

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Sistem Development Life Cycle (SDLC)

Pengembangan sistem informasi umumnya mengikuti suatu kerangka kerja yang dikenal sebagai *System Development Life Cycle* (SDLC), yaitu siklus hidup pengembangan sistem yang menggambarkan tahapan-tahapan sistematis dalam membangun suatu sistem informasi. SDLC bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, berjalan secara efektif, serta memiliki kualitas yang baik[4].

Metode *System Development Life Cycle* (SDLC) model Waterfall merupakan metode pengembangan sistem yang dilakukan secara bertahap dan berurutan mulai dari tahap analisis sistem hingga tahap pemeliharaan sistem. Model Waterfall digunakan karena setiap tahapan dilakukan secara sistematis sehingga memudahkan proses pengembangan sistem sesuai kebutuhan pengguna[5]. Berdasarkan penelitian tersebut, metode SDLC Waterfall digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan sistem penjualan berbasis website pada usaha minuman Cokelat Potondoca agar proses pemesanan pelanggan dapat dilakukan secara online dari rumah serta meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan.



Gambar 2. 1 Metode SDLC

Tahapan metode SDLC model Waterfall pada sistem website Potondoca yang akan dikembangkan:

1. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk memahami sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, serta menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem baru yang akan dikembangkan agar mampu memberikan solusi yang lebih efektif dan efisien. Tahap berikutnya adalah pemodelan

sistem usulan bertujuan untuk menggambarkan rencana sistem baru secara terstruktur melalui diagram pemodelan seperti *use case diagram*, *Activity diagram*, dan perancangan basis data, sehingga sistem yang diusulkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan. Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui kualitas sistem yang sedang digunakan berdasarkan aspek kegunaan (*usability*), kualitas informasi, dan kualitas layanan interaksi sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan[6].

2. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dilakukan untuk membuat desain sistem untuk memenuhi kebutuhan yang telah di analisis. Perancangan sistem pada penelitian ini meliputi[7]:

1. Perancangan User Interface
2. Perancangan Basis Data

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses pembangunan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya[8]. Pada penelitian ini implementasi sistem dilakukan dengan membangun website pemesanan minuman Potondoca menggunakan: React (frontend), Node.js (backend), MySQL (basis data), HTML dan CSS (antarmuka). Website yang akan dikembangkan ini memungkinkan pelanggan melakukan:

1. Pemesanan dari rumah.
2. Pengiriman melalui jasa pihak ketiga.
3. Proses manajemen inventori yang terkomputerisasi.

4. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan tidak terjadi kesalahan dalam proses penggunaan sistem. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan: Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) yang dilakukan oleh: Admin dan pemilik usaha.

5. Pemeliharaan Sistem

Tahap pemeliharaan merupakan tahap terakhir dalam metode SDLC model Waterfall yang dilakukan setelah sistem digunakan oleh pengguna[9]. Sistem pemeliharaan meliputi:

1. Perbaikan kesalahan sistem.
2. Menu pembaruan data.

3. Penambahan fitur promo.
4. Peningkatan kinerja situs web.

Berdasarkan tahapan metode SDLC model Waterfall yang digunakan dalam penelitian ini, proses pengembangan sistem penjualan berbasis website pada usaha minuman Cokelat Potondoca dilakukan secara sistematis mulai dari tahap analisis sistem hingga tahap pemeliharaan sistem sehingga diharapkan sistem yang dibangun mampu meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan serta mempermudah proses pemesanan minuman secara online.

2.2 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML digunakan untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem melalui berbagai jenis diagram sehingga memudahkan pengembang dalam memahami dan mengembangkan sistem secara terstruktur. UML tidak hanya digunakan dalam tahap perancangan, tetapi juga membantu dalam proses analisis kebutuhan sistem serta komunikasi antara pengembang dengan pengguna sistem.

UML terdiri dari berbagai jenis diagram, seperti: *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Namun, pada skripsi ini kami hanya menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*.

1. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas (*activity diagram*) merupakan salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja suatu sistem dari awal sampai akhir secara terstruktur. Diagram ini menampilkan urutan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna maupun sistem dalam menjalankan suatu proses. Diagram aktivitas berfungsi untuk memodelkan proses bisnis dan aliran sistem kerja sehingga memudahkan pengembang dalam memahami interaksi antar aktivitas yang terjadi di dalam sistem. Diagram aktivitas digunakan untuk mengilustrasikan aliran kontrol atau aktivitas yang tersusun secara sistematis dalam suatu sistem sehingga mempermudah proses analisis dan perancangan sistem[10]. Dalam penelitian ini, diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan alur proses pemesanan minuman berbasis website pada usaha Cokelat Potondoca, mulai dari pelanggan memilih menu hingga pesanan diproses oleh admin.

Simbol-simbol yang digunakan dalam diagram aktivitas, yaitu:

Tabel 2. 1 Simbol -Simbol Diagram Aktivitas

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
2.		Action	State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3.		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
4.		Swimlanes	Swimlanes memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
5.		Initial Node	Awal dimulainya suatu aktivitas dalam sistem.
6.		Activity Final Node	Menunjukkan berakhirnya proses aktivitas dalam sistem.
7.		Penggabungan/ join	Berfungsi untuk menggabungkan aktivitas satu dengan lainnya.
8.		Percabangan/ Decision	Percabangan karena adanya aktivitas yang lebih dari satu.

Activity Diagram memiliki fungsi sebagai berikut: [11]

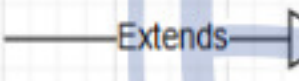
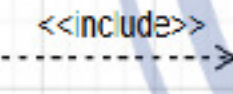
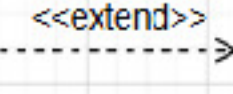
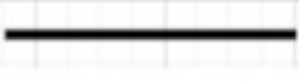
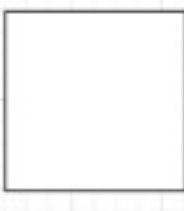
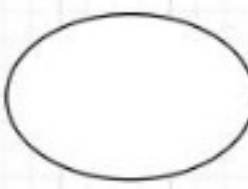
1. Menggambarkan alur kerja sistem secara visual: Diagram aktivitas membantu menjelaskan proses sistem secara terstruktur sehingga mudah dipahami oleh pengguna maupun pengembang sistem.
2. Membantu proses analisa sistem: Diagram aktivitas digunakan untuk memahami sistem berjalan dan sistem yang diusulkan sebelum sistem dikembangkan.
3. Menjelaskan interaksi pengguna dengan sistem: Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas pengguna dalam menggunakan sistem dari awal hingga akhir proses.
4. Mempermudah proses perancangan sistem berbasis website: Diagram aktivitas menjadi dasar dalam tahap desain sistem sebelum implementasi dilakukan.
5. Mengurangi kesalahan dalam pengembangan sistem: Karena seluruh alur proses sistem telah dirancang secara sistematis sejak awal pengembangan.

2. Use Case

Use case diagram merupakan salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (*aktor*) dengan sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan fungsi-fungsi utama sistem berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga memudahkan proses analisis dan perancangan sistem. *Use case diagram* digunakan untuk memodelkan kebutuhan fungsional sistem serta menggambarkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang sehingga mempermudah proses pengembangan sistem secara terstruktur.[11]

Berikut simbol-simbol use case:

Tabel 2. 2 Simbol - Simbol Use Case

no	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan Ketika berinteraksi dengan use case.
2.		Dependency	Hubungan perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
3.		Generalizat	Hubungan objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek induk (ancestor).
4.		Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5.		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		Association	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

Terdapat 3 komponen utama dalam use case diagram, yaitu: [12]

1. Aktor

Aktor merupakan pihak yang berinteraksi langsung dengan sistem. Aktor dapat berupa pengguna (*user*), admin, maupun sistem lain yang terlibat dalam proses sistem.

2. Use Case

Use case merupakan aktivitas atau fungsi yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem. Use case menggambarkan layanan yang disediakan sistem kepada pengguna. Use case membantu menjelaskan kebutuhan sistem secara lebih jelas sebelum proses implementasi dilakukan.

3. Sistem

Sistem merupakan batasan sistem yang menunjukkan ruang lingkup sistem yang dikembangkan. Komponen ini berfungsi untuk membedakan proses yang termasuk dalam sistem dan yang berada di luar sistem.

2.3 User Interface

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka yang digunakan sebagai media interaksi antara pengguna dengan sistem. Antarmuka ini berfungsi sebagai penghubung agar pengguna dapat menjalankan fitur sistem dengan mudah, efektif, dan efisien melalui elemen visual seperti tombol, menu, ikon, warna, dan layout halaman. Antarmuka pengguna merupakan bagian penting dalam sistem informasi berbasis website yang dirancang untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan sistem[13]. Dalam penelitian ini, *user interface* digunakan sebagai rancangan tampilan sistem pemesanan minuman berbasis website pada usaha Cokelat Potondoca agar pelanggan dapat melakukan pemesanan secara mudah dari rumah tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Proses desain *user interface* merupakan tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan tampilan sistem yang mudah digunakan (*user friendly*), menarik, serta sesuai kebutuhan pengguna. Peranan UI biasanya dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Analisis kebutuhan pengguna: Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun.
2. Perancangan struktur tampilan: Tahap ini dilakukan dengan menentukan tampilan halaman website seperti: halaman beranda, halaman daftar menu, halaman keranjang

belanja, halaman pembayaran, dan halaman status pesanan. Tata letak struktur membantu pengguna memahami system navigasi dengan mudah.

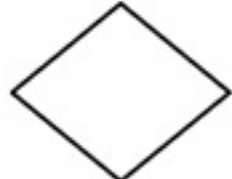
3. Pembuatan prototipe desain: Prototype merupakan rencana awal tampilan sistem sebelum sistem dikembangkan menjadi aplikasi sebenarnya. Prototipe membantu pengembang melihat alur tampilan sistem secara visual sebelum diimplementasikan
4. Evaluasi desain antarmuka pengguna: Evaluasi dilakukan untuk memastikan desain yang dibuat sudah sesuai kebutuhan pengguna. Tahap evaluasi membantu meningkatkan kualitas tampilan sistem sebelum digunakan secara penuh.
5. Implementasi desain ke sistem website: Tahap terakhir adalah mengimplementasikan desain UI menjadi tampilan website yang dapat digunakan pengguna. Tahap ini menghasilkan tampilan website pemesanan yang siap digunakan pelanggan.

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model perancangan basis data yang digunakan untuk menggambarkan struktur data serta hubungan antar entitas dalam sistem yang akan dikembangkan. ERD digunakan sebagai dasar dalam merancang database agar struktur data tersusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan sistem. Pada sistem penjualan berbasis website pada usaha minuman Cokelat Potondoca, ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas seperti Category, Menu, Customer, Order, Detail Order, Payment, Delivery, Admin, Food Ingredients, Menu Ingredients, dan Detail Food Ingredients sehingga mempermudah proses pengelolaan data pemesanan pelanggan secara terintegrasi.

Berikut simbol-simbol ERD yang digunakan:

Tabel 2. 3 Simbol - Simbol ERD

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2.		Relasi	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
3.		Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas.
4.		Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

Ada 3 macam key:

1. Foreign Key

Foreign Key adalah atribut atau kumpulan atribut yang digunakan untuk menghubungkan antara tabel master dengan tabel turunannya. Foreign Key digunakan untuk menciptakan hubungan antara dua tabel dalam database relasional.

2. Candidat Key

Kumpulan atribut yang dapat membedakan setiap baris data dalam sebuah relasi secara unik.

3. Primary Key

Primary Key adalah atribut atau kumpulan atribut yang digunakan untuk mengidentifikasi setiap baris data dalam sebuah tabel secara unik. Primary Key dipilih karena keunikannya, sehingga dapat dibedakan dengan baris data yang lain.

Dalam ERD, hubungan (relasi) dapat terdiri dari sejumlah entitas yang disebut dengan derajat relasi.

1. Satu ke satu (*one to one/1-1*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berelasi dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B, demikian juga sebaliknya.

2. Satu ke banyak (*one to many/1-M*) / (*M-1*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya. Atau Setiap entitas pada himpunan entitas

A hanya dapat berelasi dengan satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya.

3. Banyak ke banyak (*many to many*/N-M)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, demikian juga sebaliknya.

2.5 Sistem Penjualan

Sistem penjualan berbasis website merupakan implementasi dari sistem penjualan yang dijalankan melalui platform web dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh pelanggan maupun administrator usaha. Website sebagai media sistem penjualan mempunyai peran penting dalam memperluas jangkauan pasar karena tidak dibatasi oleh lokasi fisik atau jam operasional. Dalam penelitian pada UD Pincuran Jaya, sistem penjualan online berbasis website dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat proses pemesanan dan pengolahan data, serta memberikan kenyamanan berbelanja kepada pelanggan[14]. Selain itu, penelitian tentang Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website pada Apotek Mihardja Farma menunjukkan bahwa sistem berbasis web membantu meningkatkan efisiensi operasional, akurasi pencatatan transaksi, serta penyajian informasi produk yang lebih lengkap dan mudah diakses oleh pengguna[15].

Penerapan sistem penjualan berbasis website tidak hanya mempermudah proses transaksi dan pengelolaan produk, tetapi juga membantu usaha dalam meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan secara efektif di era digital saat ini. Dengan adanya informasi produk yang lengkap, proses pemesanan yang terstruktur, dan pelaporan yang otomatis, sistem ini menjadi salah satu solusi teknologi yang tepat bagi Potondoca dalam mendukung pertumbuhan dan daya saing usaha.

2.6 Pelayanan Pelanggan

Pelayanan pelanggan (*customer service*) merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk memenuhi kebutuhan, harapan, dan kepuasan pelanggan dalam hubungan dengan pembelian produk atau layanan. Dalam konteks sistem penjualan berbasis website, pelayanan pelanggan tidak hanya mencakup interaksi fisik secara langsung, tetapi juga bagaimana sistem informasi mampu menyediakan akses informasi, respon cepat, kenyamanan transaksi, dan layanan purna jual yang efektif. Pelayanan pelanggan yang baik menjadi salah satu faktor kunci dalam membangun loyalitas pelanggan serta mempertahankan daya saing usaha di era digital. Hal ini didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa penerapan sistem manajemen informasi dapat

memperbaiki kualitas pelayanan pelanggan sekaligus meningkatkan loyalitas dan keunggulan kompetitif organisasi[16]. Lebih jauh lagi, pelayanan pelanggan dalam lingkungan digital dapat diukur melalui kualitas layanan (*service quality*) , yaitu tingkat kemampuan sistem dan proses yang disediakan untuk memenuhi harapan pelanggan. Penelitian empiris pada Sistem Informasi Manajemen menunjukkan bahwa kualitas layanan memiliki peran penting dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dan perilaku loyal pelanggan dalam konteks sistem berbasis teknologi[17]. Di sisi lain, penelitian tentang pengembangan sistem keluhan pelanggan berbasis web juga menunjukkan bahwa sistem pelayanan pelanggan digital mampu membantu pelanggan menyampaikan masukan atau keluhan informasi secara online , mempermudah penyelesaian masalah, serta meningkatkan manajemen layanan secara efisien dibandingkan pendekatan manual. Hasil pengembangan sistem ini tercatat mampu memperbaiki transparansi proses layanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan pada layanan logistik[18].

Dalam konteks sistem penjualan berbasis website, pelayanan pelanggan juga mencakup *responsiveness* (kecepatan tanggap), keandalan (keandalan sistem), jaminan (jaminan keamanan transaksi), empati (kepedulian terhadap kebutuhan pelanggan), dan *website usability* (kemudahan navigasi dan penggunaan). Dimensi-dimensi ini sering diadopsi dalam pendekatan *e-service quality* untuk menilai kualitas pelayanan digital, di mana kualitas layanan digital memberikan kontribusi signifikan terhadap kepuasan pelanggan dan niat pembelian ulang[19].

2.7 Struktur Organisasi Potondoca

Potondoca usaha minuman coklat yang berdiri di kota Medan salah satu cabang yang pertama kali berdiri di jalan SPBU Setia Budi dan beberapa cabang lainnya di kota Medan. Toko Potondoca saat ini masih menjalankan sebagian besar proses penjualan secara konvensional, sehingga berpotensi menimbulkan antrean, keterlambatan pelayanan, serta kesalahan dalam pencatatan transaksi. Sistem pembayaran belum sepenuhnya terintegrasi secara otomatis, meskipun sudah menggunakan metode digital seperti qris. Selain itu, pemesanan masih terbatas pada interaksi langsung, sehingga jangkauan layanan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan sistem berbasis website yang terintegrasi untuk meningkatkan efisiensi operasional, kemudahan pembayaran, dan kualitas pelayanan pelanggan.

Tabel 2. 4 Daftar Menu Potondoca

No	Nama Menu	Deskripsi	Ukuran dan Harga
1.	Signature Potondoca	 Premium ice chocolate with fresh coconut milk.	Reguler = Rp. 25.000, Large = Rp. 32.000,
2.	Hazelnut Chocolate.	 Premium ice chocolate with fresh milk and hazelnut flavor.	Reguler = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,
3.	Creamy Rich Chocolate.	 Creamy rich chocolate blended with fresh milk, delivering a smooth, velvety texture and an indulgent deep chocolate flavor.	Reguler = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,
4.	Salty Cheese Chocolate.	 Rich chocolate drink combined with creamy milk and topped with a savory salty cheese layer for a perfect sweet and salty balance.	Reguler = Rp. 32.000, Large = Rp. 39.000,

5.	Butterscotch Caramel Chocolate	 Rich chocolate blended with fresh milk, infused with buttery butterscotch and sweet caramel for a smooth, indulgent flavor.	Reguler = Rp. 33.000, Large = Rp. 40.000,
6.	Oat Choco Latte	 Smooth chocolate blended with creamy oat milk, creating a rich, dairy-free latte with a naturally nutty and balanced flavor.	Reguler = Rp. 35.000, Large = Rp. 42.000,
7.	Tiramisu Chocolate	 Premium Ice Chocolate with Fresh Milk and Tiramisu Flavor.	Reguler = Rp. 33.000, Large = Rp. 40.000,

8.	Cashew Almond Chocolate	 Rich chocolate blended with creamy milk, infused with cashew and almond flavors for a smooth, nutty, and indulgent taste.	Reguler = Rp. 39.000, Large = Rp. 46.000,
9.	Mint Chocolate	 Rich chocolate blended with fresh milk, infused with a cool mint flavor for a refreshing and smooth finish.	Reguler = Rp. 31.000, Large = Rp. 38.000,
10.	Salted Caramel Chocolate.	 Rich chocolate blended with fresh milk, infused with sweet caramel and a hint of salt for a perfectly balanced, indulgent flavor.	Reguler = Rp. 32.000, Large = Rp. 39.000,

11.	Pure Cocoa Black.	 Bold pure cocoa drink with a deep, intense chocolate flavor, served smooth without added milk for a rich and authentic taste.	Regular = Rp. 21.000, Large = Rp. 26.000,
12.	Americano.	 Classic espresso diluted with hot water, delivering a smooth, bold coffee flavor with a light body and clean finish.	Regular = Rp. 25.000, Large = Rp. 32.000,
13.	Coffee Latte	 Smooth espresso blended with creamy steamed milk, creating a rich, balanced coffee with a soft and velvety finish.	Regular = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,

14.	Signature Mocha.	 Rich espresso blended with premium chocolate and creamy milk, creating a smooth, indulgent mocha with a perfectly balanced coffee and cocoa flavor.	Regular = Rp. 36.000, Large = Rp. 43.000,
15.	Aren Latte.	 Smooth espresso blended with creamy milk and natural palm sugar (aren), delivering a rich, caramel-like sweetness with a warm, balanced finish.	Regular = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,
16.	Buttercotch Caramel Latte	 Smooth espresso blended with creamy milk, infused with buttery butterscotch and sweet caramel for a rich, indulgent latte experience.	Regular = Rp. 34.000, Large = Rp. 41.000,

17.	Matcha Latte	 Smooth premium matcha blended with creamy milk, creating a rich, earthy flavor with a soft and balanced finish.	Reguler = Rp. 35.000, Large = Rp. 42.000,
18.	Coconut Matcha.	 Smooth premium matcha blended with creamy coconut milk, delivering a refreshing tropical twist with a rich, earthy and slightly sweet finish.	Reguler = Rp. 35.000, Large = Rp. 42.000,
19.	Pink Matcha Latte	 Smooth premium matcha blended with creamy milk and a hint of sweet strawberry, creating a unique pink latte with a soft, fruity, and earthy balance.	Reguler = Rp. 35.000, Large = Rp. 42.000,
20.	Mango Lemonade	 Refreshing blend of juicy mango and zesty lemon, delivering a	Reguler = Rp. 27.000, Large = Rp. 34.000,

		bright, sweet-tangy flavor with a crisp and cooling finish.	
21.	Strawberry Lychee	 Refreshing blend of sweet strawberry and delicate lychee, delivering a fruity, floral flavor with a light and cooling finish.	Regular = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,
22.	Kiwi Apple Breeze	 Refreshing blend of tangy kiwi and crisp apple, delivering a bright, sweet-tart flavor with a cool and invigorating finish.	Regular = Rp. 29.000, Large = Rp. 36.000,
23.	Cloud Sour Mango	 Refreshing sour mango drink topped with a light, creamy cloud foam, delivering a perfect balance of tangy, sweet, and silky smooth texture.	Regular = Rp. 35.000, Large = Rp. 42.000,

24.	Cloud Pink Coconut	 Refreshing coconut drink blended with a hint of pink berry flavor, topped with a light, creamy cloud foam for a smooth, tropical, and slightly fruity finish.	Regular = Rp. 32.000, Large = Rp. 39.000,
25.	Cloud Chocoberry	 Rich chocolate blended with sweet berry notes, topped with a light, creamy cloud foam for a smooth, fruity, and indulgent finish.	Regular = Rp. 32.000, Large = Rp. 39.000,

Selain menu diatas, pembeli juga dapat menambahkan topping yang tersedia:

Tabel 2. 5 Daftar Topping Potondoca

NO	Nama Topping	Harga
1.	Lotus Biscoff Crumb	Rp. 7.000,
2.	Caramel Sauce	Rp. 7.000,
3.	Chocolate Sauce	Rp. 7.000,
4.	Almond Crunch	Rp. 7.000,
5.	Oreo Crumb	Rp. 5.000,
6.	Coconut Jelly	Rp. 5.000,
7.	Creamcheese	Rp. 7.000,
8.	Vanila Cream	Rp. 7.000,