

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu restoran yang berada di kawasan kota jakarta yaitu restoran Dapur Sunda. Penelitian ini merupakan penelitian suatu kasus yaitu mengenai perbaikan menu *unpopular* di restoran Dapur Sunda tersebut berdasarkan metode perhitungan *cost control* dan perhitungan *menu engineering*. Data diambil selama satu semester atau enam bulan, dari bulan Januari – Juni 2012.

Adapun aspek–aspek penelitian yang akan diteliti di restoran Dapur Sunda adalah sebagai berikut :

- a) Pengendalian biaya produksi di restoran Dapur Sunda berdasarkan metode *Cost control* dan *Menu Engineering*.
- b) Eksplorasi karakteristik organoleptik sebagai bahan rekomendasi perbaikan Menu *unpopular*.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh pemecahan terhadap berbagai masalah penelitian. Metode ini diperlukan agar tujuan dapat tercapai sesuai dengan rencana yang telah cukup ditetapkan, untuk memperoleh hasil yang baik harus digunakan metode penelitian yang tepat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode studi literatur

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, makalah, majalah, serta artikel-artikel guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2. Metode survei

Adalah metode penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta – fakta dari gejala – gejala yang ada dan mencari keterangan – keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah.

Metode survei membedah dan menguliti serta mengenal masalah – masalah serta mendapatkan pemberaran terhadap keadaan dan praktik – praktik yang sedang berlangsung.

3. Metode deskriptif analitik

Adalah metode yang berfungsi untuk menganalisis kondisi objek yang diteliti.

3.3 Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.1
Operasional Variabel Penelitian

Variabel / Sub Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analitis	Skala
Rasa	<p>adanya empat macam rasa dasar manis, asin, asam dan pahit dan</p> <p>Kualitas empat rasa dasar dipengaruhi oleh konsentrasinya (Bambang Kartika) (1988)</p>	<p>Suhu</p> <p>Medium rasa yang dipakai</p> <p>Adaptasi</p> <p>Interaksi beberapa macam rasa</p>	<p>Data diperoleh dari konsumen terhadap menu <i>unpopular</i> dengan skala semantik meliputi keenakan rasa</p>	Interval
Aroma	<p>bau-bauan atau aroma dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat diamati dengan indera pembau.</p> <p>Untuk dapat menghasilkan bau, zat-zat bau harus dapat</p>	<p>Lewat indera pembau</p> <p>Lewat mulut</p>	<p>Data diperoleh dari konsumen terhadap menu <i>unpopular</i> dengan skala semantik meliputi menggugah selera</p>	Interval

	menguap, sedikit larut dalam air dan sedikit dapat larut dalam lemak. (Bambang Kartika) (1988)			
Penampilan	sifat penglihatan atau penampilan merupakan sifat pertama yang diamati oleh konsumen sedangkan sifat – sifat yang lain akan dinilai kemudian. (Bambang Kartika) (1988)	Warna dan kilap Viskositas Ukuran dan bentuk Sifat kelainan bahan	Data diperoleh dari konsumen terhadap menu <i>unpopular</i> dengan skala semantik meliputi kemenarikan penampilan	Interval

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiono (2009:61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk diteliti dan kemudian ditarik sampelnya. Adapun populasi pada penelitian ini adalah jumlah konsumen per bulan yang ada

di restoran dapur sunda dengan total jumlah rata – rata di seluruh restoran berjumlah 3000 konsumen perbulan.

3.4.2 Sampel

Menurut Arikunto (2002:109) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Menurut Sugiyono (2006:90) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”

3.4.3 Teknik Sampling

Menurut Sugiono (2009:62) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang akan digunakan pada penelitian ini adalah probability sampling. Menurut Sugiono (2009:66) *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dari *Nonprobability Sampling* teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiono (2009:68) sampling jenuh adalah “*teknik penentuan sample bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample*”. Dengan toleransi kesalahan sebesar 5% sampel yang diambil berjumlah 194 sampel.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengolahan data yang dikumpulkan dapat dipengaruhi oleh faktor orang yang mengumpulkan data jika pengumpulan data melakukan sedikit kesalahan sikap dan wawancara misalnya, akan mempengaruhi data yang diberikan responden. Oleh sebab itu, peneliti harus berhati-hati dalam memperoleh data yang terkait dengan objek penelitian sehingga dapat menyimpulkan suatu

penelitian tidak mengalami kekeliruan. Berikut merupakan alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam mengkaji pemasalahan yang diangkat dalam objek penelitian.

- Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, makalah, majalah, serta artikel-artikel guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian.
- Studi lapangan, mengamati kegiatan perusahaan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
- Kuisisioner, dilakukan dengan menyebar seperangkat daftar pertanyaan tertulis kepada konsumen.
- Wawancara, dilakukan melalui teknik komunikasi langsung kepada pihak perusahaan.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Metode Menu Engineering

Tabel 3.2

Tabel Pengisian Angka Menu Engineering

A	B	C	D	E	F	G	H	L	P	R	S
Menu	Number	Popularity	Item	Item	Item	Total	Total	Total	Profit	Popularity	Menu
Item	sold	%	food	Sell	Profit	Cost	Revenue	Profit	Category	Category	Item
Name			cost	Price	(E-D)	(D*B)	(E*B)	(H-G)			Class
Item # 1	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 2	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 3	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver

Item # 4	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 5	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 6	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 7	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 8	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 9	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 10	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 11	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver
Item # 12	0	0	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	Low	High	Silver

Dari tabel peneliti akan memasukan data sesuai dengan data dan hasil penghitungan menu *engineering* dan akan diketahui pengklasifikasian menunya setelah dilakukan penghitungan.

Teknik penghitungan yang akan saya gunakan :

- a) $Contribution\ Margin\ (CM) = Selling\ Price - Food\ Cost$
- b) $CM\% = CM\ per-item / Selling\ Price \times 100\%$
- c) $Total\ CM\% = Total\ CM / Total\ Sales \times 100\%$
- d) $Food\ Cost\ \% = Food\ Cost / Sales \times 100\%$
- e) $Total\ cost = Amount\ Sold \times Cost\ per\ portion$
- f) $Total\ Sale = Amount\ Sold \times Selling\ Price$
- g) $Menu\ Mix = Amount\ Sold\ per\ item / Total\ Amount\ Sold$
- h) $Menu\ Mix\ \% = Amount\ Sold\ Per\ Item / Total\ Amount\ Sold \times 100\%$
- i) $Average\ Weight\ Contribution\ Margin\ (AWCM) = Total\ CM / Total\ Number\ of\ Menu\ Item$
- j) $Potential\ Food\ Cost = Total\ food\ cost\ all\ items / total\ food\ sales\ all\ items$

Setelah peneliti menghitung volume penjualan dengan teknik menu *engineering* selanjutnya peneliti aka mengklafikaian produk menurut MM% atau yang biasa disebut *menu mix* yang maksudnya kepopuleran suatu menu dan juga menurut CM yang biasa disebut *contribution margin* yang maksudnya selisih antara harga jual dengan *food cost* atau bisa juga disebut dengan keuntungan kotor

Untuk Pengklafikasiannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3

Pengklafikasian Menu

MM – Rank	CM – Rank	Classification
<i>High</i>	<i>High</i>	<i>Star</i>
<i>High</i>	<i>Low</i>	<i>Plowhirse</i>
<i>Low</i>	<i>High</i>	<i>Puzzle</i>
<i>Low</i>	<i>Low</i>	<i>Dog</i>

Sumber : Planning and control for Food and Beverage Operation (1991:115)

Dari tabel di atas peneliti bisa mengklafikasikan menu setelah dihitung. Berdasarkan tabel apabila MM dan CM nya tinggi maka menu tersebut berklasifikasi *star*, apabila MMnya tinggi tetapi CMnya rendah maka menu tersebut berjenis *plowhorse*, dan apabila MMnya rendah tetapi CMnya tinggi maka menu tersebut diklafikasikan sebagai menu *puzzle*, dan jika MMnya rendah dan CMnya juga rendah maka menu tersebut diklafikasikan sebagai menu *dog*.

Dari pengklafikasiannya dapat diketahui menu tersebut Populer atau *unpopular*, menu tersebut dikatakan populer apabila menguntungkan atau

memiliki MM dan CM yang tinggi dan dikatakan menu *unpopuler* bila MM dan CMnya rendah.

3.6.2 Rancangan Analisis

3.6.2.1 Analisis Kualitas Produk Menggunakan Kuisioner

Penulis akan menganalisis kualitas produk yang ada di restoran dapur sunda ini menggunakan kuisioner. Kuisioner ini dibuat untuk mengetahui sejauh mana kualitas menu yang ditawarkan dapat diterima oleh konsumen rumah makan dapur sunda.

Kuisioner yang pertama penulis akan mencoba menanyakan tentang pengetahuan konsumen tentang menu tidak populer yang ditawarkan contoh Kuisionernya seperti yang akan saya tampilkan dibawah ini :

a. *knowledge*

Nama Produk	Tahu/tidak tahu	Pernah mengkonsumsi/tidak pernah mengkonsumsi
Menu 1 sampai dengan menu x		

Apabila anda mengetahui menu tersebut silahkan isi dengan tanda (x) tabel dibawah apabila tidak tahu silahkan di lewat.

Kuisioner yang kedua penulis ingin mengetahui sejauh mana rasa, aroma dan penampilan dari menu yang tidak populer di mata konsumen. Contoh quisionernya di bawah ini :

b. organoleptik

1. Rasa

Skala hedonik	Skala numerik
<input type="checkbox"/> enak luar biasa	4
<input type="checkbox"/> sangat enak	3
<input type="checkbox"/> enak	2
<input type="checkbox"/> agak enak	1
<input type="checkbox"/> tidak enak	0

2. Aroma

Skala hedonik	Skala numerik
<input type="checkbox"/> sangat menggoda sekali	4
<input type="checkbox"/> sangat menggoda	3
<input type="checkbox"/> menggoda	2
<input type="checkbox"/> tidak menggoda	1
<input type="checkbox"/> sangat tidak menggoda	0

3. Penampilan

Skala hedonik	Skala numerik
<input type="checkbox"/> sangat menarik sekali	4
<input type="checkbox"/> sangat menarik	3
<input type="checkbox"/> menarik	2
<input type="checkbox"/> tidak menarik	1
<input type="checkbox"/> sangat tidak menarik	0

3.6.2.2 Rancangan Analisis Menu Per Bulan

Untuk mengetahui analisis menu per bulan yang termasuk dalam kategori *stars*, *plowhorse*, *puzzle* ataupun *dog*. Penulis akan membuat rancangan analisis menu per bulan yang akan dibuat berdasarkan tabel di bawah ini :

Tabel 3.4

Analisis Menu Per Bulan

Menu	Bulan Ke					
	1	2	3	4	5	6
sop						
sop ikan gurame						
sop ikan mas						
sop selat sunda						
soto bandung						

mie kocok					
sayur asem					
soto ayam					
sop ayam					
sop Buntut					
sop iga sapi					
Sapi					
Empal Goreng		Yellow			
Paru Goreng					
Babat Goreng					
Usus Goreng					
Ikan					
Gurame Goreng					
Gurame Bakar					
Gurame Goreng Cobek					
Gurame Bakar Cobek					
Gurame Garang Asam					
Gurame Goreng Acar					
Gurame Tumis					
Ikan Mas Goreng					
Ikan Mas Bakar					
Pepe Ikan Mas					
Ikan Mas Goreng Acar					

Ikan Mas Tumis					
Ikan Mas Garang Asam					
Jambal Goreng					
Ayam					
Ayam Goreng					
Ayam Bakar					
Ayam Geprek Goreng					
Ayam Geprek Bakar					
Pepes Ayam					
Sate Ayam					
Ati Ampela Goreng					
Ati Ampela Bakar					
Hidangan Laut					
Udang Goreng					
Udang Bakar					
Udang Goreng Tepung					
Udang Goreng Mentega					
Cumi Goreng					
Cumi Bakar					
Cumi Goreng Tepung					
Cumi Goreng Mentega					
Nasi					
Nasi Goreng					

Sayuran						
Karedok						
Lotek						
Urab Sayuran						
Tumis Toge Babat						
Tumis Toge Jambal						
Tumis Toge Tahu						
Tumis Kangkung						
Tumis Lember						
Lalab Sambal						
Cobek Genjer						
Pepes Tahu						
Tahu/tempe Goreng						
Tahu Goreng Tepung						
Tempe Goreng Tepung						
Semur Jengkol						
Jengkol Goreng						
Pete Goreng						
Pete Bakar						
Pepes Jamur						
Pete Telor						
Tahu Telor						
Pencok Kacang						

Pencok Leunca						
Ulukuteuk Leunca						
Emping Goreng						
Sambal						
Sambal Tempe						
Sambal Tempe Terasi						
Sambal Oncom						
Sambal Mentah						
Sambal Tomat						
Sambal Gandaria						
Sambal mangga						
Hidangan Penutup						
Biji Salak						
Rujak Serut						
Pisang Goreng						
Colenak						

Keterangan = jika menu $ax = star$ \Rightarrow nilainya 4

Puzzle \Rightarrow nilainya 3

Plowhorse \Rightarrow nilainya 2

Dog \Rightarrow nilainya 1

Menurut Kartika et al. (1988 :120), pengolahan data untuk rancangan acak kelompok adalah sebagai berikut :

$$FK = \frac{(\sum X)^2}{T * r}$$

$$JK(P) = \frac{(X)^2 + \dots + (X)^2}{r} - \text{Faktor Koreksi}$$

$$JK(S) = \frac{(Y)^2 + \dots + (Y)^2}{T} - \text{Faktor Koreksi}$$

$$JK(T) = (S^2 + \dots + S^2) - FK$$

$$JK(G) = JK \text{ Total} - JK \text{ Panelis} - JK \text{ Sampel}$$

Dimana :

FK = Faktor Koreksi

JK(P) = Jumlah Kuadrat Panelis

JK(S) = Jumlah kuadrat Sampel

JK(T) = Jumlah Kuadrat Total

JK(G) = Jumlah Kuadrat Galat

X = Jumlah penilaian masing-masing panelis terhadap semua sampel

Y = Jumlah penilaian semua panelis terhadap masing masing produk /sampel

T = Jumlah panelis

r = Jumlah sampel

S = penilaian terhadap setiap sampel.

Dari hasil uji hedonik, selanjutnya dilakukan analisis Varian (ANAVA) tabel 3.4 dilanjutkan dengan uji *Least significant difference (LSD)* dengan selang kepercayaan 95% untuk mengetahui pengaruh antar perlakuan.

1. Mencari standard error $\sqrt{\frac{\text{rerata jumlah kuadrat eror}}{\text{jumlah panelis}}}$
2. Mencari *Least significant difference (LCD)* pada tabel *Significant studentized range at the 5 % level*, untuk nilai pembanding adalah : standar error x nilai *least significant difference*.
3. Rerata hasil perhitungan diurutkan dari mulai yang terbesar sampai terkecil kemudian dibandingkan dengan nilai pembanding.

Tabel 3.4

Tabel Analisa Varian (ANAVA)

Sumber variasi	DB	JK	KT	Fh	F 0.5
Panelis (P)	n-1	JK (P)	$\frac{JK (P)}{DB (P)}$	$\frac{KT (P)}{KT (G)}$	
Sampel (S)	n-1	JK (S)	$\frac{JK (S)}{DB (S)}$	$\frac{KT (S)}{KT (G)}$	
Galat	db (T) - db (P)-db (S)	JK (G)	$\frac{JK (G)}{DB (G)}$		
Total (T)	(panelis x sampel)-1	JK (T)	$\frac{JK (T)}{DB (T)}$		

Sumber: Kartika et al. (1988 :120)

3.6.3 Perumusan Strategi Pengembangan Produk

Setelah mengetahui menu tersebut masuk ke dalam kategori *stars*, *plowhorse*, *puzzle* dan *dog* selanjutnya strategi yang akan penulis ajukan ke restoran Dapur Sunda yaitu :

Star :

- a) Tetap dipertahankan dalam menu.

Plowhorse :

- a) Mempaketkan menu *plowhorse* dengan menu *puzzle*.
- b) Mempaketkan menu *plowhorse* dengan menu *stars*.

Puzzle :

- a) Mempaketkan menu *puzzle* dengan menu *stars*.
- b) Mempaketkan menu *puzzle* dengan menu *plowhorse*.
- c) Meningkatkan promosi menu *puzzle*.
- d) Berkoordinasi dengan pelayan untuk mempromosikan menu *puzzle*.

Dog :

- a) Memberikan potongan harga untuk menu *dog*.
- b) Mempaketkan menu *dog* dengan menu *stars*.
- c) Memberikan gratis menu *dog* kepada konsumen agar konsumen mencoba menu *dog*.
- d) Berkoordinasi dengan pelayan untuk mempromosikan menu *dog*.