

**DEKORASI KUE ULANG TAHUN
BERTEMAKAN *SQUID GAME***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Program Diploma III Program Studi Manajemen Patiseri



Oleh :

Rio Dwi Saputra

NIM : 201923611

**PROGRAM STUDI
MANAJEMEN PATISERI
JURUSAN HOSPITALITI
POLITEKNIK PARIWISATA NHI
BANDUNG
2022**

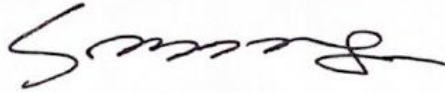
LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR

DEKORASI KUE ULANG TAHUN BERTEMAKAN *SQUID GAME*

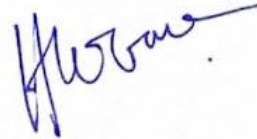
NAMA : Rio Dwi Saputra
NIM : 201923611
JURUSAN : Manajemen Patiseri
PROGRAM STUDI : Perhotelan

Pembimbing Utama,



Sandra Sanggramasari, SE., M.Sc.
NIP: 19860405 201101 2 008

Pembimbing Pendamping,



Selvi Novianti, SST. Par., M.Sc.
NIP: 19851111 201101 2 017

Bandung, 20 Juni 2022

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,

Dr. ER. Ummi Kalsum, MM.Par., CHM., CHRMP.
NIP. 19730723 199503 2 001

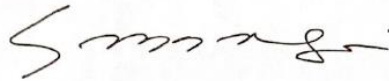
LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR

DEKORASI KUE ULANG TAHUN BERTEMAKAN *SQUID GAME*

NAMA : Rio Dwi Saputra
NIM : 201923611
PROGRAM STUDI : Manajemen Patiseri
JURUSAN : Perhotelan

Pembimbing Utama,



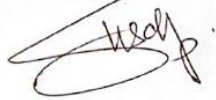
Sandra Sanggramasari, SE., M.Sc.
NIP. 19860405 201101 2 008

Pembimbing Pendamping,



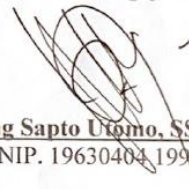
Selvi Novianti, SST.Par., M.Sc.
NIP. 19851111 201101 2 017

Penguji I,



Drs. H. Susilo Dwi Prabowo, M.Pd.
NIP. 19590127 198603 1 001

Penguji II,



Bambang Sapto Utomo, SST.Par., MM.Par.
NIP. 19630404 199403 1 001

Bandung,

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja
Sama

Dr. ER. Umni Kalsum, MM. Par., CHRMP.
19730723 199503 2 001

Menyetujui,

Direktur Politeknik NHI Bandung



Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc.
NIP. 19710506 199803 1 001

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Rio Dwi Saputra
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Januari 2002
NIM : 201923611
Program Studi : Manajemen Patiseri
Jurusan : Perhotelan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir yang berjudul:

DEKORASI KUE ULANG TAHUN BERTEMAKAN *SQUID GAME*

ini adalah merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.

2. Dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,


RIO DWI SAPUTRA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat anugerah dan rahmat-Nya yang tiada henti, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**DEKORASI KUE ULANG TAHUN BERTEMAKAN *SQUID GAME***” dengan baik.

Dengan segala rasa syukur, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada segala pihak yang telah membantu penulis agar melaksanakan Tugas Akhir dengan baik dari segi dukungan moral maupun perkataan yang bermanfaat bagi penulis serta dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Tuhan YME atas segala berkat dan rahmat-Nya dapat melancarkan pembuatan Tugas Akhir penulis.
2. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M. Sc. selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
3. Ibu Dr. ER. Ummi Kalsum, MM. Par., CHM. selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan.
4. Ibu Dr. Lien Maulina, M. Pd., CHE. selaku Ketua Jurusan Hospitaliti.
5. Ibu Selvi Novianti, S. ST. Par., M. Sc. selaku Ketua Program Studi Manajemen Patiseri sekaligus Pembimbing II Tugas Akhir penulis.
6. Ibu Sandra Sanggramasari, SE., M. Sc. selaku Pembimbing I Tugas Akhir penulis.
7. Seluruh Dosen dan Instruktur Pengajar Program Studi Manajemen

Patiseri Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

8. Keluarga penulis yang senantiasa dan tidak ada hentinya memberikan dukungan kepada penulis.
9. Rekan-rekan Kecewa Parah yang sudah berjuang bersama-sama hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini
10. Teman – teman Pastrycrab yang telah menyelesaikan bersama Tugas Akhir ini.
11. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam masa pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar Tugas Akhir ini sangat tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dari segala aspek, maka dari itu, penulis turut meminta maaf atas segala kekurangan yang ada. Penulis juga mengaharapkan segala kritik dan saran yang diharapkan dapat menjadikan penulis lebih baik lagi ke depannya.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca. Atas bantuan dan perhatian yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, Juli 2022,

Penulis,
Rio Dwi Saputra

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Usulan Produk..... | 5 |
| C. Tinjauan Produk | 18 |
| D. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan..... | 41 |
| BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN LATIHAN PRESENTASI PRODUK .. | 42 |
| A. Perencanaan Proses Latihan | 42 |
| B. Proses Pelaksanaan Latihan Presentasi Produk | 45 |
| C. Kendala | 65 |
| BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PRESENTASI PRODUK | 66 |
| A. Persiapan..... | 66 |
| B. Pelaksanaan | 67 |
| C. Evaluasi..... | 73 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN..... | 74 |
| A. Kesimpulan | 74 |
| B. Saran | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 75 |
| BIODATA PENULIS..... | 78 |
| LAMPIRAN HASIL TURNITIN | 79 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| TABEL 1 RESEP STANDAR <i>BUTTER CAKE</i> | 19 |
| TABEL 2 RESEP STANDAR <i>BUTTERCREAM</i> | 20 |
| TABEL 3 RESEP STANDAR DEKORASI KUE <i>SQUID GAME TIER PERTAMA</i> | 20 |
| TABEL 4 RESEP STANDAR DEKORASI KUE <i>SQUID GAME TIER KEDUA</i> | 22 |
| TABEL 5 RESEP STANDAR DEKORASI KUE <i>SQUID GAME TIER KETIGA</i> | 23 |
| TABEL 6 RESEP STANDAR ORNAMEN DEKORASI KUE <i>SQUID GAME</i> | 26 |
| TABEL 7 RESEP STANDAR DEKORASI KUE <i>SQUID GAME</i> | 29 |
| TABEL 8 DAFTAR KEBUTUHAN ALAT..... | 31 |
| TABEL 9 <i>PURCHASE ORDER</i> KUE DENGAN DASAR <i>BUTTER CAKE</i> | 35 |
| TABEL 10 <i>PURCHASE ORDER</i> KUE MENGGUNAKAN <i>DUMMY</i> | 36 |
| TABEL 11 <i>RECIPE COSTING</i> KUE DENGAN DASAR <i>BUTTER CAKE</i> | 37 |
| TABEL 12 <i>RECIPE COSTING</i> KUE MENGGUNAKAN <i>DUMMY</i> | 38 |
| TABEL 13 HARGA JUAL KUE DENGAN DASAR <i>BUTTER CAKE</i> | 40 |
| TABEL 14 HARGA JUAL KUE MENGGUNAKAN <i>DUMMY</i> | 40 |
| TABEL 15 <i>WORKING PLAN</i> | 42 |
| TABEL 16 <i>TIME TABLE</i> | 45 |
| TABEL 17 PROSES PELAKSANAAN LATIHAN <i>TIER PERTAMA</i> | 46 |
| TABEL 18 PROSES PELAKSANAAN LATIHAN <i>TIER KEDUA</i> | 49 |
| TABEL 19 PROSES PELAKSANAAN LATIHAN <i>TIER KETIGA</i> | 52 |
| TABEL 20 PROSES PELAKSANAAN LATIHAN ORNAMEN DEKORASI | 54 |
| TABEL 21 PROSES PELAKSANAAN LATIHAN PENYUSUNAN KOMPONEN | 63 |
| TABEL 22 PELAKSANAAN KEGIATAN PRESENTASI PRODUK..... | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| GAMBAR 1 DESAIN PRODUK | 7 |
| GAMBAR 2 DESAIN <i>TIER</i> PERTAMA | 9 |
| GAMBAR 3 DESAIN <i>TIER</i> KEDUA | 10 |
| GAMBAR 4 BABAK KETIGA | 10 |
| GAMBAR 5 DESAIN <i>TIER</i> KETIGA | 11 |
| GAMBAR 6 RUANGAN TANGGA | 12 |
| GAMBAR 7 BABAK FINAL | 12 |
| GAMBAR 8 DESAIN POHON DAN BONEKA | 13 |
| GAMBAR 9 BABAK PERTAMA | 14 |
| GAMBAR 10 DESAIN <i>DALGONA</i> | 14 |
| GAMBAR 11 BABAK KEDUA | 15 |
| GAMBAR 12 DESAIN GUNDU | 16 |
| GAMBAR 13 BABAK KEEMPAT | 16 |
| GAMBAR 14 DESAIN KARTU UNDANGAN | 17 |
| GAMBAR 15 KARTU UNDANGAN | 17 |
| GAMBAR 16 DESAIN TULISAN “<i>HAPPY BIRTHDAY</i>” | 18 |
| GAMBAR 17 PERSIAPAN ALAT DAN BAHAN | 67 |

DAFTAR PUSTAKA

- Bradley, H. (2021). *Squid Game: All Of The Games Explained So You Can Play Too!*
Diakses 9 April 2022, dari <https://thesoulofseoul.net/2021/10/03/squid-game-explained/>
- Caceres, O.S. (2014). *The Art of Cake Decorating*. Diakses 1 April 2022, dari <https://ice.edu/blog/art-cake-decorating>
- Fadila, A. dan Prihatin Oktivasari. (2015). Analisis dan Perancangan Proses *Purchase Order* pada PT. Cybertrend Intrabuana. Diakses 30 Maret 2022, dari <https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/multinetics/article/view/1015>
- Fatmawati, H. (2016). Modul Paket Keahlian Patiseri Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fenny. (2021). *Beautiful Meaning of Birthday Cake*. Diakses 1 April 2022, dari <https://dorebyletao.com/blog/beautiful-meaning-of-birthday-cake/>
- Kyle. (2020). *Recipe Costing 101*. Diakses 30 Maret 2022, dari <https://tracrite.net/recipe-costing-101/>
- MacDonald, J. (2021). *Korean Drama 'Squid Game' Wins 3 Awards At The 28th SAG Awards*. Diakses 9 April 2022, dari <https://www.forbes.com/sites/joanmacdonald/2022/02/27/korean-dramasquid-game-wins-3-awards-at-the-28th-sag-awards/?sh=7d78d60d3c3a>

- Mukkarommah, et al. (2021). *Axiological Analysis on Netflix Series "Squid Game" as an Effort to Increase Awareness of Social Issues Among Generation Z*. Diakses 10 April 2022, dari <https://osf.io/preprints/kgnju/>
- Rachmawati, L.N.D. (2021). Simak Beberapa Tren Squid Game yang Ramai Diikuti Netizen. Diakses pada 9 April 2022, dari <https://palu.tribunnews.com/2021/10/06/simak-beberapa-tren-squid-game-yang-ramai-diikuti-netizen>
- Rahadiani, A. (2020). Standar Resep dan Standar Porsi pada Penyelenggaraan Makanan. Diakses 31 Maret 2022, dari <https://ahligizi.id/blog/2020/09/16/standar-resep-dan-standar-porsi-pada-penyelenggaraan-makanan/>
- Smith, L. (2011). *The Cake Decorating Bible*. London, UK: F&W Media International
- Siregar, et al. (2021). *The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid Game*. Diakses 11 April 2022, dari <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/2341>
- Tresize, E.M. (2016). *Cake Decorating Step by Step* untuk Pemula dan Menengah. Jakarta, Indonesia: PT Gramedia.
- Warni, S. (2021). Harga Jual dan Harga Pokok Penjualan, Samakah?. Diakses 31 Maret 2022, dari <https://zahiraccounting.com/id/blog/harga-jual-dan-harga-pokok-penjualan-samakah/>

- Waty, B.R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dekorasi *Birthday Cake* dengan *Butter Cream* Menggunakan Blog Internet pada Siswa SMK N 6 Yogyakarta. Diakses 2 April 2022, dari <https://eprints.uny.ac.id/46218/>
- Wills, G. (2021). '*Squid Game*' Sets New Record in Global Netflix + Achieves No. 1 Spot in 14 Countries. Diakses pada 9 April 2022, dari <https://www.kdramastars.com/articles/122053/20210921/>
- Yudha, A. (2021). Review Squid Game (2021) *Battle Royale* untuk Orang-Orang yang Terlilit Hutang. Diakses 31 Maret 2022, dari <https://adamyudha.com/review-squid-game/>