

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 5, Agustus 2024, Halaman 12-23
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: 2986-7002
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13255955>

Transformasi Layanan *Catering* dengan Aplikasi Evalofood

Alif Nur Alamsyah¹, Michellius Steven Chandra^{1*}, Berliana Rachmawati¹

¹Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon

*Email korespondensi: michellius.chandra.ti.21@cic.ac.id

ABSTRACT

Traditional catering services often face problems such as difficulty in maintaining food quality and complicated ordering processes. Evolofood's digital app offers an innovative solution to these problems. The app has an easy-to-use interface and features such as food quality assessment and real-time order tracking. The result is more efficient operations and higher customer satisfaction, with faster ordering and meals customized to customer preferences. With the help of Evofood, catering services have become more sophisticated, effective and responsive to customer needs.

Keywords: *Digital Catering, Ordering App, Operational Efficiency, Customer Satisfaction, Service Transformation*

ABSTRAK

Layanan *catering* tradisional sering menghadapi masalah seperti kesulitan dalam menjaga kualitas makanan dan proses pemesanan yang rumit. Aplikasi digital Evolofood menawarkan solusi inovatif untuk masalah ini. Aplikasinya memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan fitur seperti penilaian kualitas makanan dan pelacakan pesanan dalam waktu nyata. Hasilnya adalah operasi yang lebih *efisien* dan kepuasan pelanggan yang lebih tinggi, dengan pemesanan yang lebih cepat dan makanan yang disesuaikan dengan preferensi pelanggan. Dengan bantuan Evofood, layanan *catering* menjadi lebih canggih, efektif, dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

Kata kunci: *Catering Digital, Aplikasi Pemesanan, Efisiensi Operasional, Kepuasan Pelanggan, Transformasi Layanan*

Article Info

Received date: 20 Juli 2024

Revised date: 26 Juli 2024

Accepted date: 06 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Industri *catering* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir karena meningkatnya permintaan akan layanan makanan praktis dan berkualitas. Namun, banyak penyedia layanan *catering* tradisional masih menghadapi banyak masalah besar. Beberapa masalah utama yang sering muncul termasuk proses pemesanan yang sulit, masalah dalam menjaga kualitas dan konsistensi makanan, dan masalah dalam memenuhi kebutuhan pelanggan secara *real-time*. Di tengah era digital yang semakin maju, solusi kreatif yang mampu mengatasi masalah ini secara efektif semakin dibutuhkan.

Pengembangan aplikasi digital khusus untuk layanan *catering* adalah salah satu solusi yang muncul. Evalofood adalah salah satu inovasi di industri ini yang bertujuan untuk mengubah cara tradisional untuk memesan dan mengelola layanan *catering*. Dengan memanfaatkan teknologi digital, mereka bertujuan untuk menyederhanakan proses pemesanan, meningkatkan efisiensi operasi, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Aplikasi ini memiliki banyak fitur canggih, seperti penilaian kualitas makanan oleh pelanggan, pelacakan pesanan secara *real-time*, dan menyesuaikan menu sesuai dengan preferensi individu.

Catering dalam kamus bahasa Inggris didefinisikan sebagai penyedia makanan dan jasa untuk sebuah acara atau pesta. Bisnis *Catering* pada umumnya adalah bisnis lokal yang melayani hanya pasar lokal yang masih bisa dengan mudah dijangkau melalui angkutan darat. Hal ini dikarenakan sifat dari bisnis *Catering* yang membutuhkan persiapan yang sangat *intensif* sebelum acara yang dilayani berlangsung. Di Indonesia, bisnis *Catering* kebanyakan berasal dari bisnis rumahan, yang banyak mengandalkan promosi dari mulut ke mulut melalui kenalan sendiri, atau pemasaran melalui brosur kepada calon pelanggan. Pemanfaatan sistem informasi yang dapat diakses secara online dapat meningkatkan pelayanan pelanggan maupun menjangkau pelanggan baru sehingga dapat meningkatkan kinerja bisnis (Septihadi & Adri, 2021).

Aplikasi merupakan sebuah Perangkat lunak (*software*) yang bertugas sebagai *font end* di suatu sistem yang digunakan dalam mengolah bermacam-macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi penggunanya dan juga sistem-sistem yang berkaitan (Soraya & Wahyudi, 2021). Menurut Jogiyanto HM (dalam Suhartini, 2017), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Siregar & Melani, 2019).

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi Evalofood adalah untuk menawarkan solusi yang lebih *efisien* dan *efektif* bagi penyedia layanan *catering* dan pelanggan mereka. Dengan mengotomatiskan banyak aspek dari proses pemesanan dan manajemen, aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi jumlah pekerjaan yang harus dilakukan oleh penyedia layanan, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan bisnis *catering*. Selain itu, Evalofood juga bertujuan untuk membantu penyedia layanan *catering*.

Akibatnya, pengembangan dan peluncuran Evalofood diharapkan akan membawa perubahan besar dalam industri *catering*. Perubahan ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas dan *efisiensi* layanan, tetapi juga akan membuka peluang baru untuk *inovasi* dan pertumbuhan dalam industri *catering* di era digital. Selain itu, masyarakat Indonesia juga berusaha untuk menghasilkan berbagai kreasi inovatif dari makanan dan minuman khas Indonesia.

METODE

Adapun metode yang digunakan pada pembuatan program ini adalah *Prototype*, dimana terdapat lima tahapan yang harus dikerjakan. Menurut Pressman (2012:50), dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype*. *Prototype* bukanlah sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus di evaluasi dan di modifikasi kembali (Malaiholo, 2020). Berikut merupakan langkah-langkah atau tahapan dalam metode *prototype*:

1. *Communication* atau komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. *Quick plan*, yaitu tahapan perencanaan kebutuhan.
3. *Modelling Quick Design*, tahapan pembuatan design.
4. Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.
5. *Deployment Delivery & Feddback*, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna. Perbaikan *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype* dan selanjutnya produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil

Penggunaan aplikasi Evalofood telah menunjukkan hasil yang positif dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh layanan *catering* tradisional. Beberapa hasil utama dari penerapan aplikasi ini meliputi:

1. Peningkatan Efisiensi Operasional

Banyak bagian dari proses pemesanan dan manajemen layanan *catering* telah diotomatiskan oleh aplikasi Evalofood, yang memungkinkan penyedia layanan *catering* mengelola pesanan dengan lebih mudah dan cepat, mengurangi kesalahan manual, dan meningkatkan kecepatan layanan mereka.

2. Kemudahan Pemesanan bagi Pelanggan

Pelanggan dapat dengan mudah memesan layanan *catering* sesuai kebutuhan mereka dengan antarmuka pengguna yang mudah digunakan. Dengan fitur pelacakan pesanan secara *real-time*, transparansi dan kepercayaan pelanggan meningkat, dan penilaian kualitas makanan oleh pelanggan membantu mempertahankan standar yang tinggi.

3. Penyesuaian Menu dan Preferensi Pelanggan

Evalofood memungkinkan pelanggan menyesuaikan pesanan mereka sesuai dengan preferensi mereka, seperti menu, porsi, dan kebutuhan diet khusus. Ini meningkatkan kepuasan pelanggan dan membantu penyedia layanan *catering* memberikan layanan yang lebih personal kepada pelanggan mereka.

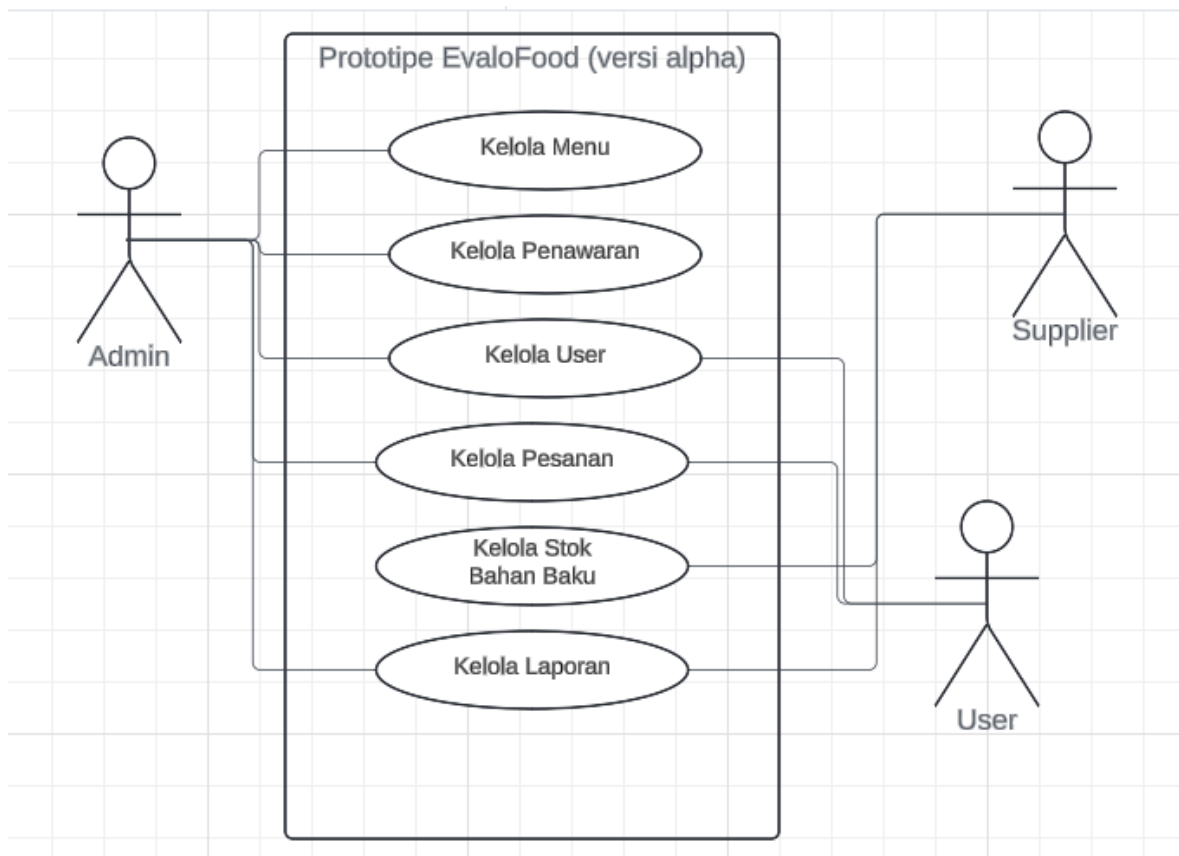
4. Pengumpulan dan Analisis Data

Aplikasi ini memiliki sistem analitik yang membantu penyedia layanan *catering* memahami preferensi dan kebutuhan pelanggan mereka. Data ini dapat digunakan untuk menciptakan layanan yang lebih baik, membuat menu baru, dan membuat strategi pemasaran yang lebih baik.

Pembahasan

1. Use Case Diagram Aplikasi Evalofood

Diagram *Usecase* adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Usecase* Diagram digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah model serta di relasikan oleh sebuah *colaboration*[4]



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi EvaloFood

Pada *use case* diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa akan ada 3 tipe *user* dalam EvaloFood, Admin, *Supplier*, dan *User*, masing-masing memiliki hak yang berbeda, dimana admin dapat mengakses penuh pengelolaan menu, penawaran, pengguna, pesanan, dan laporan, lalu *supplier* yang memiliki akses ke stok bahan baku dan laporan, dan terakhir *user* yang hanya dapat mengakses pesanan dari menu yang tersedia, dan menu pengguna *user* itu tersendiri.

2. Userflow Aplikasi EvaloFood

User flow sendiri merupakan tahapan atau langkah-langkah seorang pengguna saat menggunakan sebuah aplikasi dari awal hingga tujuannya selesai (Kathleen, 2021).

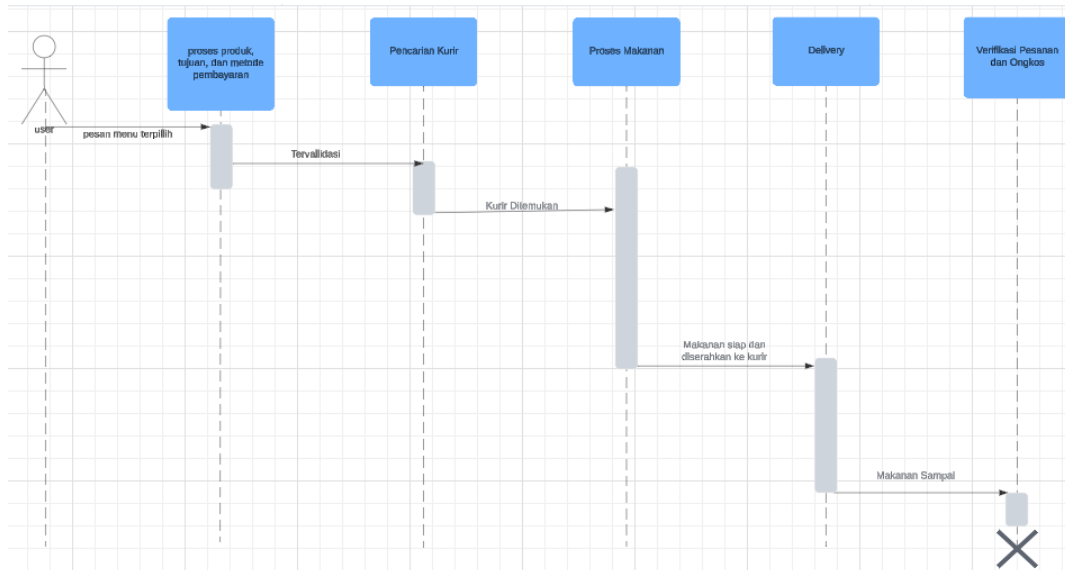


Gambar 2: *Userflow* pengguna aplikasi EvaloFood

Userflow diatas menjelaskan bahwa pengguna akan disambut oleh *splash screen* saat pertama membuka aplikasi, lalu akan di cek apakah sudah *login* atau belum, jika sudah, akan langsung diarahkan ke *homepage*, jika belum, akan diminta metode login untuk melanjutkan (pilihan: akun evalofood, gmail, facebook, apple ID) dan akan berulang terus sampai *valid*, pada *homepage*, *user* dapat memilih menu untuk dipesan, atau mengelola data mereka (foto profil, metode pembayaran, dll.), setelah *user* memilih menu yang ingin dipesan, maka akan mulai proses pengiriman pesanan yang akan dijelaskan lebih lanjut pada *sequence diagram* pada gambar 3.

3. Sequence diagram Proses pengiriman EvaloFood

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek dalam sistem selama periode waktu tertentu.



Gambar 3. *Sequence diagram* proses pengiriman Aplikasi EvaloFood

Seperti yang tertera di *sequence diagram* diatas, setelah pengguna memesan pesanan yang sudah dipilih, sistem akan memvalidasi pesanan, tujuan pengiriman, dan metode pembayaran yang dipilih pengguna, setelah itu kurir akan dicari secara otomatis, sembari pesanan dipersiapkan, setelah kurir ditemukan dan pesanan siap (dan pesanan sudah diserahkan ke kurir untuk diantar), maka selanjutnya adalah proses *delivery* atau pengantaran produk ke pengguna, setelah sampai, akan diadakan verifikasi terakhir untuk pesanan dan metode pembayaran, setelah proses tersebut selesai, maka berakhir sudah proses ini dan *user* akan dikembalikan ke *homepage*.

Dampak :

Dengan menggunakan aplikasi Evalofood, transformasi layanan *catering* sangat berdampak baik bagi penyedia layanan *catering* maupun konsumen. Dampak utama termasuk:

1. Peningkatan Efisiensi Operasional:

- **Automatisasi Proses:** Aplikasi Evalofood telah mengotomatisasi banyak proses manual dalam pengelolaan bisnis *catering*, seperti pemesanan, penjadwalan, dan pengelolaan inventaris. Hal ini mengurangi kesalahan manusia dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut.
- **Pengurangan Biaya Operasional:** Dengan pengelolaan sumber daya yang lebih efisien, memungkinkan mereka untuk menawarkan harga yang lebih kompetitif kepada konsumen.

2. Peningkatan Kepuasan Pelanggan:

- **Kemudahan Pemesanan:** Konsumen dapat dengan mudah memesan layanan *catering* melalui aplikasi dengan beberapa klik saja, yang meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan.
- **Transparansi dan Kepercayaan:** Fitur pelacakan pesanan *real-time* dan ulasan pelanggan di aplikasi meningkatkan transparansi, yang pada gilirannya membangun kepercayaan konsumen terhadap layanan yang mereka pilih.
- **Pilihan yang Lebih Bervariasi:** Konsumen dapat dengan mudah melihat dan memilih dari berbagai pilihan menu yang ditawarkan oleh berbagai penyedia layanan *catering*, memberikan mereka fleksibilitas yang lebih besar dalam memenuhi kebutuhan kuliner mereka.

3. Peningkatan Jangkauan Pasar:

- **Akses ke Pasar Baru:** Dengan fitur pemasaran digital yang terintegrasi, penyedia layanan *catering* dapat menjangkau pelanggan di luar daerah operasional mereka yang biasa, meningkatkan basis pelanggan mereka secara signifikan.
- **Meningkatkan Branding dan Eksposur:** Aplikasi ini memungkinkan penyedia layanan untuk mempromosikan merek mereka lebih efektif, meningkatkan eksposur dan pengakuan di kalangan konsumen potensial.

4. Pengembangan Kompetensi Digital:

- **Pelatihan dan Edukasi:** Penggunaan aplikasi Evalofood mendorong pelaku usaha untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Program pelatihan yang diadakan selama implementasi aplikasi telah meningkatkan kemampuan teknis para pelaku usaha, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan teknologi di masa depan.
- **Adaptasi Teknologi:** Bisnis *catering* yang sebelumnya ragu-ragu untuk beralih ke teknologi digital kini lebih terbuka untuk mengeksplorasi alat dan teknik baru, meningkatkan daya saing mereka di pasar.

5. Peningkatan Kualitas Layanan:

- **Personalisasi Layanan:** Aplikasi Evalofood memungkinkan penyedia layanan untuk menawarkan layanan yang lebih personal kepada pelanggan, seperti menu yang disesuaikan dan rekomendasi berdasarkan riwayat pesanan sebelumnya.
- **Responsivitas yang Lebih Baik:** Dengan informasi pelanggan dan data pesanan yang tersedia secara *real-time*, penyedia layanan dapat merespon permintaan dan masalah pelanggan lebih cepat dan efektif.

6. Keberlanjutan dan Lingkungan:

- **Pengurangan Pemborosan:** Dengan pengelolaan inventaris yang lebih baik, banyak penyedia layanan *catering* telah berhasil mengurangi pemborosan makanan, yang berdampak positif terhadap lingkungan dan menghemat biaya.
- **Dukungan untuk Usaha Lokal:** Aplikasi ini juga membantu menghubungkan penyedia layanan dengan petani dan produsen lokal, mendukung ekonomi lokal dan memperkuat hubungan dengan komunitas setempat.

Sebelum membuat bisnis *catering* ini, di perlukan RAB atau Rencana Anggaran Biaya. Perhitungan rencana biaya, lebih populer oleh kebanyakan orang dengan sebutan Rencana Anggaran Biaya (RAB). Istilah lain dari rencana anggaran biaya ini yang diketahui, antara lain adalah: estimasi biaya, taksiran biaya, rencana biaya konstruksi (*construction cost estimate*). DP. Arumningsih (2006) mengemukakan rencana anggaran biaya (RAB) merupakan suatu rencana anggaran biaya yang akan dikeluarkan pada suatu proyek dimana hal itu didasarkan pada gambar kerja. Dalam aplikasinya di lapangan Rencana Anggaran Biaya merupakan alat untuk mengendalikan jumlah biaya penyelesaian pekerjaan secara berurutan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Tujuan pembuatan RAB adalah:

1. Agar biaya pembangunan yang dibutuhkan dapat diketahui sebelumnya.
2. Untuk mengantisipasi kemungkinan terjadinya kemacetan dalam proses pembangunan.
3. Untuk mencegah terjadinya pemborosan dalam penggunaan sumber daya *Cost Estimate* (estimasi biaya) atau dalam istilah populer yang disebut dengan Rencana Anggaran Biaya (RAB) sebelumnya harus dipahami sebagai Rencana Anggaran Biaya yang diserahkan kontraktor sebagai harga penawaran dan diserahkan pada waktu mengikuti pelelangan.

Tahapan Persiapan Rencana Anggaran Biaya

Peurifoy dan Oberlender (1989) dalam Adhy (2004) menjabarkan dalam perhitungan RAB diperlukan langkah mula kegiatan persiapan, antara lain:

1. Peninjauan ruang lingkup proyek: pertimbangkan pengaruh lingkungan lokasi dari segi keamanan, tenaga kerja, lalu-lintas dan jalan masuk, ruang untuk gudang, dan sebagainya terhadap biaya;
2. Penentuan kuantitas atau volume pekerjaan dan konstruksi bangunan/proyek;
3. Harga material yang akan digunakan;
4. Harga tenaga (pekerja dan tukang);

5. Harga peralatan kerja (beli atau sewa);
6. Daftar harga (penawaran) dan leveransir atau suppliers;
7. Daftar harga satuan pekerjaan dari penawaran pars kontraktor di daerah itu;
8. Perkiraan besar pajak, jaminan, asuransi, overhead, dan keuntungan;

Setiap perencanaan pembangunan (proyek) memiliki spesifikasi yang berbeda satu dengan kegiatan proyek lainnya kendati proyek tersebut sejenis, maka diperlukan estimator yang mempunyai kemampuan pengetahuan yang berkaitan dengan proyek dan lapangan serta dapat membaca gambar desain sehingga dihasilkan perhitungan RAB secara *real* dan tepat. Untuk mewujudkan hal tersebut, faktor lain seperti pengamatan lokasi (survei lapangan) penting untuk dilakukan agar antara gambar desain dengan keadaan lapangan tidak jauh berbeda.

Dasar Perhitungan Rencana Anggaran Biaya

Dalam pendapat Ridkiani dkk (2016) memaparkan untuk menganalisis perhitungan RAB dapat ditinjau dari beberapa unsur yang meliputi:

1. Biaya material, analisis ini meliputi perhitungan seluruh kebutuhan volume dan biaya material penunjang (ongkos pengangkutan bahan sampai kelokasi pekerjaan).
2. Biaya tenaga kerja, analisis komponen tenaga kerja terdiri dari beberapa faktor yang berpengaruh, antara lain kondisi tempat kerja, keterampilan, pengalaman, lama waktu kerja (perlu diketahui sistem waktu kerja berdasarkan borongan atau harian), produktivitas, indeks biaya hidup setempat maupun faktor sosial lainnya.
3. Biaya peralatan, estimasi meliputi biaya pembelian atau sewa, mobilisasi, demobilisasi, memindahkan, transportasi, bongkar, pasang, selama pekerjaan berlangsung.
4. Biaya *overhead* (tidak langsung atau tidak terduga), yang meliputi:
 - a. Biaya umum antara lain gaji personil tetap kantor pusat dan lapangan, pengeluaran kantor pusat, transportasi dan akomodasi, dokumentasi, notaris dan lain-lainnya.
 - b. Biaya proyek, yaitu pengeluaran biaya yang dibebankan kepada proyek tetapi tidak termasuk biaya material, upah kerja ataupun peralatan.

Keuntungan dan pajak Besar keuntungan tergantung pada besar kecilnya proyek dan besarnya risiko serta tingkat kesulitan pekerjaan. Biasanya keuntungan berkisar antara 8 sampai 15% dari biaya konstruksi (bouwsom). Sedangkan pajak besarnya tergantung pada peraturan pemerintah yang berlaku, biasanya antara 10 sampai 18% (Malaiholo, 2020). Berikut adalah tabel Rencana Anggaran Biaya Perlengkapan dan Bahan Baku Usaha Catering.

Tabel 1. Rencana Anggaran Biaya Peralatan

Rencana Anggaran Biaya (RAB)					
Perlengkapan					
No	Item	Volume		Harga	Jumlah
		Quantity	Satuan		
1	Kulkas	1	Set	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
2	Blender	1	Set	Rp 250.000	Rp 250.000
3	Dispenser	1	Set	Rp 250.000	Rp 250.000
4	Kompore Gas	1	Set	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
5	Peralatan masak	1	Set	Rp 300.000	Rp 300.000
6	Oven	1	Set	Rp 700.000	Rp 700.000
7	Baskom	1	Set	Rp 50.000	Rp 50.000
8	Timbangan	1	Pcs	Rp 58.000	Rp 58.000
9	Loyang kue kotak	1	Set	Rp 26.000	Rp 26.000
10	Loyang persegi panjang	1	Set	Rp 24.000	Rp 24.000
11	Tabung Gas 12kg	6	Tabung	Rp 250.000	Rp 1.500.000
12	Talenan	1	Pcs	Rp 30.000	Rp 30.000
13	Pisau dapur	1	Set	Rp 300.000	Rp 300.000

14	Gunting	2	Pcs	Rp	30.000	Rp	60.000
15	Sendok	1	Pack	Rp	15.000	Rp	15.000
16	Sendok kopi	1	Pack	Rp	10.000	Rp	10.000
17	Garpu	1	Pack	Rp	15.000	Rp	15.000
18	Gelas takar	2	Pcs	Rp	52.000	Rp	104.000
19	Plastic Cup	1	Pack	Rp	20.000	Rp	20.000
20	Sedotan	1	Pack	Rp	20.000	Rp	20.000
21	Cup Sealer	1	Pack	Rp	600.000	Rp	600.000
22	Box Catering	1	Pack	Rp	7.500	Rp	7.500
23	Paper Bowl	1	Pack	Rp	22.000	Rp	22.000
24	Cup Puding 100 ml	1	Pack	Rp	10.000	Rp	10.000
25	Kotak penyimpanan bubuk	1	Set	Rp	630.000	Rp	630.000
26	Tempat es batu	1	Pcs	Rp	500.000	Rp	500.000
27	Meja kompor	1	Pcs	Rp	1.000.000	Rp	1.000.000
28	Teko	1	Pcs	Rp	100.000	Rp	100.000
29	Saringan teh	1	Pcs	Rp	10.000	Rp	10.000
30	Saringan mie	1	Pcs	Rp	25.000	Rp	25.000
31	Saringan tepung	1	Pcs	Rp	38.500	Rp	38.500
32	Mixer	1	Set	Rp	266.000	Rp	266.000
33	Spatula adonan	1	Set	Rp	30.000	Rp	30.000
34	Hand mixer pengaduk kopi	1	Pcs	Rp	28.000	Rp	28.000
35	Kabel 5m	3	Pcs	Rp	15.000	Rp	45.000
SUB TOTAL						Rp	11.544.000

Tabel 2. Rencana Anggaran Biaya Bahan Baku

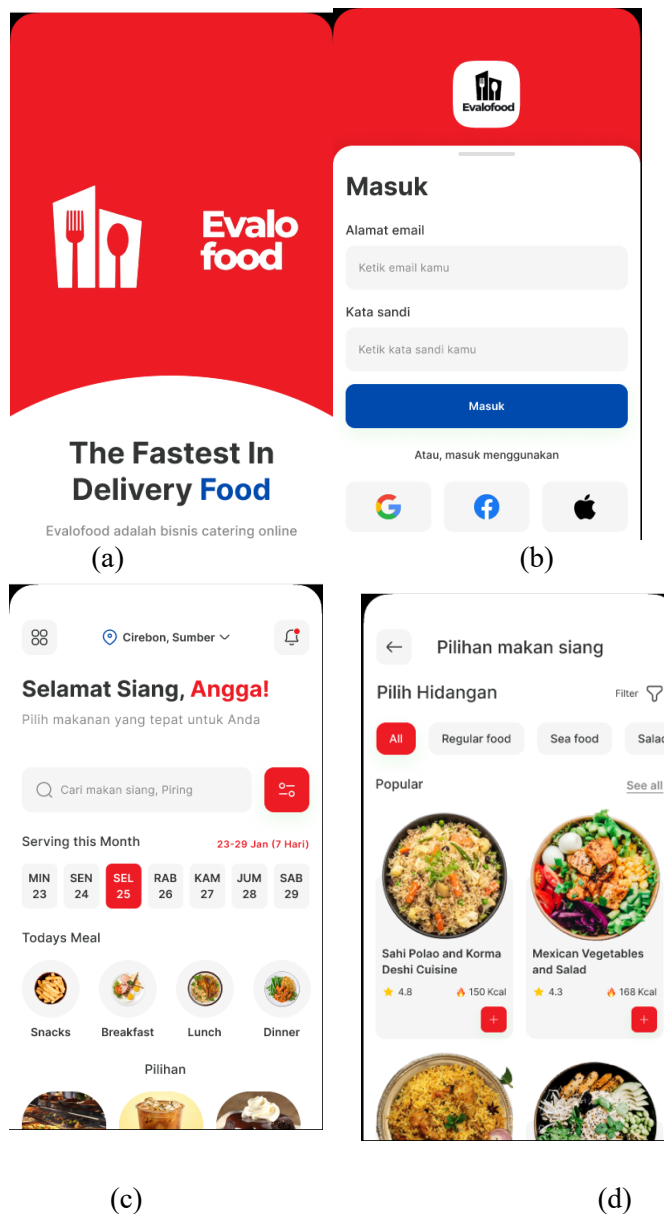
Bahan Baku							
1	Beras	3	Karung	Rp	330.000	Rp	990.000
2	Daging ayam	250	Kg	Rp	35.000	Rp	8.750.000
3	Telur	1	Kg	Rp	30.000	Rp	30.000
4	Garam 250gr	1	Kg	Rp	12.000	Rp	12.000
5	Gula pasir	1	Kg	Rp	20.000	Rp	20.000
6	Gula halus	2	Kg	Rp	10.000	Rp	20.000
7	Daging sapi	1	Kg	Rp	110.000	Rp	110.000
8	Kecap manis 275ml	1	Pcs	Rp	17.500	Rp	17.500
9	Keju cheddar 165gr	5	Pcs	Rp	17.000	Rp	85.000
10	Keju mozarella	1	kg	Rp	125.000	Rp	125.000
11	Bawang putih	20	Kg	Rp	40.000	Rp	800.000
12	Bawang merah	50	Kg	Rp	60.000	Rp	3.000.000
13	Bawang goreng	20	kg	Rp	65.000	Rp	1.300.000
14	Bawang bombay	20	Kg	Rp	60.000	Rp	1.200.000
15	Daun bawang	3	Ons	Rp	5.000	Rp	15.000
16	Cabe	50	Kg	Rp	55.000	Rp	2.750.000
17	Margarin	1	Kg	Rp	76.300	Rp	76.300
18	Mayones	1	Kg	Rp	30.500	Rp	30.500
19	Minyak zaitun	1	Pcs	Rp	39.000	Rp	39.000
20	Minyak wijen 110ml	2	Pcs	Rp	14.000	Rp	28.000
21	Minyak sayur	1	Liter	Rp	20.000	Rp	20.000

22	Saos bbq	1	Kg	Rp	35.000	Rp	35.000
23	Merica bubuk	1	lusin	Rp	12.000	Rp	12.000
24	Penyedap rasa	7	lusin	Rp	14.000	Rp	98.000
25	Ikan salmon	1	Kg	Rp	45.000	Rp	45.000
26	Ikan tuna	1	Kg	Rp	100.000	Rp	100.000
27	Udang	1	Kg	Rp	70.000	Rp	70.000
28	Tepung Terigu	1	Kg	Rp	13.000	Rp	13.000
29	Tepung Kanji	1	Kg	Rp	10.000	Rp	10.000
30	Tepung panir	1	kg	Rp	20.000	Rp	20.000
31	Mie pasta 117gr	20	Pcs	Rp	6.500	Rp	130.000
32	Roti tawar	5	Pack	Rp	12.500	Rp	62.500
33	Roti panini	12	Pcs	Rp	10.000	Rp	120.000
34	Nugget ayam	1	Pcs	Rp	42.000	Rp	42.000
35	Lemon	0,5	gr	Rp	26.000	Rp	13.000
36	Saus sambal 335ml	1	Pcs	Rp	17.000	Rp	17.000
37	Saus tomat 275ml	1	Pcs	Rp	14.000	Rp	14.000
38	Saus tiram 270ml	1	Pcs	Rp	21.000	Rp	21.000
39	Macam macam sayuran 0,5kg/sayur	4	Jenis sayur	Rp	25.000	Rp	100.000
40	Macam macam buah 0,5kg/buah	15	Jenis buah	Rp	60.000	Rp	900.000
41	Bakso	1	Pack	Rp	35.000	Rp	35.000
42	Kulit pangsit	1	Pack	Rp	7.000	Rp	7.000
43	Kecap asin 620ml	2	Pcs	Rp	18.500	Rp	37.000
45	Vanili	1	Pcs	Rp	8.000	Rp	8.000
46	Baking powder 45gr	1	Pcs	Rp	13.000	Rp	13.000
47	Baking soda 81gr	1	Pcs	Rp	10.000	Rp	10.000
48	Kacang almond 1ons	1	Pcs	Rp	16.000	Rp	16.000
49	Choco chip 100gr	1	Pcs	Rp	10.000	Rp	10.000
50	Susu cair low fat 946ml	1	Pcs	Rp	21.500	Rp	21.500
51	Yoghurt 1liter	1	Pcs	Rp	82.000	Rp	82.000
52	Coklat bubuk 165gr	2	Pcs	Rp	36.000	Rp	72.000
53	Coklat batangan 250gr	2	Pcs	Rp	23.000	Rp	46.000
54	Cream cheese 500gr	1	Pcs	Rp	50.000	Rp	50.000
55	Sirup buah	2	Pcs	Rp	13.000	Rp	26.000
56	Granola 500gr	1	Pcs	Rp	54.500	Rp	54.500
57	Es batu	5	Kg	Rp	1.500	Rp	7.500
58	Agar-agar	1	Pack	Rp	40.000	Rp	40.000
59	Krim kental 250ml	1	Pcs	Rp	55.500	Rp	55.500
60	Italian herbs 18gr	6	Pcs	Rp	14.000	Rp	84.000
61	Dressing 200ml	1	Pcs	Rp	40.000	Rp	40.000
62	Nori 20 lembar	1	Pcs	Rp	45.000	Rp	45.000
63	Cuka	1	Pcs	Rp	5.000	Rp	5.000
64	Wasabi 200gr	2	Pcs	Rp	30.500	Rp	61.000
65	Jeruk nipis	0,5	Kg	Rp	20.000	Rp	10.000
66	Tortilla	2	Pack	Rp	41.000	Rp	82.000
67	Parsley 19gr	1	Pcs	Rp	10.500	Rp	10.500
68	Kacang Chickpea	0,5	Kg	Rp	52.000	Rp	26.000

69	Daun mint 100gr	1	Pack	Rp	25.000	Rp	25.000
70	Jintan 100gr	1	Pcs	Rp	17.000	Rp	17.000
71	Bubuk coriander 50gr	1	Pcs	Rp	14.000	Rp	14.000
72	Selada	2	Ikat	Rp	20.000	Rp	40.000
73	Bubuk kopi tanpa ampas 250gr	2	Pcs	Rp	89.900	Rp	179.800
74	Minuman bersoda 1,5 liter	3	Pack	Rp	15.000	Rp	45.000
SUB TOTAL						Rp	22.516.100
TOTAL						Rp	34.060.100

Prototipe

Berikut hasil dari prototipe aplikasi EvaloFood



Gambar 4. (a) *splash screen* aplikasi. (b) halaman *login user*. (c) halaman utama (*homepage*). (d) halaman pilihan makanan (*menu*).

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke *internet*. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Al-Faruq, 2022).

Singkatnya Figma adalah aplikasi desain *UI* dan *UX* berbasis *browser*, dengan desain yang sangat baik, *prototyping*, dan alat pembuatan kode. Saat ini (bisa dibilang) alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain (Kurniawan, 2022).

KESIMPULAN

Kesimpulannya, implementasi aplikasi Evalofood dalam layanan *catering* telah berhasil meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan secara signifikan. Dengan fitur-fitur yang mempermudah pengelolaan pesanan, inventaris, dan interaksi dengan pelanggan, aplikasi ini telah memungkinkan penyedia layanan *catering* untuk mengoptimalkan proses bisnis mereka dan menjangkau pasar yang lebih luas. Dampak positif ini tercermin dalam peningkatan kepuasan pelanggan, yang kini dapat memesan dan melacak pesanan mereka dengan mudah, serta dalam penurunan biaya operasional dan pemborosan. Selain itu, aplikasi Evalofood juga berperan dalam meningkatkan kompetensi digital pelaku usaha *catering*, mempersiapkan mereka untuk lebih adaptif terhadap perubahan teknologi. Secara keseluruhan, transformasi ini membuktikan bahwa digitalisasi adalah langkah penting bagi industri *catering* untuk tetap kompetitif dan memenuhi kebutuhan konsumen yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah mendukung proyek *Technopreneurship* yang berjudul *Transformasi Layanan Catering* dengan Aplikasi Evalofood. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada para dosen di Universitas Catur Insan Cendekia, yang telah membimbing dan memberikan wawasan berharga sepanjang proyek ini. Dukungan dan saran dari Anda sangat berharga dalam menyempurnakan ide dan konsep kami. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman diskusi atas kolaborasi dan kontribusi ide kreatif yang telah memperkaya proyek ini. Semoga hasil dari proyek ini tidak hanya memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, tetapi juga menjadi inspirasi bagi inovasi lebih lanjut di bidang layanan *catering*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M.N., Nur'aini, S. and Aufan, M.H. (2022) 'Perancangan UI/UX Semarang virtual tourism dengan figma', *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), pp. 43–52. doi:10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- Kathleen, A., Susanto, R.P., Pranayama, A. (2021) 'Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic'. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), p. 9
- Kurniawan, B. and Romzi, M. (2022) 'Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma', *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), p. 1–7
- Malaiholo, D., Kurniawan, M.A., Wardani, H. (2020) 'Rencana Anggaran biaya Perencanaan Pembangunan Struktur Atas jembatan Kereta Api Pada PPI madiun', *Bearing : Jurnal Penelitian dan Kajian Teknik Sipil*, 6(4). doi:10.32502/jbearing.3217202064.
- Septihadi, R. and Adri, M. (2021) 'Aplikasi Pemesanan Dan Promosi di Delecious Food catering berbasis web mobile', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(1), p. 8. doi:10.24036/voteteknika.v9i1.110421.

- Siregar, H.F. and Melani, M. (2019) 'Perancangan Aplikasi Komik Hadist berbasis multimedia', *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, 2(2), p. 113. doi:10.36294/jurti.v2i2.425. Wahyudi, S. (2020) 'Pengembangan Sistem Informasi Klinik Berbasis Web (Studi Kasus: Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian)' *Riau Journal of Computer Science*, 6(1), p. 50–58
- Soraya, A. and Wahyudi, A. D. (2021) 'Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya),' *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(4), P. 43–48. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i4.1265>