

**LAPORAN PROYEK AKHIR SEMESTER GASAL
JURUSAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM
SMK NEGERI 1 KANDEMAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**



Disusun oleh :

Nama : Ferlita Aurakanza
Kelas : X PPLG 2
NIS : 258751

Judul Proyek
“Aplikasi Toko Es Krim”

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2025**

A. Deskripsi Proyek

Proyek ini berjudul “Aplikasi Toko Es Krim”, yaitu aplikasi sederhana berbasis desktop yang dibuat menggunakan bahasa *pemrograman C#* dan *platform Windows Forms*. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membantu proses transaksi di sebuah toko es krim, mulai dari pemilihan menu es krim, perhitungan total harga, proses pembayaran, hingga menampilkan kembalian kepada pelanggan dengan cepat dan akurat. Selain menghitung total belanja, aplikasi ini juga menyediakan fitur pembayaran yang akan memeriksa kecukupan uang yang diberikan oleh pembeli.



Jika uang yang dimasukkan kurang dari total belanja, aplikasi akan memberikan peringatan berupa *MessageBox* sehingga pengguna mengetahui bahwa transaksi belum dapat diproses. Sebaliknya, jika uang yang diberikan mencukupi, aplikasi akan menghitung dan menampilkan jumlah kembalian secara otomatis. Dengan demikian, aplikasi ini mampu mempercepat alur transaksi sekaligus meminimalisir kesalahan. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa *pemrograman C#* pada *platform Windows Forms*, yang memungkinkan pembuatan tampilan antarmuka (GUI) yang sederhana, bersih, dan mudah dipahami oleh pengguna. Setiap komponen antarmuka seperti *textbox*, *label*, dan *tombol* digunakan untuk memudahkan interaksi antara pengguna dan program. Proyek ini juga memanfaatkan konsep dasar pemrograman seperti variabel, operator aritmatika, percabangan (*if-else*), serta *event handling* untuk menjalankan fungsi saat *tombol* diklik.

B. Ringkasan Teori C# dan Materi yang Digunakan

1. Variabel dan Tipe Data

Variabel adalah wadah atau penyimpanan data pada program yang akan digunakan selama program itu berjalan. Tipe data adalah jenis-jenis data yang akan disimpan di dalam variabel. Seperti data teks, angka, huruf dan lainnya. Pada proyek ini, tipe data yang saya gunakan antara lain:

a. String

String adalah tipe data jenis data yang digunakan untuk menyimpan teks. Pada proyek ini tipe data *string* digunakan untuk menyimpan nama makanan dan nama minuman. Contoh: “*Saya hebat*”;

b. Int

Int adalah tipe data yang berupa angka. Pada proyek ini tipe data *int* digunakan untuk menyimpan porsi, harga (makanan atau minuman) dan total harga. Contoh: *3,9,0*;

c. Double

Double adalah tipe data yang berupa desimal. Pada proyek ini tipe data *double* digunakan untuk menyimpan kembalian. Contoh: *3,14*;

d. Float

Float adalah tipe data yang berupa angka pecahan. Pada proyek ini tipe data *float* tidak digunakan. Contoh: *1.2f, 2.4f, 5.5f (huruf f artinya float)*

e. Bool

Bool adalah tipe data boolean yang hanya berisi true dan false. Pada proyek ini tipe data *bool* tidak digunakan.

2. Operator

Operator adalah simbol atau tanda khusus yang digunakan untuk melakukan operasi terhadap nilai (data) dalam pemrograman. Operator digunakan untuk melakukan operasi pada variabel dan nilai.

a. Operator Aritmatika

1. + : Penjumlahan
2. - : Pengurangan
3. * : Perkalian
4. / : Pembagian
5. % : Sisa bagi (modulus)

b. Operator Perbandingan dalam C#

Operator perbandingan digunakan untuk membandingkan dua nilai dan hasilnya berupa boolean (true atau false). Jenis-jenis Operator Perbandingan di C#:

Operator	Nama Operator	Contoh	Hasil
==	Sama dengan	5 == 5	true

!=	Sama dengan	5 != 3	true
>	Lebih besar	10 > 7	true
<	Lebih kecil	4 < 2	false
>=	Lebih besar atau sama dengan	8 >= 8	true
<=	Lebih kecil atau sama dengan	6 <= 6	true

c. Operator Increment & Decrement

- ++ : Menambah 1 nilai variabel.
- -- : Mengurangi 1 nilai variabel.

d. Operator Logika (Logical Operators) dalam C#

Operator logika digunakan untuk menghubungkan dua atau lebih ekspresi kondisi (yang menghasilkan true atau false) dan mengembalikan hasil berupa boolean (true atau false).

Nama Operator	Simbol
Logika AND	&&
Logika OR	
Negasi/Kebalikan	!

e. Operator Penugasan

Operator penugasan (Assignment Operator) merupakan operator untuk memberikan tugas pada variabel. Biasanya digunakan untuk mengisi nilai.

Nama Operator	Simbol
Pengisian Nilai	=
Pengisian dan Penambahan	+=
Pengisian dan Pengurangan	-=
Pengisian dan Perkalian	*=
Pengisian dan Pembagian	/=
Pengisian dan Sisa bagi	%=

3. Percabangan Kondisi

Percabangan kondisi dalam pemrograman adalah konsep yang sama. Ini memungkinkan program kita untuk membuat keputusan dan menjalankan blok kode tertentu hanya jika sebuah kondisi terpenuhi.

Di C#, percabangan kondisi utama meliputi if, if-else, if-else if, nested if(if bersarang), dan switch untuk mengontrol alur program berdasarkan suatu kondisi. Pernyataan Pernyataan ini memungkinkan program untuk mengeksekusi blok kode yang berbeda tergantung pada hasil evaluasi suatu kondisi, baik itu true (benar) atau false (salah).

a. Pernyataan if

if digunakan untuk menjalankan sebuah blok kode hanya jika kondisinya bernilai true (benar).

b. Pernyataan if-else

if-else digunakan ketika kita memiliki dua pilihan. Jika kondisi if benar, jalankan blok if. Jika tidak (else), jalankan blok else.

c. Pernyataan if-else if-else if-else

if-else digunakan ketika kita memiliki lebih dari dua pilihan atau kondisi yang perlu diperiksa secara berurutan. Program akan memeriksa kondisi satu per satu dari atas ke bawah, dan menjalankan blok kode pertama yang kondisinya benar.

d. Pernyataan switch-case

switch-case adalah alternatif dari if-else if-else yang lebih bersih dan mudah dibaca, terutama ketika kita ingin membandingkan satu variabel dengan banyak nilai yang pasti.

4. Array C#

Array adalah tipe data yang berisi kumpulan data dengan tipe serupa. Tipe data ini sangat berguna dalam pengelolaan data karena mengelompokkan data-data berdasarkan kesamaannya. Dengan menggunakan array, kita bisa menyimpan banyak data dalam satu variabel yang sama dan dalam satu tipe data yang sama juga. Array mempermudah penghitungan dan pengolahan data dalam berbagai situasi.

Array digambarkan dalam sebuah tabel terdiri dari : value/nilai dan index/indeks

Value / nilai: isi dari array

Index : urutan array (dimulai dari 0)

5. Perulangan

Perulangan (Looping) adalah salah satu struktur kontrol yang memungkinkan serangkaian instruksi diulang secara terus-menerus selama kondisi tertentu terpenuhi.

a. Perulangan for

Digunakan ketika jumlah perulangan sudah diketahui di awal.

b. Perulangan while

Digunakan ketika perulangan harus berlanjut selama suatu kondisi benar. Kondisi diperiksa sebelum blok kode dieksekusi.

c. Perulangan do-while

Mirip dengan while, tetapi blok kode dieksekusi minimal satu kali sebelum kondisi diperiksa.

d. Perulangan foreach

Digunakan untuk mengiterasi elemen dalam suatu koleksi (seperti array atau list) tanpa perlu menggunakan indeks.

e. Nested Loop (perulangan bersarang)

Nested Loop (atau perulangan bersarang) adalah perulangan di dalam perulangan lain. Artinya, satu loop berada di dalam loop lainnya, dan loop bagian dalam akan dijalankan sepenuhnya untuk setiap iterasi loop bagian luar.

6. Fungsi

Fungsi (method) dalam C# adalah blok kode yang memiliki nama dan dapat digunakan untuk menjalankan perintah tertentu secara berulang tanpa menulis ulang kode.

Jenis Fungsi	Ciri-Ciri	Contoh
Tanpa parameter dan tanpa return	Hanya menampilkan pesan atau melakukan tugas tanpa hasil balik	void Sapa()
Dengan parameter	Menerima data input dari luar	void SapaNama(string nama)
Dengan return	Menghasilkan nilai dari perhitungan	int Tambah(int a, int b).
Dengan parameter & return	Lengkap, menerima input dan menghasilkan output	double Hitung Luas(double p, double l).

C. Materi yang digunakan

1. String

```

}

1 reference
private void Bayar_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // memasukkan unag pembayaran dan menghitung kembalian
    if (!string.IsNullOrEmpty(lblTotal.Text) && !string.IsNullOrEmpty(tbTotalPembayaran.Text))
    {
        int bayar = Convert.ToInt32(Bayar.Text);
        //int Total = Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        int kembalian = bayar - Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        // MessageBox.Show("Kembalian Anda: Rp." + kembalian.ToString());
        txtKembalian.Text = $"{kembalian}";
        // menampilkan kembalian pada txtKembalian
    }
}

```

2. Int

```

1 reference
private void btnhitung_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int total = 0;

    if (cbBanna.Checked) total += 26000;
    if (cbBelgi.Checked) total += 20000;
    if (cbChoco.Checked) total += 3000;
    if (cbCoff.Checked) total += 15000;
    if (cbCookies.Checked) total += 13000;
    if (cbKacang.Checked) total += 2000;
    if (cbLatt.Checked) total += 15000;
    if (cbMacci.Checked) total += 19000;
    if (cbMarsh.Checked) total += 3000;
    if (cbMilk.Checked) total += 23000;
    if (cbMint.Checked) total += 18000;
    if (cbOreo.Checked) total += 4000;
    if (cbPisang.Checked) total += 27000;
}

```

3. If dengan Else

```

// Hitung kembalian
double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;

if (kembalian < 0)
{
    MessageBox.Show("Uang Anda kurang, tidak bisa dibayar!!",
        "Peringatan", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
}
else
{
    MessageBox.Show("Biar makin chill, balik lagi ya !! Thank you for visiting !!\nkembal.
        "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
}
}

```

4. Double

```

    }

    1 reference
    private void btnBayar_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        // Ambil nilai dari TextBox
        double btnHitung = double.Parse(lblTotal.Text);
        double tbTotalPembayaran = double.Parse(Bayar.Text);

        // Hitung kembalian
        double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;
    }

```

5. Operator Perbandingan

```

// Hitung kembalian
double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;

if (kembalian < 0)
{

```

6. Operator Logika (Logical Operators)

```

1 reference
private void Bayar_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // masukkan unag pembayaran dan menghitung kembalian
    if (!string.IsNullOrEmpty(lblTotal.Text) && !string.IsNullOrEmpty(tbTotalPembayaran.Text))
    {

```

D. Perancangan Program

Struktur program / rancangan antarmuka

[START]

|

v

[Inisialisasi Form]

- Load daftar menu es krim
- Load topping ke Checkbox/ComboBox
- Atur tanggal otomatis

|

v

[Input Data Pelanggan]

- Pilih menu es krim
- Input jumlah pesanan

|

v

[Perhitungan Otomatis]

- Hitung total harga

- Tampilkan total pembayaran

|

v

[Input Pembayaran]

- Input jumlah uang bayar

- Hitung kembalian otomatis

|

v

[Validasi Pembayaran]

- Jika uang cukup → tampilkan pesan "Biar makin chill, balik lagi ya!! Thank you for visiting!! "

- Jika uang kurang → tampilkan pesan "Uang anda kurang, tidak bisa bayar!! "

|

v

[Reset Form]

- Hapus semua input

- Siap untuk transaksi berikutnya

|

v

[END]

E. Implementasi Program

1. Potongan Program utama

a. Deklarasi Harga Es krim

```
private void btnhitung_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    int total = 0;
```

```
    if (cbBanna.Checked) total += 26000;
```

```
    if (cbBelgi.Checked) total += 20000;
```

```
    if (cbChoco.Checked) total += 3000;
```

```
    if (cbCoff.Checked) total += 15000;
```

```
    if (cbCookies.Checked) total += 13000;
```

```
    if (cbKacang.Checked) total += 2000;
```

```
    if (cbLatt.Checked) total += 15000;
```

```
    if (cbMacci.Checked) total += 19000;
```

```
    if (cbMarsh.Checked) total += 3000;
```

```
    if (cbMilk.Checked) total += 23000;
```

```
    if (cbMint.Checked) total += 18000;
```

```
    if (cbOreo.Checked) total += 4000;
```

```
    if (cbRainbow.Checked) total += 27000;
```

```
    if (cbRain.Checked) total += 5000;
```

```
    if (cbSoda.Checked) total += 16000;
```

```
    if (cbTaro.Checked) total += 16000;
```

```

if (cbTea.Checked) total += 13000;
if (cbTripel.Checked) total += 30000;
if (cbVanilla.Checked) total += 10000;
if (cbWa.Checked) total += 28000;
if (cbWffle.Checked) total += 26000;

```

```

    lblTotal.Text = $"{total}";
}

```

b. Membatalkan Semua Pilihan

```

private void btnBatalkan_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // membatalkan semua pilihan
    cbBanna.Checked = false;
    cbBelgi.Checked = false;
    cbChoco.Checked = false;
    cbCoff.Checked = false;
    cbCookies.Checked = false;
    cbKacang.Checked = false;
    cbLatt.Checked = false;
    cbMacci.Checked = false;
    cbMarsh.Checked = false;
    cbMilk.Checked = false;
    cbMint.Checked = false;
    cbOreo.Checked = false;
    cbRainbow.Checked = false;
    cbRain.Checked = false;
    cbSoda.Checked = false;
    cbTaro.Checked = false;
    cbTea.Checked = false;
    cbTripel.Checked = false;
    cbVanilla.Checked = false;
    cbWa.Checked = false;
    cbWffle.Checked = false;
    lblTotal.Text = "0";
    Bayar.Text = "0";
    txtKembalian.Text = "0";
}

```

c. Membayar Total Pesanan

```

private void Bayar_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // memasukkan unag pembayaran dan menghitung kembalian
    if (!string.IsNullOrEmpty(lblTotal.Text) &&
        !string.IsNullOrEmpty(tbTotalPembayaran.Text) &&
        !string.IsNullOrEmpty(Bayar.Text))

```

```

{
    int bayar = Convert.ToInt32(Bayar.Text);
    //int Total = Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
    int kembalian = bayar - Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
    // MessageBox.Show("Kembalian Anda: Rp." + kembalian.ToString());
    txtKembalian.Text = $" {kembalian}";
    // menampilkan kembalian pada txtKembalian

```

d. Menghitung Total dan Kembalian

```

private void btBayar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Ambil nilai dari TextBox
    double btnHitung = double.Parse(lblTotal.Text);
    double tbTotalPembayaran = double.Parse(Bayar.Text);

    // Hitung kembalian
    double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;

    if (kembalian < 0)
    {
        MessageBox.Show("Uang Anda kurang, tidak bisa dibayar!!",
            "Peringatan", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Biar makin chill, balik lagi ya !! Thank you for
            visiting !!\nkembalian:Rp " + kembalian,
            "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
    }
}

```

2. Penjelasan fungsi masing-masing bagian

A. Deklarasi Harga Es krim

```

private void btnhitung_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int total = 0;

    if (cbBanna.Checked) total += 26000;
    if (cbBelgi.Checked) total += 20000;
    if (cbChoco.Checked) total += 3000;
    if (cbCoff.Checked) total += 15000;
    if (cbCookies.Checked) total += 13000;
    if (cbKacang.Checked) total += 2000;
    if (cbLatt.Checked) total += 15000;
    if (cbMacci.Checked) total += 19000;
}

```

```

if (cbMarsh.Checked) total += 3000;
if (cbMilk.Checked) total += 23000;
if (cbMint.Checked) total += 18000;
if (cbOreo.Checked) total += 4000;
if (cbRainbow.Checked) total += 27000;
if (cbRain.Checked) total += 5000;
if (cbSoda.Checked) total += 16000;
if (cbTaro.Checked) total += 16000;
if (cbTea.Checked) total += 13000;
if (cbTripel.Checked) total += 30000;
if (cbVanilla.Checked) total += 10000;
if (cbWa.Checked) total += 28000;
if (cbWffle.Checked) total += 26000;

lblTotal.Text = $"{total}";
}

```

- Untuk memasukan harga
- Untuk menghitung harga total

B. Membatalkan Semua Pilihan

```

private void btnBatalkan_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // membatalkan semua pilihan
    cbBanna.Checked = false;
    cbBelgi.Checked = false;
    cbChoco.Checked = false;
    cbCoff.Checked = false;
    cbCookies.Checked = false;
    cbKacang.Checked = false;
    cbLatt.Checked = false;
    cbMacci.Checked = false;
    cbMarsh.Checked = false;
    cbMilk.Checked = false;
    cbMint.Checked = false;
    cbOreo.Checked = false;
    cbRainbow.Checked = false;
    cbRain.Checked = false;
    cbSoda.Checked = false;
    cbTaro.Checked = false;
    cbTea.Checked = false;
    cbTripel.Checked = false;
    cbVanilla.Checked = false;
    cbWa.Checked = false;
}

```

```

cbWffle.Checked = false;
lblTotal.Text = "0";
Bayar.Text = "0";
txtKembalian.Text = "0";

```

- Membatalkan pilihan yang sudah dipilih
- Mereset Total Harga
- Mereset Kembalian

C. Membayar Total Pesanan

```

private void Bayar_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // mmasukkan unag pembayaran dan menghitung kembalian
    if (!string.IsNullOrEmpty(lblTotal.Text) &&
        !string.IsNullOrEmpty(tbTotalPembayaran.Text) &&
        !string.IsNullOrEmpty(Bayar.Text))
    {
        int bayar = Convert.ToInt32(Bayar.Text);
        //int Total = Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        int kembalian = bayar - Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        // MessageBox.Show("Kembalian Anda: Rp." + kembalian.ToString());
        txtKembalian.Text = $"{kembalian}";
        // menampilkan kembalian pada txtKembalian
    }
}

```

- Untuk Memasukan Total Pembayaran
- Untuk Menghitung Total Kembalian

D. Menghitung Total dan Kembalian

```

private void btBayar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Ambil nilai dari TextBox
    double btnHitung = double.Parse(lblTotal.Text);
    double tbTotalPembayaran = double.Parse(Bayar.Text);

    // Hitung kembalian
    double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;

    if (kembalian < 0)
    {
        MessageBox.Show("Uang Anda kurang, tidak bisa dibayar!!",
            "Peringatan", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
    }
    else
    {
    }
}

```

```

        MessageBox.Show("Biar makin chill, balik lagi ya !! Thank you for
visiting !!\nkembalian:Rp " + kembalian,
        "informasi", MessageBoxButtons.OK,
        MessageBoxIcon.Information);
    }

```

- Untuk Menghitung Total Pembayaran
- Untuk Menampilkan Peringatan dari MessageBox

3. Hasil dan Pembahasan

Program "*Aplikasi Kasir Toko Es Krim*" selesai dibuat dan dijalankan, program berhasil melakukan beberapa fungsi utama, yaitu:

1. Menampilkan daftar menu es krim
Program dapat menampilkan pilihan menu seperti Cone Vanilla, Chocolate Cup, Strawberry Sundae, dan Ice Cream Mix. Setiap menu memiliki harga yang berbeda.
2. Input pesanan dan perhitungan total harga otomatis
Pengguna dapat memasukkan jumlah pesanan. Program akan menghitung total harga secara otomatis berdasarkan jumlah dan harga satuan.
3. Validasi pembayaran
Jika uang pembayaran kurang dari total belanja, program akan menampilkan pesan:


```

> "Uang Anda kurang, tidak bisa dibayar!!",
    "Peringatan."

```

Tetapi jika uang cukup, program menghitung kembalian dan menampilkan pesan

```

"Biar makin chill, balik lagi ya !! Thank you for visiting !!\nkembalian:Rp " +
kembalian,
    "informasi"

```
4. Menampilkan struk sederhana
Program menampilkan ringkasan pesanan, termasuk jumlah, harga total, uang bayar, dan kembalian.
5. Program berjalan tanpa error
Saat diuji, program berhasil dijalankan beberapa kali dengan input berbeda dan tidak mengalami error. Validasi input bekerja dengan baik, terutama pada bagian pengecekan uang pembayaran.

4. Tampilan output program



5. Hasil Uji Coba

- Program berhasil menghitung total harga otomatis sesuai jumlah tiket atau pesanan.
- Program berfungsi dengan baik dalam validasi pembayaran, dan dapat menampilkan peringatan saat uang tidak cukup.
- Sistem bisa menghitung kembalian secara otomatis jika pembayaran mencukupi.
- Program tidak mengalami error saat dilakukan beberapa pengujian dengan variasi menu, jumlah, dan pembayaran.
- Validasi menggunakan if berjalan sesuai yang diharapkan.

F. Lampiran (kode lengkap, screenshot program)

1. Kode Program

```
private void btnhitung_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int total = 0;

    if (cbBanna.Checked) total += 26000;
    if (cbBelgi.Checked) total += 20000;
    if (cbChoco.Checked) total += 3000;
    if (cbCoff.Checked) total += 15000;
    if (cbCookies.Checked) total += 13000;
    if (cbKacang.Checked) total += 2000;
    if (cbLatt.Checked) total += 15000;
    if (cbMacci.Checked) total += 19000;
    if (cbMarsh.Checked) total += 3000;
    if (cbMilk.Checked) total += 23000;
    if (cbMint.Checked) total += 18000;
    if (cbOreo.Checked) total += 4000;
    if (cbRainbow.Checked) total += 27000;
    if (cbTriple.Checked) total += 30000;
    if (cbWaffle.Checked) total += 26000;

    // ... (rest of the code) ...
}
```

```
        if (cbMacci.Checked) total += 19000;
        if (cbMarsh.Checked) total += 3000;
        if (cbMilk.Checked) total += 23000;
        if (cbMint.Checked) total += 18000;
        if (cbOreo.Checked) total += 4000;
        if (cbRainbow.Checked) total += 27000;
        if (cbRain.Checked) total += 5000;
        if (cbSoda.Checked) total += 16000;
        if (cbTaro.Checked) total += 16000;
        if (cbTea.Checked) total += 13000;
        if (cbTripel.Checked) total += 30000;
        if (cbVanilla.Checked) total += 10000;
        if (cbWa.Checked) total += 28000;
        if (cbWffle.Checked) total += 26000;

        lblTotal.Text = $"{total}";
    }
}
```

```
1 reference
private void btnBatalkan_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // membatalkan semua pilihan
    cbBanna.Checked = false;
    cbBelgi.Checked = false;
    cbChoco.Checked = false;
    cbCoff.Checked = false;
    cbCookies.Checked = false;
    cbKacang.Checked = false;
    cbLatt.Checked = false;
    cbMacci.Checked = false;
    cbMarsh.Checked = false;
    cbMilk.Checked = false;
    cbMint.Checked = false;
    cbOreo.Checked = false;
    cbRainbow.Checked = false;
    cbRain.Checked = false;
    cbSoda.Checked = false;
    cbTaro.Checked = false;
    cbTea.Checked = false;
    cbTripel.Checked = false;
    cbVanilla.Checked = false;
    cbWa.Checked = false;
    cbWffle.Checked = false;
}
```

```
1 reference
private void Bayar_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    // memasukkan uang pembayaran dan menghitung kembalian
    if (!string.IsNullOrEmpty(lblTotal.Text) && !string.IsNullOrEmpty(tbTotalPembayaran.Text))
    {
        int bayar = Convert.ToInt32(Bayar.Text);
        //int Total = Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        int kembalian = bayar - Convert.ToInt32(lblTotal.Text);
        // MessageBox.Show("Kembalian Anda: Rp." + kembalian.ToString());
        txtKembalian.Text = $"{kembalian}";
        // menampilkan kembalian pada txtKembalian
    }
}
```



```

private void btnBayar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Ambil nilai dari TextBox
    double btnHitung = double.Parse(lblTotal.Text);
    double tbTotalPembayaran = double.Parse(Bayar.Text);

    // Hitung kembalian
    double kembalian = tbTotalPembayaran - btnHitung;

    if (kembalian < 0)
    {
        MessageBox.Show("Uang Anda kurang, tidak bisa dibayar!!",
            "Peringatan", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Biar makin chill, balik lagi ya !! Thank you for visiting !!\nkembalian:Rp " + kembalian,
            "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
    }
}

```

2. Screenshot Program

KANZ CO The KANZ CO

ES KRIM CUP / CONE :

- ☐ Vanilla Classic Rp10.000
- ☐ Matcha Green Tea Rp13.000
- ☐ Coffee Latte Ice Cream Rp15.000
- ☐ Cookies Cream Rp13.000
- ☐ Taro Puriel Dream Rp16.000

SCOOP / CUP MEDIUM :

- ☐ Caramel Macchiato Rp19.000
- ☐ Mint Choco Chip Rp18.000
- ☐ Belgian Chocolate Rp20.000

Es krim Float :

- ☐ Coffe Float Rp15.000
- ☐ Milkshake Rp23.000
- ☐ Soda Float Rp16.000

MENU ANDALAN :

- ☐ Kanz Rainbow Sundae Rp27.000
- ☐ Triple Scoop Rp30.000
- ☐ Waffle Kanz Special Rp26.000

Dessert and Signatute Menu :

- ☐ Banna Split Rp26.000
- ☐ Waffle ice Cream Rp28.000

TOPPING FAVORIT :

- ☐ Choco Chips +Rp3.000
- ☐ Rainbow Spinkle +Rp5.000
- ☐ Oreo Crumbs +Rp4.000
- ☐ Kacang Sangrai +Rp2.000
- ☐ Marshmallow +Rp3.000

Hitung **BATALKAN**

Total Harga : The KANZ CO

Total Pembayaran :

Kembalian :

BAYAR