



# Mudah . . . !!! Membuat Roti dengan MASTOSO Bread Maker BM-77

1. Siapkan bahan-bahan
  - a. Siapkan Wadah Roti dengan pengaduk yang terpasang
  - b. Siapkan dan timbang bahan-bahan sesuai resep
2. Masukkan bahan-bahan sesuai urutan
  - a. Masukkan bahan cair terlebih dahulu. (air / telur / susu cair)
  - b. Masukkan lemak
  - c. Masukkan garam
  - d. Masukkan gula
  - e. Masukkan Tepung
  - f. Kemudian buatlah lubang dengan jari anda pada bagian atas tepung terigu, dan masukkan ragi pada lubang tersebut
  - g. Masukkan wadah roti ke dalam MASTOSO Bread Maker BM-77 dengan memiringkannya ke sebelah kiri setelah dudukannya dengan baik, putar kekanan mengunci dan tutup cover Bread Maker BM-77
3. Pilihlah menu
  - a. Pilih menu sesuai resep yang anda ingin dibuat
  - b. Tentukan berat resep roti yang akan dibuat (500 g, 750 g, 1000 g)
  - c. Tentukan tingkat warna roti (light, Medium, Dark)
  - d. Tekan START untuk memulai proses
  - e. Tunggulah sampai alarm berbunyi

## Tips Adonan

Secara umum dengan mengikuti resep yang di sertakan akan didapatkan perbandingan ideal antara air dan tepung terigu, tetapi perbedaan merek tepung terigu dengan daya serap air yang berbeda mungkin memerlukan tambahan atau pengurangan air.

### **Adonan kurang air**

Tepung tidak dapat menyatu bila adonan kurang air. tambahkan air sedikit demi sedikit hingga ideal.

### **Adonan terlalu banyak air**

Adonan akan menjadi lengket, lembek dan tidak berbentuk. tambahkan tepung terigu sedikit demi sedikit hingga ideal.

### **Adonan ideal**

Adonan berbentuk bulat, tidak lengket saat diuleni

## Tips Menimbang cairan

Gunakan timbangan digital dan timbangalah cairan untuk mendapatkan tekaran yang tepat. Bila pada resep terdapat telur, masukkan telur terlebih dahulu kemudian baru tambahkan air atau susu hingga berat total cairan sesuai resep.

1. Nyalakan timbangan
2. Letakkan gelas ukur kosong tekan tombol **TARE**
3. Masukkan Telur
4. Tambahkan air / Susu cair sesuai resep

### **NOTE :**

1 ml air = 1 gram

setiap meletakkan wadah kosong, tekan **TARE** terlebih dahulu untuk mereset atau menampilkan angka 0