

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENYUSUNAN *BUSINESS MODEL CANVAS GROOKIE*:
REVITALISASI GRONTOL MELALUI INOVASI *SOFT*
***COOKIES* SEBAGAI *SNACK* KEKINIAN GENERASI Z**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Pariwisata



Disusun oleh:
ANNISA RAHAYU FITRIANA
NIM : 2394406012

PROGRAM STUDI SENI KULINER
JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penyusunan *Business Model Canvas* Grookie: Revitalisasi Grontol melalui Inovasi *Soft Cookies* sebagai *Snack* Kekinian Generasi Z

Penulis : Annisa Rahayu Fitriana
NIM : 2394406012
Program Studi : Seni Kuliner
Jurusan : Pariwisata

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Selasa, 14 Juli 2026
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M.
NIP. 198603272019031013

Penguji 1



Maria Ulfah Catur A, S.Pd., MM
NIP. 198605092019032011

Penguji 2



Carissa Dwilanisusantya, S.K.M., M.Si.
NIP. 199003062020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pariwisata



Dimas Bayu Pinandoyo, S.Si., M.Sc.
NIP. 198402032019031005

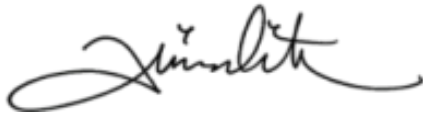
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penyusunan *Business Model Canvas* Groomie: Revitalisasi
Grontol melalui Inovasi *Soft Cookies* sebagai *Snack* Kekinian
Generasi Z

Penulis : Annisa Rahayu Fitriana
NIM : 2394406012
Program Studi : Seni Kuliner
Jurusan : Pariwisata

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta pada Jum'at, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



Anindita Budi Astuti, SE., MM.
NIP. 198103052008122001

Pembimbing 2



Dimas Bayu Pinandoyo, S.Si., M.Sc.
NIP. 198402032019031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Seni Kuliner



Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M.
NIP. 198603272019031013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahayu Fitriana
NIM : 2394406012
Program Studi : Seni Kuliner
Jurusan : Pariwisata
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“Penyusunan *Business Model Canvas* Groomie: Revitalisasi Grontol Melalui Inovasi *Soft Cookies* Sebagai *Snack* Kekinian Generasi Z” **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**
Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Rahayu Fitriana
NIM. 2394406012

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahayu Fitriana
NIM : 2394406012
Program Studi : Seni Kuliner
Jurusan : Pariwisata
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Penyusunan *Business Model Canvas* Groomie: Revitalisasi Grontol Melalui Inovasi *Soft Cookies* sebagai *Snack* Kekinian Generasi Z”.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Rahayu Fitriana
NIM. 2394406012

ABSTRACT

Grontol jagung is a traditional Javanese corn snack that has become increasingly rare due to shifting consumption patterns and declining interest in local food among younger generations. This study aims to develop a Business Model Canvas (BMC) for the revitalization of grontol through soft cookies innovation as a trendy snack for Generation Z, and to conduct real sales as an implementation of the designed business model. A mixed methods approach was applied using triangulation analysis of STP, SWOT, and BMC from 51 Grookie consumer respondents in the Jabodetabek area. Results show that Grookie targets Generation Z aged 14–29 years, offering a grontol-based soft cookie at IDR 7,000 per piece through a pre-order and pick-up system. Real sales across four periods (May 4–25, 2026) yielded 337 pieces sold, revenue of IDR 2,359,000, and net profit of IDR 1,666,000. The break-even point was reached in the third period, with over 92% of respondents expressing intent to repurchase.

Keywords: *Business Model Canvas, grontol jagung, soft cookies, Generation Z, local food innovation*

ABSTRAK

Grontol jagung merupakan kuliner tradisional Jawa yang keberadaannya semakin langka akibat perubahan pola konsumsi dan menurunnya minat Generasi Z terhadap pangan lokal. Penulisan ini bertujuan menyusun *Business Model Canvas* (BMC) revitalisasi grontol melalui inovasi *soft cookies* sebagai *snack* kekinian Generasi Z serta melaksanakan penjualan riil sebagai implementasi model bisnis yang dirancang. Pendekatan *mixed methods* digunakan dengan analisis triangulasi STP, SWOT, dan BMC terhadap 51 responden konsumen Grookie di wilayah Jabodetabek. Hasil menunjukkan bahwa Grookie menargetkan Generasi Z berusia 14–29 tahun dengan *value proposition* inovasi *soft cookies* berbahan grontol jagung seharga Rp7.000/pcs melalui sistem *pre-order* dan *pick-up*. Penjualan riil selama empat periode (4–25 Mei 2026) menghasilkan 337 pcs terjual, pendapatan Rp2.359.000, dan laba bersih Rp1.666.000. *Break even point* tercapai pada periode ketiga dan lebih dari 92% responden menyatakan berencana melakukan pembelian ulang.

Kata Kunci: *Business Model Canvas, grontol jagung, soft cookies, Generasi Z, inovasi pangan lokal*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Jurusan Pariwisata, Program Studi Seni Kuliner di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan dalam penyusunan dan implementasi model bisnis produk inovasi kuliner melalui pendekatan *Business Model Canvas* (BMC). Berdasarkan kegiatan tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Penyusunan *Business Model Canvas* Grookie: Revitalisasi Grontol melalui Inovasi *Soft Cookies* sebagai *Snack* Kekinian Generasi Z”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dimas Bayu Pinandoyo, S.Si., M.Sc. Ketua Jurusan Pariwisata PoliMedia dan selaku Dosen Pembimbing II.
4. Fristi Bellia Annishia, S.K.M., M.Par Sekretaris Jurusan Pariwisata.
5. Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M. Koordinator Program Studi Seni Kuliner PoliMedia
6. Rr. Christiana Mayang Anggraeni Stj, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Seni Kuliner.
7. Anindita Budi Astuti, SE., M.M. selaku Dosen Pembimbing I.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Terima kasih sebesar-besarnya aku ucapkan untuk Mama, Ayah, Mas Sidiq, Mas Mahdi, Kak Lisa, serta seluruh keluarga yang selalu menyayangi, mendukung, serta mendoakan aku sampai di titik ini. Terima kasih atas semua perjuangan, pengorbanan, dan ketulusan yang diberikan untuk

keluarga, khususnya untuk aku. Semua yang berhasil aku capai hari ini tidak lepas dari doa dan dukungan kalian.

10. Terima kasih tim Grookie, yaitu Bagus, Denia, Raida, dan Shevka yang telah menjadi teman seperjuangan selama perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas kerja sama, dukungan, dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama. Banyak tantangan, pelajaran, tawa, dan pengalaman berharga yang akan selalu saya ingat. Bersyukur dapat belajar, bertumbuh, dan berjuang bersama kalian hingga sampai di titik ini. Semoga segala usaha dan kerja keras yang kita lakukan bisa membawa kita menuju kesuksesan masing-masing. Aamiin ya Allah.
11. Terima kasih kepada semua teman, sahabat, dan pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan, bantuan, doa, dan semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini. Setiap bentuk bantuan dan perhatian yang diberikan sangat berarti bagi saya. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 10 Maret 2026



ANNISA RAHAYU FITRIANA
NIM. 2394406012

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Grontol sebagai Kuliner Tradisional.....	8
B. Revitalisasi Pangan Lokal.....	9
C. <i>Soft Cookies</i> sebagai Produk <i>Snack</i> Kekinian.....	11
D. Generasi Z sebagai Target Pasar.....	12
E. <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> (STP)	13
F. <i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats</i> (SWOT).....	15
G. <i>Business Model Canvas</i>	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data/Objek Penulisan.....	21
B. Teknik pengumpulan data.....	25
C. Ruang Lingkup.....	35
D. Langkah Kerja.....	36
BAB IV PEMBAHASAN	38
A. Penyusunan <i>Business Model Canvas</i> (BMC)	38
B. Pelaksanaan Penjualan Riil Produk <i>Grookie</i>	84
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Kuesioner STP	27
Tabel 2. Instrumen Kuesioner SWOT.....	29
Tabel 3. Instrumen Kuesioner BMC	31
Tabel 4. Analisis STP Grookie Berdasarkan Observasi Awal	42
Tabel 5. Profil Konsumen Berdasarkan Usia.....	44
Tabel 6. Profil Konsumen Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Tabel 7. Profil Konsumen Berdasarkan Status	45
Tabel 8. Hasil Wilayah Domisili Konsumen	45
Tabel 9. Hasil Gambaran Gaya Konsumsi Konsumen.....	46
Tabel 10. Hasil Pengetahuan Konsumen Terhadap Grontol Jagung.....	48
Tabel 11. Hasil Pengeluaran Konsumen Per Minggu	49
Tabel 12. Hasil Frekuensi Pembelian <i>Snack</i> Konsumen.....	50
Tabel 13. Hasil Jumlah Pembelian Grookie.....	50
Tabel 14. Hasil Pembelian Ulang Konsumen Grookie	51
Tabel 15. Hasil Cara Pemesanan Konsumen Grookie	53
Tabel 16. Hasil Kenyamanan Sistem Layanan <i>Pre-Order</i> Dan <i>Pick Up</i>	54
Tabel 17. Rekapitulasi Analisis STP Grookie Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	57
Tabel 18. Hasil Kesan Pertama Konsumen Grookie.....	58
Tabel 19. Hasil Penilaian Rasa dan Tekstur Grookie	59
Tabel 20. Hasil Minat Pembelian Ulang Konsumen.....	61
Tabel 21. Hasil Identifikasi Kekurangan Grookie Oleh Konsumen	61
Tabel 22. Identifikasi Peluang Terbesar Grookie Oleh Konsumen	63
Tabel 23. Identifikasi Peluang Pengembangan Grookie Oleh Konsumen	64
Tabel 24. Hasil Partisipasi <i>Word Of Mouth</i> Oleh Konsumen	64
Tabel 25. Preferensi Konsumen <i>Snack</i> Alternatif selain Grookie.....	66
Tabel 26. Hasil Faktor Daya Tarik Utama Pembelian Grookie	68
Tabel 27. Segmen Pasar Produk Grookie	69
Tabel 28. Sumber Informasi Pemesanan Grookie.....	70
Tabel 29. Penilaian Layanan Komunikasi Grookie	71
Tabel 30. Preferensi Format Pembelian Grookie.....	73
Tabel 31. Preferensi Metode Pembayaran Konsumen	73
Tabel 32. Efektivitas Konten/Aktivitas Promosi Grookie	75
Tabel 33. Potensi Perluasan Jangkauan Grookie	76
Tabel 34. Penilaian Kesesuaian Harga Dan Kualitas Grookie.....	77
Tabel 35. Hasil Penilaian Kelayakan <i>Business Model Canvas</i> (BMC) Grookie oleh <i>Expert</i>	79
Tabel 36. Harga Pokok Produksi (HPP) Grookie	85
Tabel 37. Laporan Penjualan Produk Grookie	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grontol Jagung	8
Gambar 2. <i>Soft Cookies</i>	11
Gambar 3. Matriks SWOT	15
Gambar 4. Matriks <i>Business Model Canvas</i>	18
Gambar 5. Langkah Kerja Praproduksi.....	36
Gambar 6. Langkah Kerja Produksi.....	36
Gambar 7. Langkah Kerja Pasca Produksi.....	37
Gambar 8. Matriks Awal <i>Business Model Canvas</i> (BMC).....	38
Gambar 9. Hasil Triangulasi Ketertarikan <i>Snack</i> Pangan Lokal.....	47
Gambar 10. Hasil Triangulasi Alasan Pembelian Ulang	51
Gambar 11. Hasil Triangulasi Alasan Memilih Saluran Pemesanan	53
Gambar 12. Hasil Triangulasi Perbaikan Layanan	54
Gambar 13. Hasil Triangulasi Persepsi Grookie.....	55
Gambar 14. Analisis SWOT Grookie Berdasarkan Observasi Awal.....	58
Gambar 15. Hasil Triangulasi Keunggulan Grookie.....	60
Gambar 16. Hasil Triangulasi Saran Perbaikan Produk/Layanan.....	62
Gambar 17. Hasil Triangulasi Target Rekomendasi	65
Gambar 18. Hasil Triangulasi Faktor Pesaing	67
Gambar 19. Matriks SWOT Grookie	68
Gambar 20. Hasil Triangulasi <i>Platform</i> Promosi.....	70
Gambar 21. Hasil Triangulasi Saran Penawaran.....	72
Gambar 22. Hasil Triangulasi Upaya Peningkatan Layanan	72
Gambar 23. Diagram Hasil Pertahanan Kualitas	74
Gambar 24. Hasil Triangulasi Strategi <i>Brand Recall</i>	75
Gambar 25. Hasil Triangulasi Saran, Kritik & Harapan.....	77
Gambar 26. Matriks <i>Business Model Canvas</i> (BMC) Sementara.....	78
Gambar 27. Matriks <i>Business Model Canvas</i> (BMC) Final	81
Gambar 28. Tampilan Produk Grookie	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	103
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	104
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Kelayakan BMC	106
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Validasi Kelayakan <i>Business Model Canvas</i> (BMC)	107
Lampiran 5 Dokumentasi Promosi Produk Grookie	110
Lampiran 6 Dokumentasi Distribusi kepada <i>Groo&Sis</i>	111
Lampiran 7 Bukti transaksi dan Kode Batang Grookie	112
Lampiran 8 Testimoni <i>Groo&Sis</i>	113
Lampiran 9 Rekap Transaksi Penjualan <i>Batch</i> 1 – 4	114
Lampiran 10 Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir	117