedur keselamatan yang jelas, pelatihan keselamatan yang tidak memadai, dan pemeliharaan mesin yang buruk. Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan kebijakan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) yang lebih baik dan lebih ketat untuk mencegah kejadian serupa di masa depan.

Kata Kunci: *Kecelakaan kerja, Root Cause Analysis, Fishbone Diagram, 5 Why Analysis, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Industri tekstil*

**PELANGGARAN KESEHATAN dan KESELAMATAN KERJA (K3) : STUDI KASUS
LEDAKAN TUNGKU SMELTER PENGOLAHAN NIKEL PT. INDONESIA
TSINGSHAN STAINLESS STEEL (ITSS)**

Nailah Azka Iftinah¹, Andias Azfarul², Muhammad Farid Firdaus³

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: muhammad3553ft.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Laporan ini mengkaji insiden kecelakaan kerja yang terjadi di salah satu pabrik pengolahan nikel milik PT Indonesia Tsingshan Stainless Steel (ITSS) pada 24 Desember 2023, ketika ledakan dahsyat mengguncang tungku smelter nomor 4. Kecelakaan menyebabkan 13 orang meninggal dunia dan 46 orang luka-luka. Kajian dilakukan dengan pendekatan teori Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) untuk mengidentifikasi penyebab secara mendalam pelanggaran K3 yang menjadi akar permasalahan dalam insiden memilukan ini. Melalui analisis studi kasus, terungkap serangkaian kelalaian yang berakibat fatal. Kurangnya identifikasi bahaya dan penilaian risiko, prosedur K3 yang tidak memadai, pelatihan K3 yang minim, penggunaan alat pelindung diri (APD) yang tidak sesuai, dan lemahnya pengawasan K3 menjadi benang merah pelanggaran yang teridentifikasi, kemudian memberikan rekomendasi pencegahan. Hasil kajian menunjukkan kecelakaan disebabkan oleh kurangnya penerapan sistem manajemen K3 yang memadai dalam proses perbaikan tungku smelter. Rekomendasi yang diberikan meliputi peningkatan pelatihan K3, penyempurnaan prosedur kerja, dan penguatan pengawasan serta budaya K3.

Kata kunci: *Ledakan tungku smelter, PT. ITSS, IMIP, K3, pelanggaran K3, identifikasi bahaya, manajemen risiko, pencegahan kecelakaan, penilaian risiko, prosedur K3, pelatihan K3, APD, pengawasan K3.*

PENGEMBANGAN PIE TEMPE SAUCE BECHAMEL DENGAN SUBSTITUSI ONCOM SEBAGAI PENGENALAN KEPADA KONSUMEN PAMERAN CIF

Asma Fara Tsabita¹, Marwanti²

Universitas negeri Yogyakarta
asmafara.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menemukan resep pie tempe sauce bechamel (2) melakukan uji produk sebagai guna menemukan prdoduk pengembangan yang diminati (3) mengetahui tingkat kesukaan konsumen terhadap produk pie tempe sauce bechamel; (4) menghitung harga jual produk pie tempe. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan yaitu define, design, development, disseminate dan responden pada penelitian ini sebanyak 50 panelis yang berada pada pameran CIF. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Dari hasil penelitian tersebut formula yang dapat diterima dan diminati oleh konsumen yaitu dengan penambahan oncom 50% dari total keseluruhan tepung terigu.

Kata Kunci: *Pie tempe sauce bechamel, oncom, pengembangan, konsumen CIF.*

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN VARIASI PECAH POLA
ROK, BLUS, DAN GAUN MENGGUNAKAN RICHPEACE CAD SYSTEM
PENDIDIKAN TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**Susanty Gracia Maharani Putri¹, *Nurul Aini², Esin Sintawati³, Hapsari
Kusumawardani⁴**

susanty.gracia.1905446@students.um.ac.id¹, nurul.aini.ft@um.ac.id²,
esin.sintawati.ft@um.ac.id³, hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id⁴

¹Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : nurul.aini.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Di era saat ini, pembuatan pola busana tidak hanya menggunakan cara manual saja tetapi telah berkembang dengan menggunakan cara digital, salah satunya menggunakan aplikasi Richpeace CAD System. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial tentang pembuatan variasi pecah pola rok, blus, dan gaun, mendeskripsikan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta mendeskripsikan hasil implementasi dari responden mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana UM 2022. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui angket atau kuisioner. Hasil dari penelitian dan pengembangan, (1) Penilaian dari dua ahli materi mendapatkan rata-rata validasi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”; (2) Penilaian dari satu ahli media mendapatkan validasi sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”; (3) Penilaian pada uji implementasi mendapatkan persentase sebesar 90,26% dengan kategori “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan dari nilai kelayakan yang didapatkan, bahwa media pembelajaran video tutorial pembuatan variasi pecah pola rok, blus, dan gaun menggunakan aplikasi Richpeace CAD System sangat layak digunakan untuk menambah media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

Kata Kunci: *Video Tutorial, Variasi Pecah Pola, Richpeace CAD System*

SUBSTITUSI TEMPE PADA PRODUK DANGO SEBAGAI KUDAPAN TRADISIONAL KHAS JEPANG BAGI GENERASI Z

Pramudita Cahyaning Rosatmaja¹, Kokom Komariah²

Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: Pramuditacahyaning.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman pangan yang luar biasa, termasuk tempe yang kaya akan gizi dan murah. Namun, olahan tempe tradisional cenderung monoton dan kurang menarik bagi Generasi Z yang mencari makanan unik dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menemukan resep produk dango tempe, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk dango tempe, dan menentukan harga jual dango tempe. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) yang menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pengujian produk bertempat di Selemang City Hall, dilakukan oleh panelis tidak terlatih sebanyak 50 orang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *paired t-test*. Penelitian menunjukkan penggunaan tempe dengan presentase 20% dapat digunakan sebagai inovasi dango. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) substitusi tempe untuk resep produk Dango Tempe terbaik yaitu sebanyak 20% 2) kemasan produk menggunakan mika tray pet persegi panjang yang dilengkapi dengan stiker logo produk. Dari hasil analisis diperoleh nilai P pada masing-masing sifat sensoris (warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan overall) memiliki nilai P yang kurang dari 0.05 yang berarti terdapat perbedaan secara nyata, namun panelis lebih menyukai produk pengembangan dikarenakan nilai rerata produk pengembangan lebih tinggi jika dibandingkan dengan produk acuan sehingga produk pengembangan dapat diterima. 4) harga jual Dango Tempe Rp 2.500./buah dengan BEP unit sebanyak 10 buah.

Kata kunci: *Dango, Tempe, Generasi Z.*

SUBSTITUSI TEMPE PADA PRODUK KIMBAB SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN YANG KAYA GIZI BAGI GENENERASI Z

Risma Pratiwi, Kokom Komariah
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: rismapратиwi.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kimbab merupakan produk makanan yang berasal dari Korea dan sangat terkenal pada kalangan generasi Z, namun pengembangannya menjadi makanan fussion yang dipadukan dengan produk makanan Indonesia belum banyak dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan resep produk kimbab tempe, menentukan penyajian dan kemasan produk kimbab tempe, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk kimbab tempe, serta menentukan harga jual dan BEP produk kimbab tempe. Metode penelitian menggunakan R&D (*research and development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Pengujian dilakukan oleh 58 panelis tidak terlatih, analisis data dilakukan melalui uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil Penelitian menunjukkan reset yang tepat dengan nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan sifat keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,66; 0,44; 0,50; 0,86; 0,12; dan 0,32 dimana seluruhnya bernilai $< \alpha = 0,05$ (lebih dari alpha). Pada tingkat kesukaan tidak terdapat perbedaan penerimaan yang signifikan pada produk acuan dan pengembangan, keduanya sama-sama disukai. Dalam penerimaan rata-rata produk pengembangan justru lebih disukai dibandingkan dengan produk acuan. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan yaitu Kimbab Tempe layak untuk dijadikan makanan alternatif bagi gen Z yang kaya gizi dan lebih sehat. Harga jual makanan ini juga terjangkau yaitu Rp10.000/unit dengan BEP unit sebanyak 79 unit.

Kata Kunci: *Kimbab Tempe, Tempe, Substitusi Tempe, Makanan Kaya Gizi dan Sehat, Generasi*

GLUTEN-FREE TEMPE CHOCONUT COOKIES CAMILAN UNIK DAN SEHAT UNTUK SEGALA USIA

Riyatul Djannah

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: riyatuldjannah.2021@student.uny.ac.id `

ABSTRAK

Cookies choconut tempe bebas gluten merupakan inovasi terbaru dalam industri pangan yang memadukan nilai gizi tinggi dari tempe dengan cita rasa lezat coklat dan kacang, serta memenuhi kebutuhan diet bebas gluten. Produk ini dirancang untuk konsumen yang memiliki intoleransi gluten atau memilih gaya hidup bebas gluten, sambil tetap menikmati camilan yang nikmat. Penelitian ini berfokus pada pengembangan resep, proses pembuatan dari cookies choconut tempe bebas gluten. Selain itu, dilakukan uji rasa dan penerimaan konsumen untuk mengevaluasi kualitas organoleptik produk ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cookies choconut tempe bebas gluten memiliki tekstur yang renyah, rasa yang lezat, dan diterima dengan baik oleh konsumen. Produk ini tidak hanya menawarkan alternatif camilan sehat yang kaya akan serat, tetapi juga menjadi solusi bagi mereka yang membutuhkan makanan bebas gluten. Dengan demikian, cookies choconut tempe bebas gluten diharapkan dapat menjadi pilihan camilan yang populer dan memberikan kontribusi positif bagi kesehatan masyarakat. Tempe merupakan makanan khas Indonesia. Tempe terbuat dari fermentasi terhadap biji kedelai atau beberapa bahan lain yang menggunakan beberapa jenis kapang *Rhizopus*, seperti *Rhizopus oligosporus*, *Rh. oryzae*, *Rh. stolonifer* (kapang roti), atau *Rh. arrhizus*. Fermentasi ini secara umum dikenal sebagai "ragi tempe". Tempe selain memiliki rasa yang lezat juga merupakan makanan yang kaya akan gizi dan bermanfaat bagi tubuh manusia. Fermentasi ragi dengan kedelai menghasilkan senyawa-senyawa kompleks menjadi senyawa sederhana yang mudah dicerna oleh manusia.

Kata kunci : *Cookies rendah tepung, Camilan sehat, Tempe, Inovasi*

**KEEPE : SUBSTITUSI TEMPE PADA HEKENG SEBAGAI ALTERNATIF
MAKANAN STREET FOOD YANG SEHAT DAN DIGEMARI BANYAK
KALANGAN**

Riza Nataya Rahmawati
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: riza7231ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menemukan resep Hekeng Tempe, (2) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Hekeng Tempe termasuk (3) Mengetahui formula, penyajian, dan pengemasan. Jenis penelitian yang digunakan dalam produk ini yaitu R&D (Research and Development) 4D (1) Define : analisis resep, (2) Design : merancang resep baru, (3) Develop : validasi I, evaluasi produk, validasi II, (4) Disseminate : penyebaran dan mengetahui tingkat kesukaan masyarakat. Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Mei 2024 di Laboratorium Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen Pendidikan Tata Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Bahan yang diujikan berupa sampel masing-masing produk, alat yang digunakan berupa borang validasi, borang uji sensoris panelis semi terlatih, dan borang uji kesukaan pameran. Uji validasi dilakukan oleh 2 *expert* penguji yaitu dosen, sedangkan uji panelis semi terlatih dilakukan oleh 30 panelis semi terlatih, dan uji kesukaan pameran oleh 80 panelis tidak terlatih. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis uji-T.

INOVASI MUESLI BAR TEMPE KEDELAI LOKAL DAN UBI JALAR UNGU SEBAGAI SNACK SEHAT UNTUK ANAK-ANAK

Rizka Amalia Rah Fitra¹ , Nani Ratnaningsih²

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: rizkaamalia.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Masa anak usia 1-5 tahun merupakan masa emas untuk perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial. Gizi yang baik sangatlah penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Muesli Bar Tempe Kedelai Lokal dan Ubi Jalar Ungu sebagai snack sehat untuk anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode *Research and Development* dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). (1) *Define*, merupakan tahap pencarian resep acuan; (2) *Design*, merupakan tahap perancangan resep pengembangan; (3) *Development*, merupakan tahap validasi resep pengembangan oleh panelis terlatih; (4) *Disseminate*, merupakan tahap pengujian Tingkat kesukaan Masyarakat terhadap produk pengembangan. Data Tingkat kesukaan Masyarakat akan diuji dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah persentase yang tepat untuk substitusi tempe kedelai local pada snack bar adalah 50% dengan tingkat kesukaan yang berbeda nyata atau signifikan disbanding dengan produk acuan. Kemasan menggunakan aluminium foil seal, dan harga jual Rp3000/pcs dengan BEP unit sebanyak 12 pcs dan BMC yang diterapkan mencakup 9 komponen inti BMC. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan Muesli Bar Tempe Kedelai Lokal dan Ubi Jalar Ungu yang lezat, bergizi, dan disukai oleh anak-anak, sehingga dapat menjadi alternatif snack sehat untuk anak-anak di Indonesia.

Kata Kunci: *Muesli Bar, Tempe Kedelai Lokal, Ubi Jalar Ungu, Snack Sehat, Anak-Anak.*

PENILAIAN E-MODUL MATERI UNSUR DESAIN WARNA

Rosa Octa Puri¹, Vivi Radiona Sofyani Putri², Dewi Suliyanthini³

¹Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : rosaoctapuri.03@gmail.com | vradionaputri@gmail.com | dewiunj71@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian e-modul materi Unsur Desain Warna pada Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain. Penelitian ini dilakukan di laboratorium Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2024. Penilaian pada penelitian ini dilakukan oleh 4 orang panelis ahli berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan penilaian karakteristik modul. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design one shot case study*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket campuran dengan skala pengukuran jenis *rating scale*. Teknik analisis data menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran dalam bentuk e-modul materi unsur desain warna yang dinilai berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan aspek karakteristik modul memperoleh hasil sangat baik. Penilaian secara keseluruhan memperoleh nilai sangat layak dengan keunggulan e-modul memiliki konsep yang relevan dengan tujuan pembelajaran, materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, dilengkapi dengan kemudahan akses link e-modul bagi pengguna. Dapat disimpulkan bahwa e-modul materi unsur desain warna layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi unsur desain warna.

Kata Kunci: *E-Modul, Media Pembelajaran, Penilaian, Unsur Desain Warna*

PENGARUH SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA PEMBUATAN CHOCO CHIPS COOKIES SEBAGAI ALTERNATIF SNACK BERGIZI TINGGI

Rosyida Nur Rahhal¹, Mutiara Nugraheni²

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: rosyidanur.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Cookies merupakan jenis kue kering yang banyak diminati pada oleh semua kalangan masyarakat. Cookies dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif makanan selingan yang praktis dan sehat. Cookies termasuk jenis biskuit yang dibuat dari adonan lunak, berkadar lemak tinggi, relatif renyah, dan bila dipatahkan penampang potongannya bertekstur kurang padat. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk *Choco Chips Cookies Tempe*, 2) mengetahui daya terima Masyarakat terhadap *Choco Chips Cookies Tempe*, 3) menentukan harga jual dan BEP produk *Choco Chips Cookies Tempe*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan R&D (Research dan Development) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis dilakukan dengan pengamatan terhadap kesukaan panelis mengenai warna, aroma, rasa, tekstur, kemas, dan sifat keseluruhan pada olahan *Choco Chips Cookies* menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini, nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemas, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,001; 0,358; 0,044; 0,227; 0,006; dan 0,138 diketahui uji sampel berpasangan terdapat perbedaan nyata antara produk acuan dan pengembangan. Hasil perhitungan harga jual per unit yaitu Rp. 1.500/unit dan hasil perhitungan BEP penjualan sebesar Rp. 482.000.

Kata Kunci: *Tepung Tempe, Choco Chips Cookies, Bergizi Tinggi*

UPAYA MEMPERBAIKI SUASANA DAN STIMULAN YANG BAIK BAGI TUBUH MELALUI PEMBUATAN COKELAT TEMPE KARAKTER BAGI GENERASI GEN Z

Sabrina Putri Mahmudiarto¹, Kokom Komariah²

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: sabrina36ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tempe adalah makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari kacang kedelai yang telah difermentasikan atau diurai oleh mikroorganisme. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menemukan resep produk *Cokelat Tempe Karakter*; (2) Menghitung harga jual produk *Cokelat Tempe Karakter*; (3) Mengetahui tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk *Cokelat Tempe Karakter*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research & Development dengan model pengembangan 4D, yakni *define, design, development dan disseminate*. Data akan diolah menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian *Cokelat tempe karakter* menunjukkan perbedaan signifikan antara produk *cokelat tempe acuan* dengan produk *cokelat tempe pengembangan*, dilihat dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan dengan P value masing-masing adalah 0.0443, 0.0010, 0.0036, 0.3197, 0.0112, 0.0001 yang berarti $< 0,05$. Dari data analisis T-test telah diperoleh nilai P pada masing-masing uji sensoris. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji sensoris (warna, aroma, rasa, texture dan overall) memiliki nilai P yang kurang dari 0.05 yang berarti terdapat perbedaan nyata antara produk acuan dan pengembangan. Produk pengembangan memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada produk acuan. Sehingga dapat dikatakan walaupun terdapat perbedaan secara nyata, namun panelis lebih menyukai produk pengembangan dan produk pengembangan dapat diterima.

Setelah melakukan penelitian pada produk *cokelat tempe karakter* didapatkan satu resep pengembangan dengan tempe sebesar 10-20% dari jumlah *cokelat*. Perhitungan setiap produk adalah HPP 4.000 dengan harga jual 6,700 (*mark-up HPP 30%*). Untuk BEP, dalam satu kali produksi yang dapat menghasilkan 3 produk.

Kata Kunci : *Tempe, Cokelat, Cokelat Tempe Karakter, Generasi Z*

PIRO'S PIE ROGUT TEMPE PRODUK INOVASI KAYA AKAN PROTEIN

Sabrina Rahmaululazmi¹, Badraningsih Lastariwati²

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta E-mail: sabrinarahmaululazmi.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Untuk meningkatkan minat konsumsi tempe, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, diperlukan inovasi dalam mengolah tempe menjadi produk makanan yang lebih menarik dan praktis. Salah satu olahan yang berpotensi adalah pie tempe dengan isian utama tempe. Dengan adanya olahan produk makanan pie tempe yang kaya akan protein, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan nutrisi masyarakat akan asupan protein yang cukup, sekaligus mengedukasi masyarakat mengenai manfaat tempe sebagai sumber protein nabati yang baik untuk kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk penelitian yang valid melalui proses atau langkah yang dilakukan secara berulang-ulang seperti pengujian di lapangan, revisi produk, hingga akhirnya menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pembuatan PIRO'S dengan melalui uji coba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh expert, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta melalui tahap disseminate dimana produk diujikan kepada masyarakat umum melalui pameran dan artikel ilmiah. Berdasarkan hasil rekap data uji secara berturut-turut yaitu pada tahap *define* resep acuan 1 (R1), tahap *design* dinyatakan bahwa formula 3 dan 2 terpilih menjadi produk pengembangan kulit dan isian pie, tahap *develop* menunjukkan bahwa nilai rerata dari resep acuan dan resep pengembangan tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan, tahap *disseminate* uji sensoris aroma, rasa, dan tekstur memiliki hasil $< 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan untuk warna dan keseluruhan memiliki hasil $p\text{-value} > 0,05$ yang artinya tidak terdapat perbedaan signifikan. Berdasarkan penelitian PIRO'S Pie Rogut Tempe Sayur dengan presentase kulit pie 30% dan isian pie 40% terpilih sebagai produk pengembangan dengan inovasi tempe yang kaya akan protein dan kemasan produk terpilih yaitu kemasan plastik OPP sebagai kemasan primer dan box kemasan sushi sebagai kemasan sekunder dengan harga jual 4.800/pcs.

Kata Kunci: *Piros, Pie, Inovasi Produk, Tempe*

PENILAIAN E-MODUL KERAH JAS

Yeni Sesnawati¹, Suryawati², Najwa Aulia³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana ; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : ysesnawati@unj.ac.id: Suryawatiarif@gmail.com: najwaauliaa2024@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa e-modul kerah jas yang layak dan mengetahui penilaian dari media pembelajaran E-Modul Kerah Jas. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental dengan desain one shot case study menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Menggunakan variabel tunggal yaitu penilaian e-modul kerah jas. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) tertutup-terbuka (campuran) dengan skala bertingkat (rating scale), yang diberikan kepada panelis menggunakan indikator dari kriteria kelayakan modul dengan aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan dan elemen mutu modul yang terdiri dari aspek format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong dan konsistensi. Hasil penelitian menyatakan bahwa penilaian berdasarkan kriteria kelayakan modul mendapatkan persentase sebesar 89,02% dan penilaian berdasarkan elemen mutu modul mendapatkan persentase sebesar 95,07%. Maka secara keseluruhan penilaian e-modul kerah jas berada pada kategori sangat baik dengan mendapatkan persentase sebesar 91,89%, sehingga e-modul ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kerah jas mata kuliah Tailoring

Kata Kunci: *Penilaian, E-Modul, Kerah Jas*

PEMANFAATAN TEMPE KEDELAI DALAM PRODUK DORAYAKI: INOVASI MAKANAN RINGAN BERBASIS BAHAN LOKAL UNTUK GENERASI Z

Satrio Andiko Nurcahyo', Badraningsih Lastariwati2

1.2 Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: satrioandiko.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Dorayaki tempe merupakan inovasi produk yang menggabungkan konsep tradisional Jepang dengan bahan pangan lokal Indonesia yaitu tempe kedelai. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dorayaki tempe dalam konteks penerimaan konsumen, khususnya Generasi Z di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap Define dilakukan untuk memilih resep acuan berdasarkan uji sensoris, diikuti oleh tahap Design untuk pengembangan formulasi dengan variasi substitusi tempe kedelai (10%, 15%, dan 20%). Pada tahap Design, substitusi 15% tempe kedelai terpilih sebagai formulasi terbaik dan dilanjutkan ke tahap Develop. Tahap Develop dilakukan untuk menghasilkan resep dorayaki tempe terbaik berdasarkan uji sensoris lanjutan. Tahap Disseminate melibatkan uji penerimaan produk pada 60 panelis di pameran produk boga 2024, dengan hasil menunjukkan penerimaan yang signifikan dari masyarakat terhadap dorayaki tempe. Analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$) antara dorayaki tempe dan dorayaki konvensional dalam semua aspek sensoris. Kesimpulannya, dorayaki tempe memiliki potensi sebagai produk camilan sehat yang mendukung penggunaan bahan lokal Indonesia dan berkontribusi pada keberlanjutan industri pangan.

Kata kunci: *Dorayaki, Tempe, Inovasi, Generasi Z, Penerimaan Konsumen*

SI IPEH : INOVASI SIOMAY IKAN TENGIRI DENGAN SUBSTITUSI TEMPE UNTUK MENGURANGI BIAYA PRODUKSI BAGI UMKM

Mujahid Ahmad

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: mujahidahmad.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Siomay adalah salah satu jenis *dim sum*. Daging ikan yang digunakan dalam pembuatan siomay adalah ikan tenggiri karena memiliki rasa yang gurih, tekstur rapat, dan sedikit kenyal, serta mampu menimbulkan aroma yang tajam. Penggunaan ikan tenggiri yang mahal pada siomay mengakibatkan harga siomay juga mahal, dibutuhkan sebuah bahan substitusi yang cocok untuk menggantikan ikan tenggiri dan tempe merupakan bahan yang cocok untuk digunakan sebagai bahan substitusi. Tempe dapat dijadikan sebagai bahan pengganti ikan tenggiri karena memiliki harga yang jauh lebih ekonomis dibandingkan dengan ikan tenggiri, meskipun memiliki harga yang lebih murah kandungan protein pada tempe tidak kalah dibandingkan dengan ikan tenggiri. Tempe juga mampu untuk menekan biaya produksi dari proses pembuatan siomay, sehingga para produsen siomay akan lebih mendongkrak keuntungan untuk para UMKM produsen siomay. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan terhadap produk yang sudah ada, agar dibuat menjadi produk yang baru dengan tetap memperhatikan produk lama. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang memerlukan total 70 orang panelis dalam proses pengambilan datanya, yang kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif terhadap hasil uji sensori pada tahap disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna, aroma, rasa dan tekstur pada produk acuan (Siomay Ikan Tenggiri) dan produk pengembangan (Siomay Ikan Tempeh) tidak ada perbedaan signifikan, namun didapati perbedaan signifikan pada kemasan dan keseluruhan, sehingga dengan hasil analisis yang didapatkan menunjukkan bahwa produk pengembangan (Siomay Ikan Tempeh) merupakan makanan yang lolos uji kesukaan dan dapat diterima oleh masyarakat,

Kata Kunci: *Siomay, Tempe, UMKM, Ikan Tenggiri, Biaya Produksi*

PENGEMBANGAN BISKUIT SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI GUNA MENGATASI GERAKAN TUTUP MULUT BALITA

Siti Nursipa Wulida¹, Nani Ratnaningsih²

^{1,2} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : sitinursipa.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Balita merupakan kelompok usia berumur antara 1 hingga 5 tahun yang sedang mengalami fase perkembangan dan pertumbuhan terutama tiga tahun pertama semenjak kelahiran. Balita usia 1-3 tahun membutuhkan asupan gizi yang optimal namun sering terjadi balita tidak mau makan, pilih-pilih makan (*picky eater*) dan melakukan Gerakan Tutup Mulut (GTM) sehingga dibutuhkan makanan tambahan seperti biskuit. Namun, berdasarkan penelitian yang terdahulu, pengembangan biskuit balita saat ini masih banyak yang tidak memenuhi syarat mutu SNI karena ketidaksesuaian kandungan protein, lemak, dan karbohidrat. Sementara, tempe kedelai lokal yang memiliki kandungan protein tinggi, asam amino dan vitamin B12 berpotensi memenuhi syarat mutu SNI apabila di substitusikan dengan biskuit balita dimana kandungan protein yang dimiliki sebanyak 13,2 gram. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan formula dan tingkat kesukaan biskuit bebas gluten dengan substitusi tepung tempe kedelai lokal sebagai makanan tambahan balita untuk mengatasi GTM. Metode Penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) melalui model pendekatan 4D dalam empat tahap yaitu *define* untuk menemukan resep acuan biskuit balita, *design* untuk mengembangkan resep acuan terpilih dengan substitusi tepung tempe sebanyak 10%, 20%, dan 30%, dan produk pengembangan yang terpilih berdasarkan tahap *design* adalah biskuit dengan presentase substitusi tepung tempe sebanyak 30%. Tahap *develop* untuk uji validasi dan *disseminate* untuk penyebarluasan terhadap 60 panelis. Dari hasil uji kesukaan pada tahap *disseminate* secara keseluruhan, daya terima terhadap produk acuan memiliki nilai mean 4.3 (disukai) dan daya terima produk pengembangan mempunyai nilai mean sebesar 4.8 (sangat disukai) dengan ketentuan 30% substitusi tepung tempe.

Kata Kunci: Biskuit Balita, Tempe Kedelai Lokal, Uji Kesukaan, Gerakan Tutup Mulut

PENGARUH SUBSTITUSI TEPUNG PISANG AWAK (*MUSA PARADISIACA* VAR, AWAK) TERHADAP SIFAT PROKSIMAT DAN ORGANOLEPTIK PADA PEMBUATAN COOKIES LIDAH KUCING

Agustinus Bagus Wicaksono¹, Ummi Rohajatien²

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang, No. 5,
Malang 65145, Indonesia

E- mail : agustinus.bagus.1905436@students.um.ac.id

ABSTRAK

Cookies merupakan produk kue kering yang bahan dasarnya terdiri dari mentega, gula pasir, putih telur dan tepung terigu, kemudian diaduk rata, dibentuk tipis-tipis kecil-kecil di atas loyang dan dipanggang dengan suhu rendah, hasilnya kering dan renyah. Tepung terigu adalah bahan utama yang digunakan dalam pembuatan cookies lidah kucing. Pisang awak dapat dimanfaatkan dengan dikeringkan dan dijadikan tepung pisang awak. Tepung pisang awak dapat digunakan dalam berbagai macam olahan makanan salah satunya *cookies*. Bahan utama terigu pada *cookies* lidah kucing disubstitusikan dengan tepung pisang awak sehingga dapat menambah kandungan gizi, ekonomis, serta menambah keanekaragaman olahan makanan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sifat proksimat (protein, air, abu, lemak, karbohidrat) dan sifat mutu hedonik (aroma, warna, rasa, tekstur) *cookies* lidah kucing dengan substitusi tepung pisang awak 40%, 50%, dan 60%. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan Rancangan Acak Lengkap (RAL) dengan 3 perlakuan dan 2 pengulangan. Data yang didapatkan dianalisis menggunakan ANOVA, apabila terdapat pengaruh dilanjutkan dengan uji DMRT. Hasil analisis sifat proksimat (protein, abu dan lemak) sifat mutu hedonik (aroma, warna, rasa, dan tekstur) menunjukkan pengaruh yang signifikan sedangkan pada hasil analisis proksimat (air, karbohidrat) tidak berpengaruh signifikan. Hasil analisis proksimat protein tertinggi pada *cookies* lidah kucing tepung pisang awak 40% sebesar 14,08%, sifat proksimat air tertinggi pada persentase 60% sebesar 2,93%, sifat proksimat abu tertinggi pada persentase 60% sebesar 1,682%, sifat proksimat lemak tertinggi pada persentase 40% sebesar 9,504% , proksimat karbohidrat tertinggi pada persentase 60% sebesar 74,482%. Hasil tertinggi sifat mutu hedonik aroma menunjukkan persentase 60% (aroma pisang sangat kuat), Hasil tertinggi sifat mutu hedonik warna menunjukkan persentase 60% (sangat kuning kecoklatan), Hasil tertinggi sifat mutu hedonik rasa menunjukkan persentase 60% (manis sangat terasa pisang), Hasil tertinggi sifat mutu hedonik tekstur menunjukkan persentase 40% (sangat renyah).

Kata Kunci: *Cookies, lidah kucing, tepung Pisang, organoleptik*

PAYU DAWET AYU SUBSTITUSI KERIPIK TEMPE GUNA MENINGKATKAN NILAI JUAL TEMPE DAN MENAMBAH KANDUNGAN PROTEIN PADA MINUMAN TRADISIONAL

Aima Mariatma Nareswari¹, Marwanti²

¹Fakultas Teknik; ²Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : : aimamariatma.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep dari Payu Tempe Dawet Ayu, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Payu Tempe Dawet Ayu, 3) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Payu Tempe Dawet Ayu, 4) menentukan harga jual Payu Tempe Dawet Ayu. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development*, dengan menggunakan 4 tahap, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap define dilakukan dengan uji coba 3 resep acuan kemudian dipilih 1 resep acuan terbaik. Tahap design dilakukan melalui uji coba 1 resep acuan terpilih dan 3 resep pengembangan dengan persentase substitusi pasta tempe masing - masing 10%, 20% dan 30%. Tahap develop yaitu pemantapan produk pada penyajian serta kemasan yang digunakan. Tahap disseminate dilakukan melalui diseminasi produk pada pameran dengan 50 panelis, selanjutnya diuji menggunakan JASP dengan uji sampel berpasangan untuk mengetahui tingkat perbedaan daya terima produk acuan dan produk pengembangan kepada masyarakat. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah : 1) resep produk Payu Tempe Dawet Ayu yang tepat dengan substitusi 30%. 2) Kemasan produk Payu Tempe Dawet Ayu menggunakan gelas cup ukuran 300 ml atau 10 OZ dengan diameter 9 cm dan 8,5 cm sebagai kemasan utama, 3) daya terima masyarakat terhadap produk Payu Tempe Dawet Ayu dibuktikan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai p dari aspek warna dan kemasan secara berturut-turut adalah untuk aspek warna, aroma, rasa, tekstur, dan keseluruhan berturut-turut adalah 0,001; 0,059; 0,228; 0,359; dan 0,267, aspek yang memiliki skor paling tinggi terletak pada tekstur, sedangkan warna kurang dari $\alpha = 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Penerimaan Payu Tempe Dawet Ayu lebih tinggi. 4) Harga Jual Payu Tempe Dawet Ayu Rp. 5.000./gelas.

Kata Kunci: daya terima, Payu Tempe Dawet Ayu, substitusi, tempe

STUDI KASUS KEBAKARAN YANG MELANDA PABRIK PUPUK SAPROTAN UTAMA DI MRANGGEN

Aulia Dwi Sulistiani¹, Dhafin Arkana², Ardian Rangga Smara Dhana Prahita³

¹²³ Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : auliadwisuliditiani@gmail.com

ABSTRAK

Kecelakaan kerja dan pelanggaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di lingkungan industri merupakan isu yang memerlukan perhatian serius. Salah satu peristiwa yang mengguncang adalah kebakaran hebat yang melanda pabrik pupuk di Mranggen, Demak. Dalam artikel ini, kita akan menggali lebih dalam tentang faktor-faktor penyebab, dampak, serta tuntutan yang muncul sebagai akibat dari insiden tragis ini.

Kata Kunci: *Pelanggaran K3, kebakaran, pabrik pupuk, Mranggen*

NUTESA NUGGET TEMPE SAYUR SEBAGAI INOVASI PRODUK BOGA UNTUK MENCEGAH PENYEBAB STUNTING PADA ANAK-ANAK

Yuni Dwi Anggraeni ¹, Dr. Fitri Rahmawati, M.P. ²

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : yunidwi.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Stunting tetap menjadi masalah serius di Indonesia yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak-anak. Penelitian ini memperkenalkan NuTeSa (nugget tempe sayur), sebuah inovasi produk makanan yang bertujuan untuk mencegah stunting dengan menggabungkan tempe dan sayuran yang kaya akan nutrisi penting. Pendekatan metodologis mengikuti model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dengan mengintegrasikan validasi ahli dan pengujian sensoris untuk menyempurnakan produk.

Hasil dari evaluasi sensoris menunjukkan tingkat penerimaan yang positif terhadap NuTeSa, dengan mencatat karakteristik yang baik pada bentuk, ukuran, warna, aroma, rasa, dan keseluruhan produk. Analisis statistik, termasuk uji paired t-test, mengonfirmasi tidak adanya perbedaan signifikan antara produk acuan dan produk pengembangan, menjamin konsistensi dalam atribut sensoris. NuTeSa diumumkan pada *Culinary Innovation Festival 2024*, mendapatkan umpan balik positif dari lebih dari 50 panelis dan pengunjung. Pilihan kemasan menggunakan plastik transparan bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan konsumen dan visibilitas produk. Strategi penetapan harga dirancang secara kompetitif untuk memasuki pasar dengan efektif.

Secara kesimpulan, NuTeSa menawarkan solusi yang menjanjikan untuk mengatasi stunting di Indonesia melalui inovasi nutrisi, memanfaatkan kandungan gizi tempe dan sayuran untuk meningkatkan kesehatan dan perkembangan anak.

Kata Kunci: *evaluasi sensoris, inovasi nutrisi, nugget berbasis tempe, pencegahan stunting, penetrasi pasar*

ANALISIS MANAJEMEN INDUSTRI PADA USAHA PRODUKSI INDART JAMUR TIRAM DI KABUPATEN SLEMAN

Rifki Putra P¹, Torry Cahya A², Muhammad Akbar F³, Muhammad Wildan A⁴,
Rachmat Nurshiddiq⁵

¹Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: torrycahya.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi alur produksi dan penyimpanan jamur tiram di Indart Jamur, dari pembibitan hingga distribusi produk akhir. Menggunakan metode wawancara semi-terstruktur, penelitian ini menggali motivasi kepemimpinan, strategi pemasaran, dan manajemen produksi. Data dianalisis dengan tematik dan SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Temuan menunjukkan bahwa Indart Jamur memiliki kekuatan dengan skor 18,4 dalam efisiensi produksi, umpan balik positif, dan harga kompetitif. Namun, juga menghadapi kelemahan dengan skor 12,5 seperti lokasi tertutup, manajemen persediaan yang kurang optimal, dan alat produksi sederhana. Peluang dengan skor 12,5 yang dapat dimanfaatkan termasuk pertumbuhan pasar, teknologi baru, dan diversifikasi produk. Ancaman dengan skor 14,75 seperti persaingan lokal dan fluktuasi kesetiaan pelanggan. Dengan selisih faktor kekuatan dan kelemahan 5,9 dan faktor peluang dan ancaman -2,25, Indart Jamur berada dalam Kuadran 2 pada SWOT. Strategi diversifikasi yang memanfaatkan kekuatan dan peluang internal disarankan untuk mengatasi kelemahan dan ancaman eksternal, guna memastikan pertumbuhan usaha.

Kata Kunci: *Jamur Tiram, Budidaya, Produksi, SWOT, Indart Jamur*

OPTIMALISASI PEMBUATAN POLA BUSANA DENGAN KONSEP DESAIN BUSANA ZERO WASTE MENGGUNAKAN CLO3D DENGAN TEHNIK NATURAL DRAPE

Lilik Masruroh Hidayah¹, Afif Ghurub Bestari²

Fakultas Teknik, Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Yogyakarta;

E- mail : lilikmasruroh.2023@student.uny.ac.id, afif_ghurub@uny.ac.id

ABSTRAK

Sustainability merupakan salah satu solusi menghadapi dampak lingkungan yang ada akibat sampah *fashion* yang menumpuk. *Sustainably* bisa diterapkan dalam bidang produksi dengan menggunakan konsep desain busana *zero-waste*. Dengan memberikan standart maksimal limbah yang dihasilkan 15%, konsep desain ini akan lebih optimal jika digabungkan dengan penggunaan *software* CLO3D. menggunakan tehnik natural drape, dan tools internal line serta opsi cut and sew, bisa didapatkan pola sesuai desain yang diinginkan. Pola-pola tersebut dapat dilakukan penjahitan dan disimulasikan. Tidak hanya itu, untuk melihat lebih jelas bagaimana look totalnya, kita dapat membuat animasi menggunakan CLO3D. pengoptimalan zero-waste dapat menggunakan autonesting. disini artificial intelligent dari CLO3D akan mengatur penempatan pola pada kain secara maksimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi literasi, observasi dan eksplorasi. Dari hasil eksplorasi, dapat disimpulkan bahwa CLO3D sangat membantu desainer dalam membuat pola yang diinginkan, dengan tetap memperhatikan penghematan bahan yang dibuang. Hal ini sejalan dengan konsep zero-waste dan juga sustainability.

Kata Kunci: *Optimalisasi, pola, zero, waste, clo3d*

KAJIAN PEMAHAMAN KONSEP DESAIN BUSANA ZERO-WASTE DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CLO3D, STUDI KASUS: MAHASISWA TATA BUSANA FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Afif Ghurub Bestari ¹, Lilik Masruroh Hidayah ²

Fakultas Tehnik, Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Yogyakarta;

E- mail : afif_ghurub@uny.ac.id, lilikmasruroh.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Sampah merupakan masalah yang selalu terjadi dan menimbulkan banyak konflik. Selain mengenai kerusakan lingkungan, sampah juga dapat memberikan efek sosial-ekonomi seperti sengketa lahan dan tempat pembuangan akhirnya. Sampah pakaian yang bisa di daur ulang hanya mencapai 14% sedangkan sisanya hanya bisa dibuang begitu saja. Sustainability atau keberlanjutan merupakan salah satu jawaban untuk menghindari semakin menumpuknya sampah dan mengurangi perselisihan yang mungkin terjadi. Sustainability sendiri mempunyai banyak sub konsep dan area fokus yang berbeda. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang bisa berbudaya hijau. Faktor tersebut antara lain umur, jenis kelamin, status pernikahan, status pekerjaan, letak geografis, pendapatan dan juga pendidikan. Disini, universitas dianggap sebagai tempat yang cocok untuk memulai menanamkan kebudayaan hijau pada mahasiswanya. Penulis mengamati perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam pada desain dengan konsep zero-waste di lingkungan mahasiswa program studi Tata Busana, Fakultas Tehnik, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan strategi pemeriksaan informatif kuantitatif dengan melibatkan 46 responden. Penelitian ini ingin menyoroti desain busana 3D telah banyak diminati dan berkembang beberapa tahun ini. Dengan adanya desain busana 3D, waktu dan kekurangan lain dapat diturunkan akibat peningkatan kemampuan adaptasi desain, rasio yang direkomendasikan. Dari penelitian ini didapatkan besaran peran pemahaman mahasiswa terhadap desain busana berkonsep *zero-waste* ditambah kemampuannya dalam mengoperasikan *software* CLO3D dapat menyumbang 77,4% optimalisasi pola *zero-waste* yang terjadi. Dikarenakan angka prosentase tersebut melebihi dari 50%, maka kontribusi kedua variable independen sangat besar dan perlu untuk diberikan perhatian.

Kata Kunci: *Desain, konsep, busana, zero-waste, clo3d*

STRATEGI PENGEMBANGAN DENGAN ANALISIS SWOT : STUDI KASUS PERUSAHAAN MEDINA CRAFT

Devina Rahmaya Putri¹, Ulya Syifa'a Rakhmahani², Selfia Okniati Sirait³, Avrillia Cahya Rizky Pratama⁴

E-mail: devinarahmaya.2022@student.uny.ac.id, ulyasyifaa.2022@student.uny.ac.id,
selfiaokniati.2022@student.uny.ac.id, avrilliacahya.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi pengembangan perusahaan Medina Craft dengan menggunakan analisis SWOT. Medina Craft adalah perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan tangan, khususnya produk-produk souvenir berbahan alami. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) yang dihadapi oleh perusahaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Medina Craft memiliki kekuatan dalam kualitas produk yang tinggi, kreativitas yang inovatif, dan komitmen terhadap bahan ramah lingkungan. Namun, perusahaan juga menghadapi beberapa kelebihan seperti keterbatasan modal, kurangnya sumber daya manusia yang terampil, dan pemasaran yang kurang efektif. Berdasarkan analisis SWOT, disusun beberapa strategi pengembangan yang direkomendasikan, antara lain : meningkatkan kapasitas produksi melalui investasi di teknologi dan pelatihan sumber daya manusia, memperluas jangkauan pemasaran dengan memanfaatkan media digital, serta membangun kemitraan strategis dengan pihak lain untuk memperkuat posisi pasar. Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi manajemen Medina Craft dalam merumuskan strategi yang efektif untuk pengembangan perusahaan di masa depan dan dapat menjadi referensi bagi perusahaan lain dalam industri yang sama.

Kata Kunci: *Industri Kreatif, Medina Group, SWOT Analysis, IFE Analysis, EFE Analysis*

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA PEMBAUATAN TACO DENGAN PENAMBAHAN YOGHURT

Muhammad Faqih Nurhilaludin, Dr. Ichda Chayati MP.¹

^{1,2}Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email : muhammadfaqih.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Taco merupakan jenis makanan dengan karakteristik gurih . Tacosebuah produk alternatif snack bercita rasa gurih dan bergizi yang sehat menggunakan substitusi tepung ikan nila. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Taco, 2) menentukan kemasan produk Taco, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Taco, Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pembuatan Taco dengan melalui tahapan ujicoba resep produk acuan, uji coba resep produk pengembangan, uji validasi produk oleh expert, uji tingkat kesukaan produk dengan panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 50 orang panelis lalu diuji menggunakan uji paired t-test untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) resep produk Taco dengan substitusi tepung tempe 10% 2) kemasan produk menggunakan plastik box sebagai kemasan primer 10x10x10, 3) daya terima masyarakat terhadap Taco Tempe ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji paired t-test. Nilai p-value dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut

Kata Kunci: *Tepung Tempe, Substitusi, Taco, Yoghurt*

PEMANFAAT TEMPE DALAM PEMBUATAN PRODUK RAVIOLI SEBAGAI MAKANAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Naila Sekar Adi Pramesti¹, Ichda Chayati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: nailasekar.2021@student.uny.ac.id¹, ichda_chayati@uny.ac.id²

ABSTRAK

Ravioli merupakan pasta yang berasal dari Negara Italia. Ravioli memiliki bahan dasar tepung dan telur seperti halnya resep pasta lainnya yang menggunakan tepung terigu sebagai bahan utama, sehingga pasta pada dasarnya memiliki kualitas yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menemukan resep produk *Ravioli* Tempe. 2) Menentukan penyajian dan kemasan *Ravioli* Tempe. 3) Mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk *Ravioli* Tempe. 4) Menentukan harga jual dan *break-even point* produk *Ravioli* Tempe. 5) Menganalisis *business model canvas* (BMC) produk *Ravioli* Tempe. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tipe *R&D* (*Research and Development*) dengan metode 4D (*define, design, develop, disseminate*). Produk *Ravioli* Tempe ini memiliki nama “Ravote”. Produk Ravote menggunakan 15% tepung tempe dan 85% tepung terigu untuk kulit *ravioli*. Produk Ravote ini di uji kepada 50 panelis di Pameran *Culinary Innovation Festival*. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yang dilakukan kepada 50 panelis ditemukan perbedaan yang signifikan pada setiap aspek seperti warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan. Produk Ravote ini disimpulkan dapat diterima dan dikonsumsi oleh masyarakat umum.

Kata kunci: *ravioli, tepung terigu, tempe, makanan tinggi protein, Generasi*

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI PADA PEMBUATAN PIE BAR SNACK UNTUK GEN Z

Susilo Dwi Utomo¹, Kokom Komariah²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: susilodwi.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pie merupakan produk *pastry* yang terkenal unik, banyak penelitian yang sudah dilakukan terhadap pie ini, namun dengan mengembangkannya menjadi pie dengan substitusi tempe belum pernah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan 1) resep substitusi pie bar, 2) kemasan yang tepat pada produk pie bar 3) menguji perbedaan tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk pie bar, dan 4) menentukan harga jual terhadap terhadap produk pie bar dengan substitusi tepung tempe. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) model 4D yang memiliki 4 (empat) tahap yaitu, *Define*, *Design*, *Development* dan *Disseminate*. Produk diuji oleh panelis berjumlah 50 orang panelis tidak terlatih yang berasal dari masyarakat umum dan dilakukan pada Pameran Inovasi Boga 2024. Analisis data dilakukan melalui *paired t-test* untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan daya terima masyarakat terhadap produk acuan dengan produk pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah 1) substitusi tepung tempe diterima 20% pada resep pie bar tepung tempe, 2) kemasan yang tepat dengan menggunakan plastik opp berukuran 10x7 sebagai kemasan Pie Bar Apel Tempe, 3) berdasarkan hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai *p-value* dari parameter warna (0,002), aroma (0,002), rasa (0,011), tekstur (0,003), kemasan (0,308), dan keseluruhan (<0,001). Hal ini berarti parameter warna, aroma, rasa, tekstur, dan kemasan tidak menunjukkan adanya perbedaan yang nyata namun pada parameter keseluruhan terlihat adanya perbedaan yang nyata mengenai penerimaan masyarakat terhadap produk acuan dan pengembangan Pie Bar Apel Tempe, dan 4) Harga jual dari Pie Bar Apel Tempe Rp 2.000,00 per potong dengan BEP sebanyak 6 potong.

Kata Kunci: *Pie Bar Apel Tempe, Tepung Tempe Kedelai Lokal, Pameran Inovasi Boga 2024*

STUDI TENTANG ULOS SADUM

Wesnina¹, Dewi Suliyanthini², Anggi Febrika Renova Pardede

¹Program Studi Pendidikan Tata Busana; ²Universitas Negeri Jakarta

E- mail : wesnina@unj.ac.id | dewiunj71@gmail.com | angqipardede8620@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri sejarah dan makna motif pada Ulos Sadum. Subjek penelitian adalah orang yang paham dan mengetahui tentang Ulos Sadum. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi pada subjek penelitian yaitu panelis ahli yang memahami dan menguasai kain Ulos Sadum. Dari data yang telah terkumpul dianalisis kemudian ditarik kesimpulan untuk memperoleh data yang valid, dilakukan uji keabsahan data dengan metode triangulasi sumber dan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejarah Ulos Sadum sudah ada sejak budaya Batak Toba terbentuk dan memiliki budaya sendiri, karena Ulos Sadum merupakan modal budaya Batak Toba. Terdapat 27 motif Ulos Sadum, dan setiap motif Ulos Sadum memiliki makna simbolik tentang simbol atau kehidupan wanita Batak itu sendiri.

Kata Kunci: *Makna Simbolik, Motif-Motif, Sejarah, Ulos Sadum.*

PERANCANGAN MOTIF BATIK BANYUWANGI DENGAN SUMBER IDE LEGENDA SRITANJUNG PADA OUTER WANITA

Zunita Ulfiyatul Jannah¹ Indarti, ²

¹ Progam Vokasi ² Universitas Negeri Surabaya

E- mail : zunita.22105@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak warisan budaya, termasuk kain tradisional Menurut Nurmeisarah, T. (Ensiklopedia, 1990:243. Batik, teknik perintang warna menggunakan malam, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1705 oleh anggota Road Van Indie dengan nama 'batex' oleh Chastelin. Batik di Indonesia berkembang seiring dengan kerajaan Majapahit, Solo, dan Yogyakarta. Motif batik sering kali diambil dari tokoh legenda, seperti Sritanjung dari Banyuwangi yang berasal dari abad ke-13 dan ditemukan pada relief Candi Penataran. Mengambil tokoh Sritanjung sebagai motif batik adalah upaya melestarikan legenda ini. kebaya dan batik sering hanya dipakai pada acara tertentu. Penulis menciptakan outer wanita berbahan batik, yang bisa dikenakan secara formal dan non-formal Penelitian ini menggunakan metode "Double Diamond" dari British Design Council, yang terdiri dari empat tahap: Discovery, Define, Develop, dan Deliver. Metode ini diterapkan untuk merancang motif batik Banyuwangi berbasis legenda Sritanjung dan mengembangkannya menjadi outer wanita. Hasil penelitian menunjukkan proses pembuatan batik mulai dari desain digital, pencantingan pada kain katun primisima, pewarnaan, hingga finishing. Outer wanita yang dihasilkan memiliki motif utama Sritanjung di bagian tengah belakang dan dapat dikenakan baik secara formal maupun non-formal.

Kata Kunci: *Batik, Kain Tradisional, Legenda Sritanjung, Outer Wanita, Double Diamond*

KECELAKAAN DI PABRIK SEMEN INDONESIA AKIBAT KEGAGALAN ALAT DAN KONDISI JALAN

Sesa Nugroho Satriva¹, Dhimas Ariesta Dhiyaulhaq², Baja Ikhlas Auriol³, Diva Regina Sembiring³

¹ Lembaga /afiliasi; ² Universitas Negeri Yogyakarta
E- mail : sesanugroho.2023@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji insiden kecelakaan kerja yang terjadi di PT. Konsulta (OS PMFM 3/4), Tuban, Jawa Timur, pada hari Senin 20 Mei 2024, ± pukul 15:30 WIB yang melibatkan seorang pekerja bernama Sdr. Dicky. Kajian dilakukan dengan pendekatan teori Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) untuk mengidentifikasi penyebab dan memberikan rekomendasi pencegahan. Hasil kajian menunjukkan kecelakaan disebabkan oleh kerusakan pada Forklift, berupa sistem steering dan Rem tidak berfungsi. Rekomendasi yang diberikan meliputi Risk-Based Inspection atau Inspeksi Berbasis Risiko untuk mengidentifikasi, menilai, dan mengelola risiko yang terkait dengan kegagalan pada alat kerja (forklift), dan Process Hazard Analysis atau Analisis Bahaya Proses untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi potensi bahaya yang terkait dengan proses industri (kondisi jalan).

Kata Kunci: *Risk-Based Inspection atau Inspeksi Berbasis Risiko, dan Process Hazard Analysis atau Analisis Bahaya Proses, KAK dan PAK*

INOVASI DONAT DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI DAN FORTIFIKASI DAUN KELOR SEBAGAI SNACK SUMBER PROTEIN DAN ZAT BESI UNTUK REMAJA PUTRI

Theodora Arydita Fajar Noviani¹, Nani Ratnaningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: theodoraarydita.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Donat merupakan salah satu snack populer namun komposisi gizinya didominasi oleh karbohidrat. Tempe dan daun kelor merupakan bahan sumber protein dan zat besi untuk remaja putri. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menemukan resep produk Donat Tempe daun kelor, 2) menentukan kemasan produk donat tempe daun kelor, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk donat tempe daun kelor, 4) menentukan harga jual dan BEP produk donat tempe daun kelor. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), 5) Menentukan BMC dari produk Donat Tempe Daun Kelor dengan jenis penelitian: *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*define, design, development, dan disseminate*). Pembuatan donat tempe daun kelor melalui beberapa tahap uji coba dari produk acuan, pengembangan, validasi produk, tingkat kesukaan produk oleh panelis skala terbatas, serta didiseminasikan melalui pameran. Analisis data diperoleh dari uji sensoris dengan 60 orang panelis lalu diuji menggunakan uji *paired t-test* untuk mengetahui adanya tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu: 1) resep donat tempe daun kelor yang sesuai dan tepat dengan substitusi tepung tempe 15% dan bubuk daun kelor 1%, 2) kemasan produk menggunakan cup kue kertas sebagai alas dan mika moon cake tray ukuran 6,7 x 18,7 x 5 cm (isi 3) sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap donat tempe daun kelor dengan hasil penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test Wilcoxon signed-rank test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,03; 0,02; 0,46; 0,49; 0,02; dan 0,09 dimana rasa, dan tekstur, bernilai $> \alpha = 0,05$ (tidak berbeda nyata) sedangkan untuk warna, aroma, kemasan dan keseluruhan $< \alpha = 0,05$ (berbeda nyata). Maka dapat disimpulkan bahwa dari segi warna, aroma, kemasan dan keseluruhan terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat 4) harga jual donat tempe daun kelor Rp 9.500/unit dengan BEP Unit sebanyak 4 unit.

Kata Kunci: *Donat, Tepung Tempe Kedelai, Daun Kelor, Snack, Remaja Putri*

GYOZA ISI IKAN PATIN DENGAN SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE KEDELAI SEBAGAI SUMBER PROTEIN BAGI ANAK ANAK

Trivena Indah Setpiani¹, Nani Ratnaningsih²

^{1,2}Univeritas Negeri Yogyakarta

E-mail: trivenaindah.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Gyoza merupakan dumpling yang terbuat dari adonan tipis yang diisi dengan daging, sayuran dan rempah-rempah. Tempe dan ikan patin dapat digunakan sebagai sumber protein untuk inovasi produk boga. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menentukan resep produk *Gyoza tempe*, 2) menetapkan penyajian dan kemasan produk *Gyoza tempe*, 3) mengetahui penerimaan masyarakat terhadap produk pengembangan *Gyoza tempe*, 4) menghitung harga jual dan BEP (*Break-Even Point*) produk pengembangan *Gyoza tempe*. Metode Penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*define, design, development, dan disseminate*). (1) *Define* (pendefinisian), mencari 3 resep sebagai acuan; (2) *Design* (perancangan), merancang pengembangan resep acuan; (3) *Development* (pengembangan), melakukan validasi dari panelis ahli; (4) *Disseminate* (penyebaran), mengetahui tingkat kesukaan masyarakat. Analisis data akan dilakukan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan resep produk pengembangan *Gyoza tempe* yang tepat disubstitusi dengan 40% tepung tempe dengan isian 40% ikan patin dan 60% tempe. Kemasan produk menggunakan mika berukuran 8x8 cm. Tingkat kesukaan masyarakat terhadap *gyoza tempe* lebih tinggi dan berbeda nyata dengan produk acuan. Harga jual *gyoza tempe* sebesar Rp2000/pcs. Bussines model canva (BMC) memiliki value proposition yaitu bahan fresh, produk baru dan menjamin kualitas, key partners yaitu supplier bahan dan supplier kemasan, key activities yaitu sumber bahan, pemanfaatan bahan lokal dan komunikasi pelanggan, customer relationship yaitu instagram dan whatsapp, customer segments yaitu anak anak, remaja, dewasa dan masyarakat, key resources yaitu bahan baku berkualitas dan peralatan, channels yaitu promosi melalui Instagram, whatsapp dan mulut kemulut, cost structure yaitu bahan mentah, alat masak, kemasan dan transportasi, revenue stream yaitu manajemen pendapatan.

Kata Kunci: *Gyoza, tempe, ikan patin, snack*

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA BOLU PANDAN SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK GENERASI Z

Yunita Ayu Wulandari¹ , Kokom Komariah²

Prodi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Email : yunita83ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Menentukan resep produk Bolu pandan yang disubstitusi tepung tempe. 2) Menetapkan penyajian dan pengemasan yang sesuai untuk produk Bolu Pandan yang disubstitusi tepung tempe. 3) Mengetahui penerimaan masyarakat terhadap produk pengembangan Bolu pandan. 4) Menghitung harga jual dan BEP (Break-Even Point) produk pengembangan bolu pandan yang disubstitusi tepung tempe. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D (define, design, development, dan disseminate). 1) Define, mencari 3 resep sebagai acuan. 2) Design, merancang pengembangan resep acuan. 3) Development, melakukan validasi dari panelis ahli. 4) Disseminate, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat. Pembuatan produk bolu pandan dilaksanakan mulai dari tanggal 4 Maret 2024 hingga 8 Juni 2024. Analisis data akan dilakukan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian diperoleh: 1) Pengembangan produk Bolu pandan substitusi tepung tempe persentase 20%. 2) Pengemasan produk pengembangan Bolu pandan menggunakan thinwall dengan ukuran 120 ml. 3) Harga jual produk Bolu pandan adalah Rp. 2.816/buah. 4) Pengujian produk Bolu pandan memiliki hasil yang tidak berbeda dengan produk acuan sehingga produk bolu pandan tempe dapat diterima dan disukai oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: *Bolu pandan, Tepung tempe, Generasi Z*

PEMPEK IKAN TENGGIRI DENGAN SUBSTITUSI PUREE TEMPE SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK GEN Z

Zahra Noor Kamilah¹, Mutiara Nugraheni¹

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: zahranoor.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pempek merupakan makanan khas Palembang yang populer di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterjangkauan guna memperoleh nilai gizi yang lebih tinggi pada pempek dengan substitusi *puree* tempe sebagai sumber protein nabati. Tujuan penelitian meliputi: membuat inovasi produk pempek, menentukan formulasi terbaik pempek dengan substitusi *puree* tempe, dan menganalisis karakteristik sensoris produk. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *Define* melibatkan penentuan resep dasar pempek. Tahap *Design* mencakup pengembangan resep dengan substitusi *puree* tempe sebanyak 20%, 40%, dan 60%. Tahap *Develop* meliputi uji validasi oleh ahli pangan dan gizi, serta penentuan penyajian dan kemasan produk. Tahap *Disseminate* melibatkan uji kesukaan konsumen melalui pameran makanan. Analisis data menggunakan uji sensoris oleh 50 panelis tidak terlatih, diikuti dengan uji independent sample *z-test* untuk membandingkan daya terima produk acuan dan produk pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa formulasi dengan substitusi *puree* tempe sebanyak 60% memberikan karakteristik sensoris terbaik dan peningkatan kandungan protein yang signifikan.

Kata Kunci *Pempek tenggiri, puree tempe, substitusi, makanan khas, inovasi produk*

KESIAPAN KERJA ALUMNI BALAI LATIHAN KERJA DAN PENGEMBANGAN PRODUKTIVITAS DIY

Zianatul Makwa¹, Dian Retnasari²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : zianatulmakwa.2024@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan dan riset tingkat pengangguran di Indonesia, di setiap jenjang pendidikan terdapat tingkat pengangguran yang cukup besar. Hal ini menimbulkan keprihatinan dan keingintahuan tingkat kesiapan kerja dari alumni lembaga atau balai latihan kerja. Alumni lembaga pelatihan dididik dan dilatih keterampilannya agar setelah lulus siap bekerja baik secara mandiri maupun bekerja di industri. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan kerja alumni BLKPP DIY. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi berjumlah 32 alumni angkatan I dan II tahun 2022 diambil dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini sebelum digunakan diuji validitas dan reliabilitas. Adapun hasil uji validitas dengan taraf signifikansi 5% adalah 30 butir item valid digunakan dan uji reliabilitas menggunakan rumus koefisien *Cornbarch's Alpha* adalah 0,958 nilai tersebut konsisten dan reliabel untuk penelitian. Hasil penelitian ini diketahui hasil kesiapan kerja alumni BLKPP DIY menunjukkan kategori kesiapan kerja sangat tinggi 6%, kategori kesiapan kerja tinggi 53%, kategori kesiapan kerja rendah 28%, dan kategori kesiapan kerja sangat rendah 13%. Hasil penelitian ini berperan penting dalam monitoring dan evaluasi tingkat kesiapan kerja para alumni agar mengoptimalkan daya serap alumni di dunia kerja.

Kata Kunci : *Kesiapan, Kerja, BLKPP*

PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL KERAH JAS TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Dr. phil. Yeni Sesnawati, S.Pd., M.T. ¹, **Dra. Suryawati, M.Si.** ², **Azki Nur Hikmah Tuanaya** ³

¹Pendidikan Tata Busana; ²Universitas Negeri Jakarta
E- mail : Azkianurhikmah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-modul* kerah jas pada mata kuliah Tailoring yang diukur berdasarkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan *Pre-Experimental Design* tipe *Intact-Group Comparison*, menggunakan teknik *total sampling* di mana mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana yang mengikuti mata kuliah Tailoring pada semester 120 tahun 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan *achievement test* yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal benar-salah untuk data hasil belajar mahasiswa. Data hasil belajar dianalisis menggunakan *t-test independent*. Berdasarkan hasil *achievement test* dan *independent t-test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa *e-modul* kerah jas dengan materi yang dijelaskan secara *step-by-step* terhadap hasil belajar mahasiswa kelas Tailoring.

Kata Kunci: *Pengaruh, E-Modul, Tailoring, Kerah Jas, Hasil Belajar Mahasiswa*

PENGARUH PROKRASTINASI AKADEMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH PRAKTIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

Esty Nurbaity Arsy¹, Yeni Sesnawati², Sinta Agustiani³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : enurbaity@unj.ac.id | yesnawati@unj.ac.id | sintaagustiani218@gmail.com

ABSTRAK

Prokrastinasi akademik menjadi masalah umum dan masih sering terjadi dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh prokrastinasi akademik terhadap hasil belajar mata kuliah praktik Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal dan menggunakan metode survey. Teknik pengumpulan data berupa angket, serta dokumentasi. Pengumpulan data variabel prokrastinasi akademik dilakukan menggunakan skala *Academic Procrastination Scale* (APS) dari McCloskey 2011 sebanyak 30 item pernyataan yang terdiri dari 2 jenis pernyataan yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Sedangkan untuk variabel hasil belajar pengumpulan data berupa dokumentasi nilai UTS & UAS mata kuliah praktik. Populasi penelitian yaitu mahasiswa aktif S1 Pendidikan Tata Busana angkatan 2021, 2022, & 2023 yang berjumlah 142 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *stratified random sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 104 orang. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. 0,063 > 0,05 yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara prokrastinasi akademik terhadap hasil belajar mata kuliah praktik mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Dengan demikian, ada faktor lain, selain prokrastinasi akademik yang lebih dominan mempengaruhi hasil belajar mata kuliah praktik mahasiswa.

Kata Kunci: *Prokrastinasi Akademik, Hasil belajar, Mahasiswa*

PENAMBAHAN BUBUK DAUN KELOR DAN PROTEIN IKAN LELE PADA PEMBUATAN MIE FORTIFIKASI DENGAN BAHAN DASAR TEPUNG TEMPE GUNA MENCEGAH STUNTING PADA GEN Z

Khansa Azzahra¹, Ichda Chayati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : khansazzahra.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Produk mie dengan bahan pengganti tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele merupakan mie yang sesuai dengan Namanya yaitu terbuat dengan campuran tepung tempe, bubuk daun kelor, ikan lele, tepung protein tinggi, telur, garam, air dan juga tepung kanji sebagai taburan. Mie sendiri sangat populer di kalangan generasi Z saat ini. Sehingga mie dengan bahan pengganti tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele ini bisa menjadi alternatif pengganti mie yang sering di konsumsi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk mie dengan menggantinya dengan tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele dengan tujuan khusus 1) menemukan resep untuk produk mie dengan bahan pengganti tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele. 2) menentukan penyajian dan kemasan produk mie dengan bahan pengganti tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele. 3) mengetahui tingkat kesesuaian selera masyarakat terhadap produk mie dengan bahan pengganti tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele. 4) menentukan harga jual dan BEP produk mie disubstitusi tepung tempe, bubuk daun kelor, dan protein ikan lele. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D yang terdiri *Difine, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil dari penelitian adalah 1) Resep produk mie (tepung tempe 10%, bubuk daun kelor 5%, dan protein ikan lele 5%), 2) kemasan produk menggunakan *standing pouch* transparan ukuran 14 cm x 22 cm, 3) daya terima masyarakat terhadap mie ini ditunjukkan dengan penilaian uji sesoris hasil uji paired t-test yaitu tidak berbeda nyata atau tidak terdapat perbedaan antara acuan dan pengembangan. 4) Harga jual sebesar Rp.9.000.

Kata kunci : mie, tepung tempe, bubuk daun kelor, ikan lele, gen Z

ANALISA TITIK PAS KEBAYA JANGGAN MENGGUNAKAN BAHAN JACQUARD, COTTON, DAN VELVET

Liana Nur Aisyah¹, Endang Prahastuti², Annisau Nafiah³, Nurul Aini⁴
lianaturanuraisyah06@gmail.com¹, endang.prahastuti.ft@um.ac.id², annisau.nafiah.ft@um.ac.id³,
nurul.aini.ft@um.ac.id⁴

¹ Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Malang

*Co-Author : endang.prahastuti.ft@um.ac.id

ABSTRAK

Kebaya merupakan pakaian tradisional yang dikenakan oleh wanita Indonesia yang memiliki pakem-pakem dalam pembuatannya. Dalam pembuatan kebaya pemilihan bahan sangat penting karena setiap kain mempunyai karakteristik yang berbeda oleh karena itu akan mempengaruhi titik pas, penampilan, kenyamanan dan keanggunan atau estetika bagi pemakai. Memilih kain yang memiliki nilai tradisional atau budaya tertentu dapat menambah makna dan keunikan pada kebaya tersebut. Selain itu busana yang baik adalah busana yang dipakai terasanya nyaman dan pas sesuai dengan ukuran tubuh atau lekuk tubuh pemakai, oleh karena itu perlunya *fitting factor* atau titik pas pada bahan yang digunakan. Pada penelitian ini bahan yang digunakan dalam pembuatan kebaya janggan yaitu bahan *jacquard*, *cotton*, dan *velvet*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil titik pas kebaya janggan menggunakan bahan *jacquard*, *cotton* dan *velvet*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang diisi oleh ahli panelis khususnya bidang kebaya, untuk menilai hasil titik pas kebaya *janggan*. Hasil penelitian ini adalah: (1) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *jacquard* masuk dalam kategori terendah dengan persentase 90,48% (2) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *cotton* masuk dalam kategori tertinggi dengan persentase 96,82% (3) hasil titik pas kebaya *janggan* menggunakan bahan *velvet* masuk dalam kategori sedang dengan persentase 93,65%. (4) Hasil titik pas kebaya dari ketiga bahan masuk dalam kategori tepat dengan persentase yang berbeda.

Kata Kunci: *Cotton, Jacquard, Kebaya, Titik Pas, dan Velvet.*

INOVASI KUE NASTAR CRUMBLE TEMPE SEBAGAI CAMILAN TINGGI PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Leila Maharani¹, Marwanti²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : leilamaharani.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Kue nastar adalah jenis kue kering yang terbuat dari tepung terigu, gula halus, margarin, serta kuning telur dengan isian selai buah nanas. Nastar *Crumble* Tempe merupakan produk pengembangan yang menggunakan substitusi *crumble* tempe pada isian serta adonan luarnya. Penelitian ini bertujuan 1) menemukan resep produk Nastar *Crumble* Tempe, 2) menentukan penyajian dan kemasan produk Nastar *Crumble* Tempe, 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Nastar *Crumble* Tempe, 4) menentukan harga jual dan BEP produk Nastar *Crumble* Tempe. Metode penelitian yang digunakan dalam produk ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan empat (4) tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pembuatan Nastar *Crumble* Tempe melalui tahapan uji coba resep acuan, uji coba resep pengembangan, validasi tingkat kesukaan produk acuan dan pengembangan pada panelis berpengalaman, serta pengenalan produk pada masyarakat melalui pameran. Analisis data diperoleh dari 50 orang panelis tidak berpengalaman lalu diuji menggunakan *paired t-test* untuk mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan pengembangan pada masyarakat. Dari penelitian ini dihasilkan informasi yaitu : 1) resep produk Nastar *Crumble* Tempe menggunakan substitusi *crumble* tempe sebesar 15%, 2) kemasan produk menggunakan plastik OPP ukuran 7 x 10 cm sebagai kemasan primer dan toples bening bentuk persegi sebagai kemasan sekunder, 3) daya terima masyarakat terhadap Nastar *Crumble* Tempe diukur dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna adalah 0.008, dimana $p < 0.05$ terdapat perbedaan yang signifikan pada penerimaan masyarakat. Kemudian *p-value* pada aspek aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan secara berturut 0.561; 0,263; 0.100; 0.644; 0.113 yang menunjukkan $p > 0.05$ disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat penerimaan masyarakat. Harga jual Nastar *Crumble* Tempe yaitu Rp. 2.500/buah dengan BEP unit sebanyak 54 unit.

Kata Kunci: *Nastar Tempe, Tempe, Substitusi Crumble Tempe, Camilan Tinggi Protein, Generasi Z*

THAI TEA TEMPE TARTLETS: DESSERT SEHAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE CRUMBLE YANG KAYA PROTEIN UNTUK GENERASI Z

Hasna Lillfattu Syarifah¹ , Dr. Fitri Rahmawati, M.P.²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : hasnalillfattu.2021@student.uny.ac.id, fitri_rahmawati@uny.ac.id

ABSTRAK

Inovasi dalam industri makanan terus berkembang pesat, termasuk dalam kategori pastry yang semakin diminati konsumen. Namun, inovasi pada produk pie masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pie dengan isian substitusi tempe crumble sebagai alternatif dessert sehat yang kaya protein, khususnya untuk Generasi Z yang memiliki gaya hidup dinamis dan cenderung mengonsumsi makanan praktis. Tempe, sebagai makanan tradisional Indonesia yang terbuat dari fermentasi kacang kedelai, memiliki berbagai manfaat kesehatan, seperti menurunkan kadar kolesterol, mencegah diare, bertindak sebagai antioksidan, dan meningkatkan penyerapan kalsium serta zat besi. Penelitian ini fokus pada pengembangan Thai Tea Tempe Tartlets dengan tujuan utama: 1) menemukan resep *Thai Tea Tempe Tartlets*, 2) menentukan penyajian produk, 3) mengetahui tingkat penerimaan produk di masyarakat, dan 4) menentukan harga jual produk. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan dessert yang tidak hanya lezat dan menarik, tetapi juga sehat dan kaya protein, sehingga dapat meningkatkan konsumsi makanan bergizi di kalangan Generasi Z.

Kata Kunci: *Thai Tea Tempe Tartlets, Pie, Tempe, Dessert Sehat, Generasi Z*

MIE SAYUR DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN SEHAT UNTUK GENERASI Z

Nu'ma Alifah Zahro¹, Fitri Rahmawanti²

¹ Universitas Negeri Yogyakarta; ² Departemen Pendidikan Tata Boga dan Tata Busana FT UNY

E- mail : numaalifah.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Mie Sayur Tempe merupakan sebuah produk inovasi sebuah makanan sehat yang menggunakan substitusi tempe. Penelitian memiliki tujuan yaitu: 1) Mengembangkan resep mie sayur dengan substitusi tempe, 2) Mengetahui daya terima masyarakat terhadap inovasi produk mie sayur dengan substitusi tempe, 3) Menentukan penyajian dan kemasan inovasi produk mie sayur dengan substitusi tempe, 4) Menentukan harga jual dan BEP produk mie sayur dengan substitusi tempe. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses pembuatan Mie Sayur Tempe yaitu dengan uji coba tiga resep produk acuan (tahap *define*), uji coba tiga resep produk pengembangan (tahap *design*), uji tingkat kesukaan produk dengan panelis terbatas (tahap *develop*), dan uji tingkat kesukaan produk dengan 50 panelis melalui pameran (tahap *disseminate*). Analisis data diperoleh dengan uji sensoris kepada 50 orang panelis kemudian diuji menggunakan uji *paired simple t-test* untuk mengetahui perbedaan tingkat daya terima antara produk acuan dan produk pengembangan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu resep produk Mie Sayur Tempe dengan substitusi tempe 30%; daya terima masyarakat terhadap Mie Sayur Tempe diketahui dengan penilaian uji sensoris dan hasil analisis uji *paired simple t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, aroma, tekstur, kemasan, dan, keseluruhan secara berturut-turut adalah 0.243, 0.173, 0.638, 0.530, dan 0.125 dimana seluruh nilainya $P > 0.05$ yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Sedangkan untuk nilai *p-value* dari aspek rasa yaitu 0.017 dimana $P < 0.05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat antara produk acuan dan produk pengembangan. Sehingga dapat diketahui bahwa Mie Sayur Tempe memiliki minat masyarakat yang lebih tinggi dibandingkan Mie Sayur; kemasan produk yang digunakan yaitu *mini paper bowl* dengan ukuran 5 cm, diameter 8,5 cm, serta menggunakan tutup kemasan transparan sebagai kemasan primer; dan harga jual untuk Mie Sayur Tempe yaitu Rp6.000/pcs dengan BEP unit sebanyak 21 unit.

Kata Kunci: *Generasi Z, Mie sayur, Mie sayur tempe, Sayur sawi, Tempe*

CHIPEE (MOCHI TEMPE) COKELAT DENGAN SUBSTITUSI TEMPE SEBAGAI MAKANAN PENUTUP YANG SEHAT UNTUK GENERASI Z

Julianti Salma¹, Departemen Tata Boga dan Busana²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: juliantisalma.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menemukan resep produk Chipee (Mochi Tempe), 2) menemukan kemasan produk Chipee (Mochi Tempe), 3) mengetahui daya terima masyarakat terhadap produk Chipee (Mochi Tempe). Metode penelitian yang digunakan dalam produk Chipee (Mochi Tempe) adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu 1) *define* menemukan resep terbaik dari 3 resep acuan, 2) *design* membuat 3 resep substitusi *puree* tempe dari resep acuan untuk menemukan persentase substitusi terbaik, 3) *develop* melakukan uji validasi resep acuan dan pengembangan oleh validator berpengalaman, 4) *disseminate* menyebarkan produk ke masyarakat untuk mengetahui tingkat penerimaan produk. Analisis data diperoleh dari 50 orang panelis tidak berpengalaman kemudian diuji *paired t-test* agar mengetahui tingkat perbedaan daya terima antara produk acuan dan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu: 1) resep produk Chipee (Mochi Tempe) dengan substitusi *puree* tempe yang tepat adalah sebanyak 25%, 2) kemasan produk menggunakan plastik OPP ukuran 10x7 cm sebagai kemasan primer dan *paper box* ukuran 20x12x5 cm sebagai kemasan sekunder, 3) hasil penilaian uji sensoris masyarakat yang menunjukkan daya terima masyarakat terhadap produk Chipee (Mochi Tempe) dan hasil uji *paired t-test*. Nilai *p-value* dari aspek warna, rasa, tekstur, kemasan, dan keseluruhan secara berurutan adalah 0,010; 0,012; 0,001; 0,024; 0,012 bernilai $< \alpha = 0,05$ terdapat perbedaan signifikan, sedangkan untuk aroma *p value* 0,055 bernilai $> \alpha = 0,05$ tidak ada perbedaan yang signifikan. Penerimaan masyarakat terhadap Chipee (Mochi Tempe) lebih tinggi dibandingkan mochi biasa, 4) harga jual Chipee (Mochi Tempe) per pcs Rp3.500 dan per box dengan isi 6 pcs Rp22.000, serta BEP unit 25 unit dan BEP harga Rp87.500.

Kata Kunci: *Chipee (Mochi Tempe), Generasi Z, Makanan Penutup Sehat, Tempe, Substitusi Puree Tempe*

PENGEMBANGAN PIE TEMPE SAUCE BECHAMEL DENGAN SUBSTITUSI ONCOM SEBAGAI PENGENALAN KEPADA KONSUMEN PAMERAN CIF

Asma Fara Tsabita¹, Marwanti²

Universitas negeri Yogyakarta
asmafara.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menemukan resep pie tempe sauce bechamel (2) melakukan uji produk sebagai guna menemukan prdoduk pengembangan yang diminati (3) mengetahui tingkat kesukaan konsumen terhadap produk pie tempe sauce bechamel; (4) menghitung harga jual produk pie tempe. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan yaitu define, design, development, disseminate dan responden pada penelitian ini sebanyak 50 panelis yang berada pada pameran CIF. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Dari hasil penelitian tersebut formula yang dapat diterima dan diminati oleh konsumen yaitu dengan penambahan oncom 50% dari total keseluruhan tepung terigu.

Kata Kunci: *Pie tempe sauce bechamel, oncom, pengembangan, konsumen CIF.*

PEMPEK IKAN TENGGIRI DENGAN SUBSTITUSI PUREE TEMPE SEBAGAI PROTEIN TAMBAHAN UNTUK GEN Z

Zahra Noor Kamilah¹, Mutiara Nugraheni¹

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: zahranoor.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pempek merupakan makanan khas Palembang yang populer di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterjangkauan guna memperoleh nilai gizi yang lebih tinggi pada pempek dengan substitusi *puree* tempe sebagai sumber protein nabati. Tujuan penelitian meliputi: membuat inovasi produk pempek, menentukan formulasi terbaik pempek dengan substitusi *puree* tempe, dan menganalisis karakteristik sensoris produk. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *Define* melibatkan penentuan resep dasar pempek. Tahap *Design* mencakup pengembangan resep dengan substitusi *puree* tempe sebanyak 20%, 40%, dan 60%. Tahap *Develop* meliputi uji validasi oleh ahli pangan dan gizi, serta penentuan penyajian dan kemasan produk. Tahap *Disseminate* melibatkan uji kesukaan konsumen melalui pameran makanan. Analisis data menggunakan uji sensoris oleh 50 panelis tidak terlatih, diikuti dengan uji independent sample *z-test* untuk membandingkan daya terima produk acuan dan produk pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa formulasi dengan substitusi *puree* tempe sebanyak 60% memberikan karakteristik sensoris terbaik dan peningkatan kandungan protein yang signifikan.

Kata Kunci: *Pempek tenggiri, puree tempe, substitusi, makanan khas, inovasi produk*

KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Eka Wulandari¹, Sri Listiani², Muchamad Noerharyono³

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : ekawulan2002@gmail.,com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesiapan kerja siswa kelas XII SMK dan mengidentifikasi hal-hal yang mempengaruhi kesiapan kerja siswa kelas XII SMK dilihat dari aspek-aspek kesiapan kerja, yaitu aspek bekerja sama, tanggung jawab, bersikap kritis, mampu beradaptasi, melakukan pertimbangan logis, memiliki ambisi, keterampilan, ilmu pengetahuan, pemahaman, dan atribut kepribadian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada siswa kelas XII SMKN 3 Bogor Kompetensi Keahlian Tata Busana. Hasil kesiapan kerja siswa kelas XII SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana berdasarkan seluruh aspek berada dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu sebesar 84%, Hasil menunjukkan hampir seluruh aspek kesiapan kerja berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Aspek tertinggi yaitu aspek Bekerja sama pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 91%. Namun pada aspek terendah yaitu aspek keterampilan masih berada pada kategori “Tinggi” sebesar 69%. Memiliki kemampuan bekerja sama, bertanggung jawab, bersikap kritis, mampu beradaptasi, dapat melakukan pertimbangan logis, memiliki ambisi, memiliki ilmu pengetahuan dan pengalaman serta atribut kepribadian telah dimiliki siswa dengan sangat baik untuk kesiapan kerja, namun untuk aspek keterampilan siswa seperti keterampilan dalam bidang keahlian dan keterampilan manajerial masih harus ditingkatkan.

Kata Kunci: *Kesiapan Kerja, Siswa, Sekolah Menengah Kejuruan, Tata Busana*

PENGEMBANGAN RED VELVET TEMPE CAKE SEBAGAI ALTERNATIF MAKANAN RENDAH LEMAK UNTUK MENCEGAH OBESITAS

Cindy Imroatus Sholihah¹, Kokom Komariah²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : cindyimroatus.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Obesitas dapat dicegah dengan mengkonsumsi bahan pangan yang mengandung protein dan rendah kalori. Bahan pangan yang mengandung protein dan rendah kalori adalah dengan tempe. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan resep pengembangan produk red velvet tempe cake, untuk menemukan penyajian dan kemasan yang baik serta tepat untuk produk red velvet tempe cake, agar mengetahui tingkat kepuasan/kesukaan masyarakat terhadap produk red velvet tempe cake, menentukan harga jual dan break even point pada produk red velvet cake tempe, menganalisis Business Model Canvas (BMC) pada produk red velvet tempe cake. Model penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D yaitu menentukan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*), dan menyebarluaskan (*disseminate*). Hasil uji sensoris dengan 50 orang panelis menunjukkan bahwa formula resep dengan hasil terbaik red velvet cake diperoleh dari formula 40% tepung tempe dan 60% tepung terigu. Dengan formula tersebut mendapatkan respon positif dan disukai oleh masyarakat. Kemasan produk menggunakan doyleys paper berukuran 3 inch sebagai kemasan primer dan mika moon berukuran 5 cm x 5 cm x 4 cm sebagai kemasan sekunder. Daya terima masyarakat terhadap red velvet tempe cake ini ditunjukkan dengan penilaian uji sensoris dengan hasil uji paired t-test menunjukkan p-value yang terdiri dari aspek warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan secara berturut-turut bernilai 0,200; 0,243; 0,868; 0,049; 0,001; 0,204. Apabila data < 0,05 maka berbeda nyata sedangkan data > 0,05 maka tidak berbeda nyata. Dari hasil yang sudah disimpulkan 2 data yang berbeda, yaitu data berbeda nyata (tekstur dan kemasan), serta data yang tidak berbeda nyata (warna, aroma, rasa, dan keseluruhan). Harga jual Red Velvet Tempe Cake Rp. 5.000/kemasan.

Kata Kunci : *Obesitas, Red velvet cake, Tepung tempe, Rendah kalori, Formula*

SUBSTITUSI TEPUNG TEMPE PADA BOLU PANDAN SEBAGAI DESSERT SEHAT UNTUK GENERASI Z

Yunita Ayu Wulandari¹ , Kokom Komariah²

Prodi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Email : yunita83ft.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Menentukan resep produk Bolu pandan yang disubstitusi tepung tempe. 2) Menetapkan penyajian dan pengemasan yang sesuai untuk produk Bolu Pandan yang disubstitusi tepung tempe. 3) Mengetahui penerimaan masyarakat terhadap produk pengembangan Bolu pandan. 4) Menghitung harga jual dan BEP (Break-Even Point) produk pengembangan bolu pandan yang disubstitusi tepung tempe. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D (define, design, development, dan disseminate). 1) Define, mencari 3 resep sebagai acuan. 2) Design, merancang pengembangan resep acuan. 3) Development, melakukan validasi dari panelis ahli. 4) Disseminate, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat. Pembuatan produk bolu pandan dilaksanakan mulai dari tanggal 4 Maret 2024 hingga 8 Juni 2024. Analisis data akan dilakukan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian diperoleh: 1) Pengembangan produk Bolu pandan substitusi tepung tempe persentase 20%. 2) Pengemasan produk pengembangan Bolu pandan menggunakan thinwall dengan ukuran 120 ml. 3) Harga jual produk Bolu pandan adalah Rp. 2.816/buah. 4) Pengujian produk Bolu pandan memiliki hasil yang tidak berbeda dengan produk acuan sehingga produk bolu pandan tempe dapat diterima dan disukai oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: *Bolu pandan, Tepung tempe, Generasi Z*



Diterbitkan Oleh:

Departemen Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
2024