

PEMANFAATAN INOVASI DAN KREATIFITAS SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN BISNIS KULINER DI DESA SIPANGAN BOLON KABUPATEN SIMALUNGUN

Rama Indra ¹⁾, Muhammad Zulfan ²⁾, Muhammad Rizal Sitepu ³⁾

Prodi Seni Pengolahan Patiseri Politeknik Pariwisata Medan, Medan, Indonesia ^{1,2,3)}

Corresponding Author:

ramaindra191073@gmail.com ¹⁾, emzeth67@yahoo.com ²⁾, adharizal6@gmail.com ³⁾

Abstrak

Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman telah mendorong meningkatnya minat masyarakat dalam bisnis kuliner, baik dalam bentuk bisnis rumahan maupun outlet besar dengan cabang-cabangnya. Fasilitas makanan dan minuman yang berkualitas memainkan peran penting dalam mendukung bisnis kuliner online, yang pada gilirannya meningkatkan pendapatan pengusaha kuliner di daerah tersebut. Pertumbuhan pendapatan ini sejalan dengan permintaan masyarakat akan inovasi dan kreativitas dalam produk kuliner di Desa Sipangan Bolon. Studi kasus di Kecamatan Girsang Sipangan Bolon, Kawasan Danau Toba, menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan inovasi dan kreativitas dalam semua aspek bisnis kuliner online, dari pengolahan hingga penjualan. Hal ini dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap produk makanan dan minuman, baik melalui lokasi fisik maupun aplikasi. Hasil penelitian mengenai pemanfaatan inovasi dan kreativitas terhadap kualitas makanan dan minuman di Kecamatan Girsang Sipangan Bolon, Kabupaten Simalungun, menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa puas dengan inovasi dalam bisnis kuliner online, dengan nilai rata-rata 3,61 dan persentase 72%. Namun, perlu diperhatikan bahwa inovasi yang tidak memadai dalam bisnis kuliner dapat mengurangi daya tarik masyarakat terhadap makanan tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kualitas dan kreativitas dalam olahan produk makanan juga perlu diperhatikan, dengan persentase 68% atau angka 3,68 sebagai target yang diharapkan.

Kata Kunci: Strategi Pengembangan, Kuliner, Desa Sipangan Bolon

Abstract

Technological advances and the times have encouraged increasing public interest in the culinary business, both in the form of home businesses and large outlets with branches. Quality food and beverage facilities play an important role in supporting online culinary businesses, which in turn increases the income of culinary entrepreneurs in the area. This revenue growth is in line with public demand for innovation and creativity in culinary products in Sipangan Bolon Village. The case study in Girsang Sipangan Bolon District, Lake Toba Region, underscores the importance of utilizing innovation and creativity in all aspects of online culinary business, from processing to sales. This can increase public interest in food and beverage products, both through physical locations and applications. The results of research on the use of innovation and creativity on the quality of food and beverages in Girsang Sipangan Bolon District, Simalungun Regency, showed that the majority of respondents were satisfied with innovation in the online culinary business, with an average value of 3.61 and a percentage of 72%. However, it should be noted that inadequate innovation in the culinary business can reduce people's attractiveness to these

History:

Received : 25 Agustus 2023

Revised : 10 September 2023

Accepted : 23 Desember 2023

Published: 25 Desember 2023

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



foods.

Therefore, improving the quality and creativity in processed food products also needs attention, with a percentage of 68% or 3.68 as the expected target.

Keywords: Development Strategy, Culinary, Sipangan Bolon Village

PENDAHULUAN

Masyarakat luas melihat pertumbuhan dan perkembangan perusahaan kuliner, termasuk perusahaan yang memproduksi dan menjual makanan dan minuman. Ada beberapa indikasi bahwa industri kuliner berkembang dengan cepat, antara lain banyaknya jenis makanan yang tidak biasa, adanya wisata kuliner, dan tren kuliner yang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat (NSS & Rahoyo, 2019). Fenomena yang dihasilkan dari dukungan kemudahan memulai bisnis kuliner adalah meningkatnya jumlah pelaku di industri ini. Inovasi dan kreativitas, termasuk kreasi dan kemajuan teknologi, merupakan komponen penting dalam industri kuliner. Perubahan yang cepat di bidang sosial, ekonomi, dan budaya telah difasilitasi oleh pertumbuhan teknologi dan komunikasi. Sektor keuangan dan teknis tumbuh dengan cepat dan efektif bersama dengan teknologi. Kemajuan model bisnis e-commerce, yang berkembang tidak hanya di sektor ritel atau pasar barang, tetapi juga di pasar jasa, adalah cara lain dari inovasi teknologi yang dirasakan saat ini. Karena teknologi adalah evolusi dari budaya yang berkembang pesat, semakin berkembangnya budaya, semakin maju pula teknologinya (Adib, 2021). Dengan tersedianya layanan aplikasi kekinian yang mendukung pertumbuhan perusahaan-perusahaan tersebut, seperti Go-food, industri kuliner berkembang dengan cepat. Go-food menjadi pilihan ideal bagi Usaha Mikro dan Menengah (UMKM) dengan anggaran yang terbatas untuk pengembangan perusahaan. Pemilik restoran dapat mengoperasikan layanan pesan antar tanpa memiliki armada kendaraan. Bahkan yang lebih ekstrem lagi, pengusaha bisnis makanan dapat menawarkan produknya tanpa harus memiliki lokasi fisik. "Gojek Indonesia" tahun 2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dan mengandalkan sumber data primer dan sekunder (Edrisy & Rozi, 2021). Sementara data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari buku-buku, dokumen, artikel, dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan tema penelitian terkait Pemanfaatan Inovasi dan Kreativitas sebagai Strategi Pengembangan Bisnis Kuliner Online di Desa Sipangan Bolon, Kabupaten Simalungun, data primer adalah data yang dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara.

A. Subjek Penelitian

Melalui penggunaan prosedur purposive random sampling, informan yang menjadi

sumb

er data utama dalam penelitian ini dipilih, yaitu informan yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan tersebut. Kelompok-kelompok yang menjadi informan adalah sebagai berikut:

1. Kepala Desa Sipangan Bolon
2. Pengeolala Rumah Makan di Desa Sipangan Bolon
3. Ketua BUMDES Desa Sipangan Bolon
4. Ketua/Koordinator Himpunan wirausahawan Kabupaten Simalungun

B. Instrumen Penelitian

Tim peneliti menggunakan berbagai alat bantu penelitian, termasuk kertas dan pensil, alat pencatat, lembar observasi, bagan kategorisasi, dan pedoman wawancara atau interview guide. Tim peneliti melakukan observasi lapangan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Sesuai dengan kebutuhan selama wawancara mendalam, aturan wawancara ini dapat dibuat di tempat.

C. Teknik Pengumpulan Data

Demi memperoleh data yang tepat dan akurat, maka penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi: Dengan bantuan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk memahami gejala-gejala yang terjadi terkait dengan rumusan masalah penelitian.
2. Wawancara: Wawancara dilakukan kepada responden yang merupakan pengelola Rumah Makan di Desa Sipangan Bolon

D. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui proses observasi, wawancara, dan studi pustaka selanjutnya akan dianalisa dengan menggunakan tiga teknik analisis sebagai berikut:

1. Reduksi data: meringkas informasi hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka.
2. Analisa data: selanjutnya, reduksi data diidentifikasi dan dianalisis keterkaitannya berdasarkan landasan teori yang digunakan.
3. Penarikan kesimpulan: Kemudian, melalui hasil analisis data akan ditarik kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

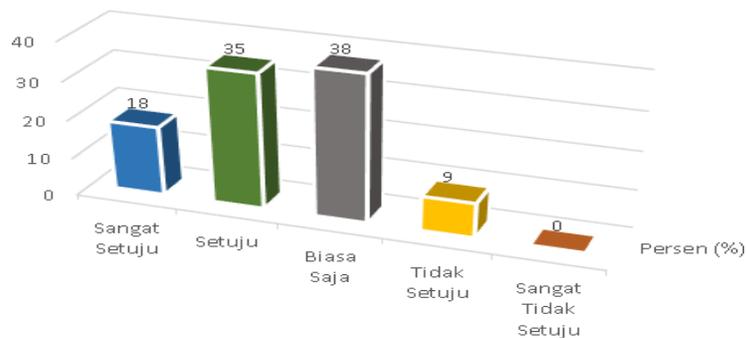
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kualitas makanan dan minuman di Kecamatan Girsang Sipangan Bolon, Kabupaten Simalungun, data inovasi yang diperoleh berada pada kategori puas

dari

hasil kuesioner, dengan rata-rata keseluruhan 3,61 dan persentase (72%) terhadap indikator pengembangan usaha kuliner online. Mayoritas responden survei merasa nyaman untuk memutuskan apakah setuju atau tidak setuju dengan inovasi bisnis kuliner online, oleh karena itu tanggapan mereka dipilih menjadi puas. Oleh karena itu, perusahaan makanan, terutama yang menawarkan pilihan makanan dan minuman, harus memperhatikan hal ini dengan serius karena inovasi dalam industri kuliner dapat memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan, yaitu membuat makanan menjadi kurang menarik bagi masyarakat umum. Tentu saja, untuk meningkatkan proporsi 68% atau 3,68, pengolahan makanan berkualitas yang kreatif juga harus dilakukan. Gambar 2 mengilustrasikan pertumbuhan inovasi sebagai strategi bisnis kuliner dalam bentuk grafik sebagai berikut: Hasil Survei, 2023.

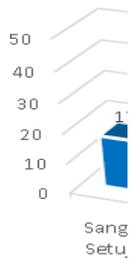


Rata-rata dan persentase dari indikasi awal ini, yang ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini, ingin diteliti lebih lanjut. Tabel 2. Rata-rata dan persentase strategi pertumbuhan perusahaan kuliner yang menggunakan inovasi.

SKOR	RESPON	SKOR x RESPON
1	9	9
2	9	18
3	34	102
4	40	160
5	16	80
RATA-RATA		3,61
%		72%

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Berikut adalah grafik kreatifitas terhadap pengembangan bisnis terlihat pada gambar 3. Gambar 3. Diagram kreatifitas terhadap strategi pengembangan bisnis kuliner di Kecamatan Girsang Sipangan Bolon Sumber: Hasil Survey, 2023.



Tabel 3 Rata-rata dan persentase terkait kreatifitas terhadap pengembangan bisnis kuliner.

SKOR	RESPON	SKOR x RESPON
1	4	4
2	13	26
3	41	123
4	25	100
5	17	85
RATA-RATA		3,38
%		68%

Sumber: Analisis Penulis, 2023

B. Pembahasan

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Komponen informasi yang ada dipembahasan yaitu: pustaka terkait hipotesis utama, reviewe temuan yang paling penting, penjelasan yang paling logis berdasarkan teori atau ilmu pengetahuan yang ada, serta spekulasi kemungkinan yang logis dari hasil /temuan. Memberi batasan dari generalisasi yang terlalu jauh dari hasil temuannya, penjelasan implikasi dari hasil risetnya, rekomendasi dari riset selanjutnya, fokus pada hasil utamanya, dan kemudian hubungkan pesan atau simpulan hasil utamanya dengan tujuan dan judul naskah.

SIMPULAN

Karena perkembangan teknologi dan pesatnya kehidupan modern, masyarakat menjadi semakin tertarik dengan usaha kuliner rumahan dan usaha kuliner yang sudah mapan dengan banyak cabang dan lokasi ritel yang cukup besar. Ketersediaan fasilitas makanan dan minuman yang berkualitas tidak diragukan lagi akan membantu industri kuliner online, meningkatkan omset pengusaha kuliner lokal. Pertumbuhan pendapatan yang dihasilkan oleh restoran ini sejalan dengan permintaan masyarakat di Desa Sipangan Bolon akan sajian makanan yang inovatif dan kreatif. Berdasarkan studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Kecamatan Girsang Sipangan Bolon di Kawasan Danau Toba, disarankan untuk menggunakan kreativitas dan inovasi saat membuat perusahaan kuliner online, mulai dari pengolahan, pengemasan, pemasaran, hingga penjualan, untuk meningkatkan ketertarikan terhadap makanan dan minuman yang ditawarkan di tempat atau melalui aplikasi.

Berdasarkan penelitian mengenai pemanfaatan kreativitas dan inovasi untuk

menin

gkatkan kualitas makanan dan minuman di Kecamatan Girsang Sipangan Bolon Kabupaten Simalungun, data inovasi dari hasil kuesioner masuk ke dalam kategori puas, dengan rata-rata keseluruhan 3,61 dan persentase (72%) terhadap indikator pertumbuhan bisnis kuliner online. Karena mayoritas responden merasa nyaman memilih antara setuju dan tidak setuju terhadap inovasi bisnis kuliner online, maka hasil survei menunjukkan bahwa konsumen merasa senang. Oleh karena itu, perusahaan makanan, terutama yang menawarkan pilihan makanan dan minuman, harus memperhatikan hal ini dengan serius karena inovasi dalam industri kuliner dapat memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan, yaitu membuat makanan menjadi kurang menarik bagi masyarakat umum. Tentu saja, untuk meningkatkan proporsi 68% atau 3,68, pengolahan makanan berkualitas yang kreatif juga harus dilakukan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Politeknik Pariwisata Medan dan Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat resmi berterima kasih atas dukungan finansial untuk penelitian ini dan upaya-upaya lainnya. Nomor kontrak penelitian tercantum dalam ucapan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. B. (2018). Citra Destinasi Dan Pengaruhnya Terhadap Intensi Untuk Berkunjung Kembali Di Sulawesi Selatan Sebagai Destinasi Pariwisata. *Sosiohumaniora*, 20(3), 207-214.
- Diana, Y. (2020). Menu Engineering Sebagai Langkah Penetapan Produk Makanan Di Restoran Onang-Onang Pada Inna Parapat Hotel. *Jumant*, 12(1), 229- 244.
- Edrisy, I. F., & Rozi, F. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pengancaman Pornografi (Study Kasus Polres Lampung Utara). *Jurnal Hukum Legalita*, 3(2), 98–109.
- Kristy, E. T. (2020). Pengelolaan Media Sosial Instagram Desa Wisata Kembangarum Dalam Situasi Pandemi Covid-19 (Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta).
- NSS, R. L. P., & Rahoyo, R. (2019). Dampak Bisnis Kuliner Melalui Go Food Bagi Pertumbuhan Ekonomi Di Kota Semarang. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 20(2), 120–133.
- Purnama, S. G., Purnama, H., & Subrata, I. M. (2017). Kualitas Mikrobiologis Dan Higiene Pedagang Lawar Di Kawasan Pariwisata Kabupaten Gianyar. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 16(2), 56-62.
- Sudigdo, A. (2019). Dampak Fasilitas Ibadah, Makanan Halal, Dan Moralitas Islam Terhadap Keputusan Berkunjung Yang Dimediasi Citra Destinasi Wisata. *Jurnal Manajemen Kewirausahaan*, 15(2), 159-170.
- Syamartha, O., & Sidiq, S. S. (2015). Persepsi wisatawan terhadap penetapan harga

k

uliner pada event pacu jalur di kabupaten kuantan singingi. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2(2), 1-12.

Wiguna, I. M. A., Adhika, I. M., & Arida, I. N. S. (2018). Usaha pondok wisata sebagai pendukung pariwisata budaya berkelanjutan di desa wisata ubud. Jurnal Master Pariwisata (JUMPA), 227-240.

Zahrulianingdyah, A. (2018). Kuliner Sebagai Pendukung Industri Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal. TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga, 6(1), 1-9.