

Laporan Technopreneurship 1

EZ COOK



Kelas F Kelompok 6

Leon Jonathan / C12200029

Felicia Adeline S / C13200023

Clarissa Christiani / C14200040

Ardon Yunors T / C14200203

Dosen coach : Justinus Andjarwirawan, S.T, M.Eng.

Semester Gasal 22/23

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Kristen Petra

Surabaya

2022

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Saat ini budaya makan sehat di Indonesia masih belum menjadi prioritas utama bagi masyarakat Indonesia. Terutama dengan tumbuhnya pola hidup yang serba instan di Indonesia, pola makan masyarakat Indonesia semakin jauh dari memenuhi nutrisi yang dibutuhkan tubuh. Salah satu efek samping dari hal ini adalah meningkatnya konsumsi masyarakat karena tubuh membutuhkan lebih dari satu porsi makanan untuk dapat bekerja dengan baik. Hal ini menimbulkan suatu pertanyaan, “Bagaimana masyarakat Indonesia bisa memperbaiki pola hidup menjadi lebih sehat?”

Terinspirasi dari budaya masyarakat Jepang yang memiliki takaran tepat di setiap makanan sehingga masyarakat dapat makan secukupnya dengan nutrisi yang tetap terpenuhi. Hal ini dapat terlihat dari rata-rata masyarakat Jepang sehat dan berumur panjang. Selain kesehatan, takaran tepat juga akan bisa mengatasi permasalahan konsumsi berlebihan yang dimiliki oleh para masyarakat Indonesia. EZ Cook juga akan secara bertahap mengurangi pola pikir instan yang ada di benak masyarakat dengan membuat masyarakat terbiasa untuk memasak makanan sendiri dan tidak hanya sekedar memesan makanan siap saji. Oleh karena itu, untuk mendorong terwujudnya budaya makan sehat di Indonesia, kami menciptakan ide ‘EZ Cook’.

‘EZ Cook’ merupakan paket yang berisikan bahan-bahan makanan segar disertai dengan bumbu-bumbu masak yang diperlukan, dilengkapi dengan resep dan video tutorial memasak menu yang dipilih. Produk paket ini juga akan dikemas dengan *packaging eco-friendly*. Penggunaan *packaging eco-friendly* ini merupakan sebagai bentuk pertanggungjawaban sesuatu yang kita konsumsi.

1.2 Tujuan

Tujuan dari ide Technopreneurship 1 ini adalah mendorong munculnya budaya hidup sehat melalui pola makan yang sehat pada masyarakat, mengatasi permasalahan konsumsi berlebihan, menghimbau masyarakat untuk hidup lebih

ramah lingkungan melalui produk-produk yang digunakan, serta mengurangi budaya instan.

2. Ide Technopreneurship

2.1 Detail Teknis Ide

a. Bentuk Fisik



Dalam 1 paket produk akan berisi :

- 2 Bagasse Box

Bagasse box 1 akan berisi bahan segar protein, seperti daging, ayam, ikan, dsb.

Bagasse box 2 akan berisi bahan segar, seperti sayur, dan karbohidrat(kentang).

Pada setiap *bagasse box* akan diberi label untuk memudahkan konsumen dalam mengetahui isi dari setiap *bagasse box*.

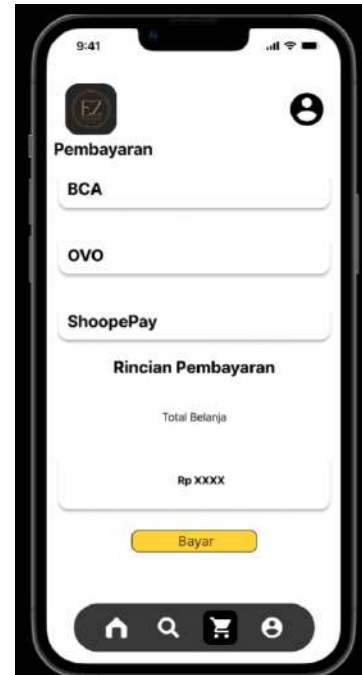
- 4 Sauce Cup

Sauce cup akan digunakan untuk menyimpan bumbu-bumbu yang diperlukan dalam memasak 1 menu, seperti bawang putih, bawang merah, bawang bombay, saus, kecap, dsb.

Pada setiap *sauce cup* akan diberi label untuk memudahkan konsumen dalam mengetahui isi dari setiap *bagasse box*.

b. Aplikasi





- i. First Page
 - Fitur :
 - Log in
 - Daftar
 - Log in as a guest
- ii. Dashboard
 - Home Page
 - Search
 - Cart
 - Profile
- iii. Home Page
 - Menu
- iv. Cart
 - Detail menu yang dipesan
 - Alamat pengiriman
 - Pembayaran
- v. Profile
 - Sunting Profil
 - Sunting Bahasa
 - Privasi
 - Profil Panggilan

EZ COOK merupakan 1 paket produk menu makanan sehat yang disertai dengan bumbu-bumbu yang diperlukan untuk mengolah 1 menu. 1 produk menu telah

mengandung nutrisi yang lengkap dan takaran yang pas sehingga memudahkan konsumen untuk memiliki pola hidup makanan sehat tanpa harus membeli bahan-bahan dalam jumlah berlebih dan dikemas dengan kemasan *eco-friendly* sehingga ramah lingkungan. Pemesanan paket produk menu makanan sehat *EZ COOK* dilakukan melalui aplikasi dengan sistem *pre-order* dan akan diantarkan ke rumah konsumen sesuai dengan data yang diinput pada saat pemesanan.

2.2 Cara Kerja / Mekanisme Ide

Cara kerja produk dan program ini yaitu pelanggan dapat mengunduh aplikasi *EZ COOK*, lalu mendaftarkan diri pada aplikasi tersebut. Setelah terdaftar, pelanggan dapat melakukan pemesanan menu makanan yang terdapat pada aplikasi. Setelah melakukan pemesanan, *customer* diharuskan untuk mengisi data lengkap pengiriman dan melakukan pembayaran. Pembayaran dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu transfer ke rekening BCA, OVO, dan ShopeePay. Pesanan akan diproses sebagai *pre-order* setelah pembayaran berhasil.

1. Halaman Awal



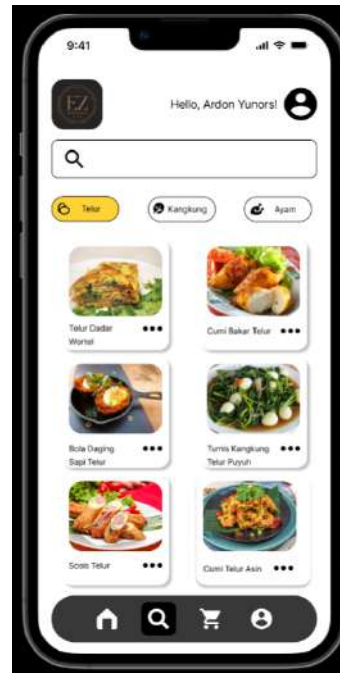
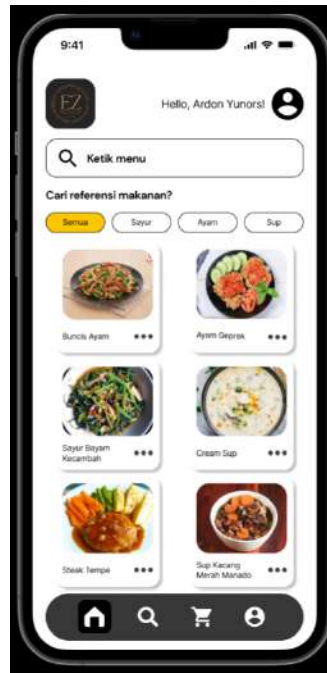


Setelah *customer* download aplikasi *EZ COOK*, *customer baru* diharuskan untuk melakukan *sign up* untuk mendaftar akun agar bisa melakukan pemesanan melalui aplikasi, sedangkan *customer* yang telah memiliki akun dapat langsung melakukan *sign in* untuk masuk ke halaman utama dan menggunakan aplikasi.

2. Halaman Settings dan Profil



3. Halaman Menu Makanan



Halaman *home page* merupakan fitur untuk melihat menu-menu yang tersedia dan dapat dipesan oleh *customer*.

4. Halaman Detail Menu Makanan



Untuk melihat detail terkait bahan-bahan, tutorial memasak, dan kandungan nutrisi dapat meng-klik bagian pada icon menu-menu yang ada di halaman menu dan dapat langsung memasukkan menu yang ingin dibeli ke dalam keranjang.

5. Halaman Keranjang



Setelah *customer* memilih menu yang akan dibeli, *customer* dapat mengecek menu-menu apa saja yang telah dipesan dan mengklik *button* pesan jika menu yang tertera telah sesuai dengan keinginan.

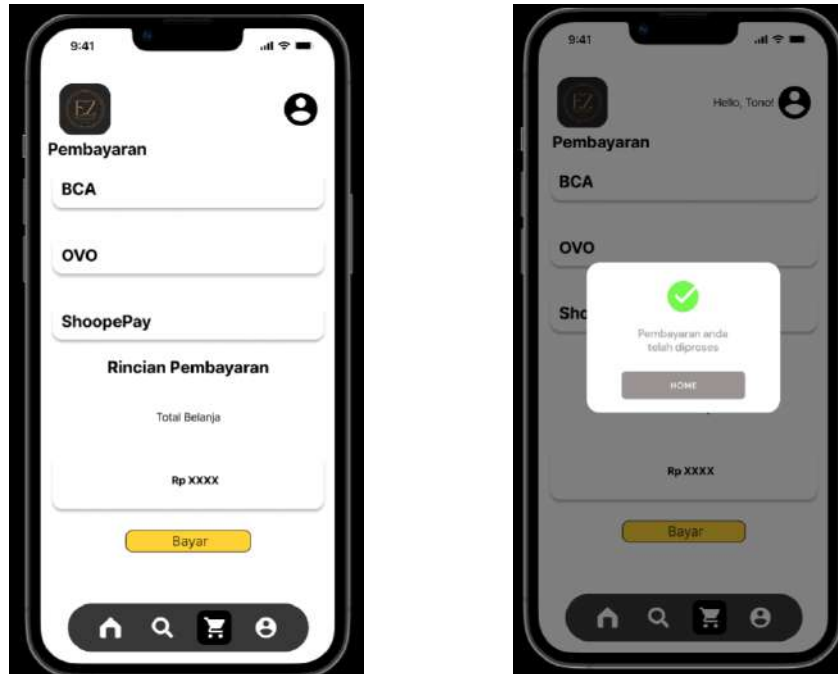
6. Halaman Pengiriman



Setelah melakukan pemesanan, *customer* diminta untuk mengisi detail-detail terkait pengiriman sesuai yang tertera pada halaman aplikasi. Hal ini bertujuan menghindari terjadinya kesalahan dalam pengiriman produk

nantinya. Selanjutnya, *customer* dapat melakukan pemilihan metode pembayaran dan akan diarahkan ke halaman pembayaran.

7. Halaman Pembayaran



Agar pesanan *customer* dapat diproses, *customer* harus melakukan pembayaran terlebih dahulu sesuai dengan rincian pembayaran yang tertera di aplikasi. Pembayaran dapat dilakukan melalui beberapa metode, seperti transfer ke rekening BCA, OVO, dan ShopeePay. Setelah melakukan pemilihan metode pembayaran, *customer* dapat mengklik *button* bayar dan menunggu hingga muncul tampilan di layar yang menyatakan pembayaran telah berhasil.

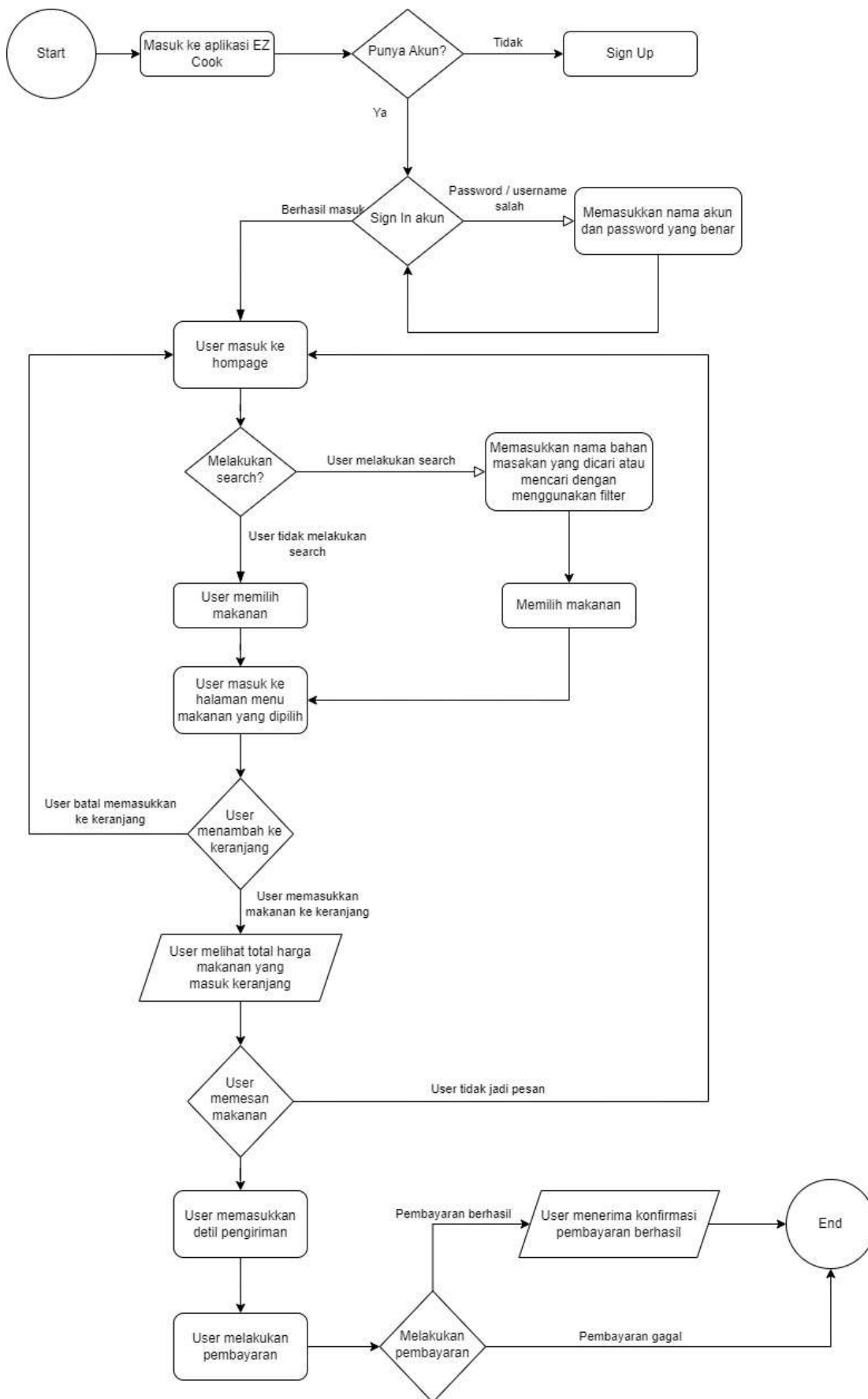
8. Halaman Pemesanan



9. Mekanisme Pengiriman

Pesanan *customer* yang masuk akan dilayani dengan sistem *pre-order* dan dikirim menggunakan kurir.

FLOW DIAGRAM:



2.3 Prototipe

Link video :

https://drive.google.com/file/d/1U0dPfnNt08umnFUpMQ6lUw6K6c3oDQX2/view?usp=share_link

2.4 Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

a. Hak Cipta

Hak yang diberikan khusus kepada para pencipta dan memiliki Hak Eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak hasil ciptaannya. Hak cipta ini merupakan hak dari proyek ciptaan kelompok kami dimana pihak lain yang tidak berkaitan dilarang melakukan plagiarisme terhadap semua produk ciptaan kelompok kami.

b. Hak Kekayaan Industri - Merek

Merek merupakan tanda berupa gambar dan nama yang terdiri dari kata, huruf dan angka yang ditunjukkan agar menjadi suatu pembeda dalam kegiatan perdagangan produk atau jasa. Merek yang sudah kami pakai dan tetapkan tidak boleh digunakan oleh pihak lain, dan kami melarang keras dalam melakukan penjiplakan dari logo merek dan nama merek terhadap proyek ciptaan kelompok kami.

c. Hak Kekayaan Industri - Paten

Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya yaitu ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses. Paten bagi project kelompok kami yaitu, mengembangkan metode pemesanan makanan melalui aplikasi.

3. Analisa Pasar

3.1 Target Pasar

1. Segmenting

- Demographic
Pembagian pasar berdasarkan demographic masyarakat Indonesia berdasarkan umur dan gender.
- Geographic
Penduduk kota Surabaya dan Sidoarjo.

2. Targeting (*Segmentation and Growth*)

Target pasar dalam produk EZ Cook adalah Penduduk kota Surabaya dan Sidoarjo berjenis kelamin laki-laki & perempuan, usia 15- 54 tahun karena Penduduk berusia dalam rentang itu dinilai paham dengan teknologi dan dapat menggunakannya dengan maksimal, serta memilih penduduk kota Surabaya dan Sidoarjo karena untuk saat ini 2 kota tersebut yang mudah dijangkau. EZ Cook membantu memberikan kemudahan memiliki pola hidup sehat melalui makanan.

3.2 Posisi terhadap Kompetitor

Saat ini banyak masyarakat yang mulai perhatian terhadap kesehatan dan ingin memiliki pola hidup yang sehat terutama melalui makanan. Akan tetapi, mungkin sering kali banyak masyarakat yang merasa sulit untuk membuat makanan yang sehat dengan takaran yang tepat serta nutrisi yang telah tercukupi. Terlebih lagi penggunaan bumbu-bumbu yang beragam untuk setiap kali memasak menu masakan seringkali berujung pada pembelian bumbu yang berlebih. Oleh karena itu, tentunya produk kami dapat membantu masyarakat yang ingin memiliki pola hidup sehat melalui makanan. Produk kami memudahkan masyarakat dalam memasak makanan sehat karena dalam 1 paket telah terdapat bahan-bahan segar dilengkapi dengan bumbu-bumbu yang dibutuhkan beserta video tutorial pengolahan hingga menjadi menu yang siap disajikan. Untuk melakukan pemesanan produk akan menggunakan via aplikasi sehingga memudahkan *customer* untuk bertransaksi dimana saja dan kapan saja.

Keunggulan produk *EZ COOK* :

1. Dalam 1 produk *EZ COOK* telah terdapat bahan-bahan untuk 1 menu makanan yang lengkap disertai dengan bumbu-bumbu yang dibutuhkan dan tutorial video pengolahan hingga menjadi makanan yang siap disajikan sehingga *customer* tidak perlu menyiapkan berbagai macam bumbu-bumbu yang nantinya dapat berujung pada pembelian berlebih.
2. Produk *EZ COOK* menawarkan *customer* kemudahan(praktis) dalam pengolahan makanan sehat, disertai dengan nutrisi yang lengkap dan dikemas dengan higienis.

3. Kemasan produk *EZ COOK* merupakan jenis *packaging eco-friendly* sehingga ramah lingkungan.

3.3 Mekanisme Survey Pasar

Mekanisme survey pasar pada untuk produk *EZ COOK* adalah dengan membagikan *google forms* dan *forms* ini ditujukan kepada masyarakat kota Surabaya dan Sidoarjo, alasan pemilihan kedua kota tersebut adalah karena untuk saat ini Kota Surabaya dan Sidoarjo yang paling mudah untuk dijangkau. Survey ini dilakukan dengan menyebarkan *google forms* kepada 41 responden dengan metode kuantitatif. Informasi yang didapatkan pada survey ini yaitu, usia responden, *gender* responden, frekuensi memasak(sering memasak/jarang memasak/tidak pernah memasak), asal inspirasi memasak, penggunaan buku resep(pernah/tidak pernah), jenis masakan yang paling sering dimasak, ketertarikan dengan makanan sehat(skala 1-5), dan pengalaman menggunakan aplikasi untuk resep makanan(ya/tidak).

3.4 Analisa Hasil Survey Pasar

A. TAM

Nilai TAM didapatkan dari Jumlah penduduk Indonesia usia 15 - 64 tahun sebanyak 191.085.440 jiwa.

B. SAM

Nilai SAM didapatkan dari Jumlah penduduk usia 25-44 tahun di Surabaya dan Sidoarjo sebanyak 1.792.068 jiwa.

C. SOM

Berdasar hasil survei yang dilakukan ada sebesar 34,1% memilih nilai skala 4 yang berarti responden tertarik dengan makanan sehat dan ada sebesar 34,1% juga memilih skala 5 yang berarti responden sangat tertarik dengan makanan sehat. Jika dijumlahkan ada sebesar 68.2% responden yang tertarik dengan makanan. Selain itu, ada 34.1% dari responden yang suka memasaknya. Dengan demikian nilai SOM dapat diperoleh dengan :

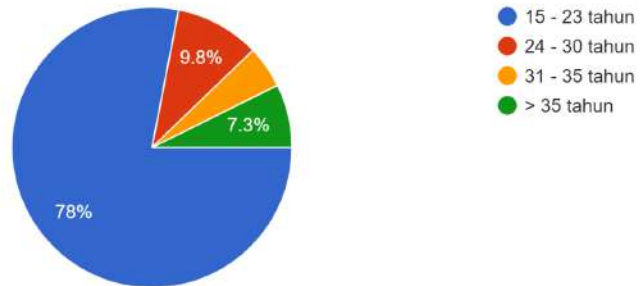
$$SOM = 68,2\% \times 34.1\% \times 1.792.068 = 416.766$$

Dengan demikian, nilai SOM yang diperoleh sebesar 416.766 jiwa.

D. Hasil Survey Google Forms

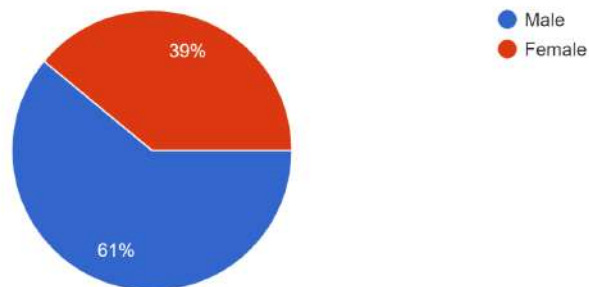
Usia

41 responses



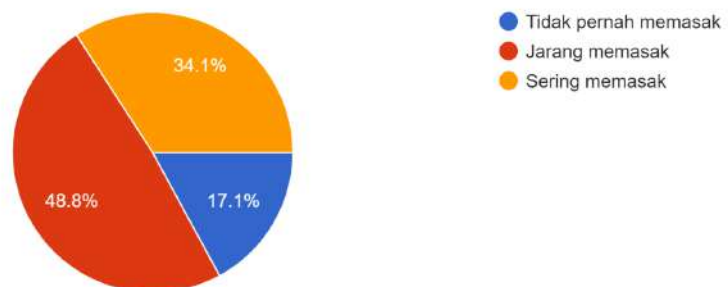
Gender

41 responses



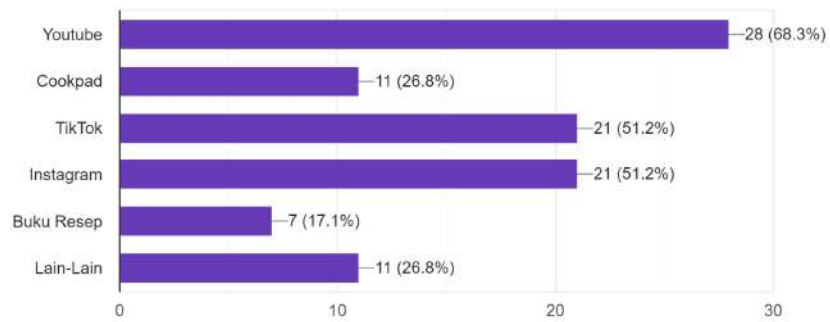
Seberapa sering anda memasak

41 responses



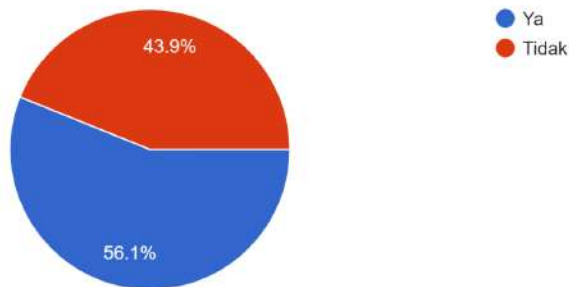
Asal Inspirasi Memasak

41 responses



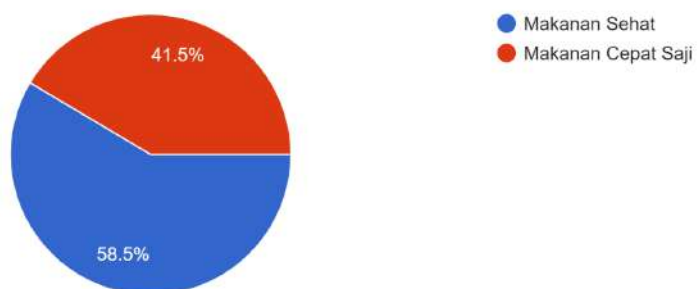
Pernahkah menggunakan buku resep?

41 responses



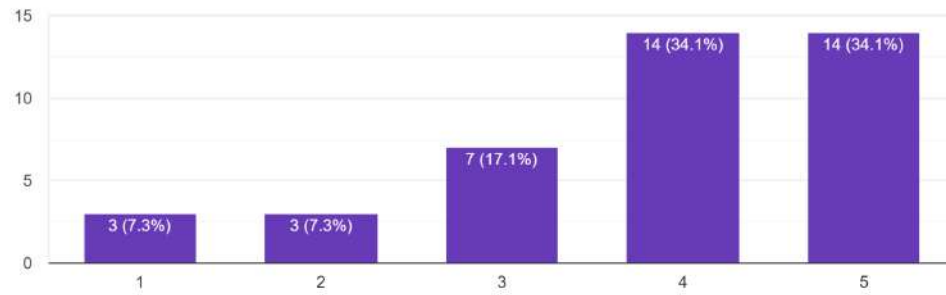
Jenis Masakan yang Paling Sering Dimasak?

41 responses



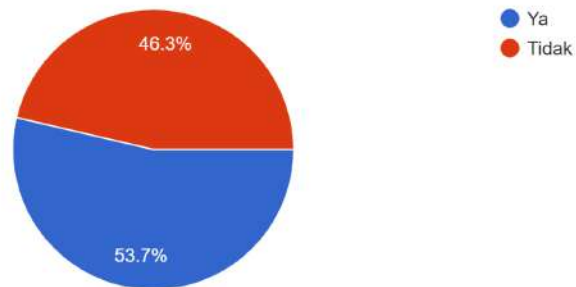
Seberapa Tertarik dengan Makanan Sehat

41 responses



Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi untuk resep makanan?

41 responses



4. Kesimpulan

Budaya makan sehat di Indonesia masih belum menjadi prioritas utama bagi masyarakat Indonesia meski sebagian besar orang sudah mengetahui pentingnya pola makan yang sehat. Ide EZ Cook ini akan membawakan inovasi terhadap persepsi masyarakat mengenai pola makan sehat menjadi pola yang mudah dan sangat praktis. EZ Cook akan mengenalkan konsep baru ke masyarakat yang sebelumnya belum pernah ada di Indonesia. Selain itu, EZ Cook akan mendorong budaya hidup sehat melalui pola makan yang sehat, mengatasi permasalahan konsumsi berlebihan, menghimbau masyarakat untuk hidup lebih ramah lingkungan melalui produk-produk yang digunakan, serta mengurangi budaya instan.