

**LAPORAN HASIL PROYEK AKHIR
SMK NEGERI 1 KANDEMAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**



Nama : Ayu Lestari
Kelas : X PPLG 2
NIS : 258747
JUDUL PROYEK : KASIR TOKO ALAT TULIS

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM
SMK NEGERI 1 KANDEMAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

A. DESKRIPSI PROYEK

Proyek ini bertujuan untuk membuat **Aplikasi Kasir Toko Alat Tulis** berbasis desktop menggunakan **C# Windows Forms**. Aplikasi ini digunakan untuk membantu proses transaksi pembelian alat tulis dengan menyediakan menu daftar barang, fitur pemilihan jumlah barang, dan perhitungan pembayaran secara otomatis. Aplikasi terdiri dari **tiga form utama**, yaitu tampilan awal, daftar menu barang, dan form kasir. Setiap form memiliki fungsi masing-masing dan saling terhubung melalui tombol navigasi.

B. FITUR UTAMA APLIKASI

1. Tampilan Awal Aplikasi

- Menampilkan logo toko berupa gambar buku tulis (PictureBox).
- Menampilkan nama aplikasi atau teks sambutan menggunakan Label.
- Terdapat tombol **Menu** untuk berpindah ke form berikutnya.

2. Menu Daftar Barang

- Menampilkan daftar gambar alat tulis yang dijual (PictureBox).
- Setiap barang ditampilkan bersama nama dan harga menggunakan Label.
- Barang hanya dapat dilihat dan **tidak dapat diklik**.
- Terdapat tombol **Lanjut ke Pembayaran** menuju form kasir.

3. Form Kasir

- Menampilkan **5 nama barang** menggunakan Label.
- Setiap barang memiliki **ComboBox** untuk memilih jumlah pembelian (0–10).
- Nilai **0 berarti tidak membeli barang tersebut**.
- Terdapat TextBox untuk memasukkan **jumlah uang pembeli**.
- Menampilkan informasi **pajak atau potongan harga**.
- Menampilkan **total harga** berdasarkan jumlah pembelian.
- Total harga, pajak, dan kembalian akan muncul otomatis setelah tombol **Hitung Pembayaran** ditekan.

4. Validasi Pembayaran

- Jika uang pembeli **cukup**, muncul informasi “**Pembayaran Berhasil**”.
- Jika uang pembeli **kurang**, muncul peringatan “**Uang tidak cukup**”, dan pembeli dapat mengisi ulang uangnya.

5. Tombol Tambahan

- **Delete Data** → menghapus seluruh data agar dapat mengulang pengisian.
- **Close** → untuk keluar dari aplikasi.

C. RINGKASAN TEORI C# YANG DIGUNAKAN

1. Windows Forms

Digunakan sebagai antarmuka aplikasi. Komponen yang digunakan.

- a. Label
- b. Textbox
- c. Button
- d. Combobox
- e. Picturebox
- f. form Navigation

2. Event handling

Menangani klik tombol dan perubahan nilai ComboBox.

```
private void btnMenu_Click(object sender, EventArgs e) {}
```

3. ComboBox

Digunakan untuk memilih jumlah barang(0-10).

4. Perhitungan Logika (Arithmetic)

menghitung total harga, pajak, dan kembalian.

5. Conditional Statements

Digunakan untuk pemeriksaan uang pembeli.

```
if (uang < totalBayar)
{
    // tampilkan peringatan
}
```

6. Method

Digunakan untuk memisahkan logika menjadi fungsi-fungsi, seperti menghitung total tau menghapus data.

7. Try–Catch

Digunakan jika ingin menghindari error input dari user.

D. PERANCANGAN PROGRAM

1. Struktur Form

Program terdiri dari beberapa bagian utama yaitu:

- a. Tampilan Awal Aplikasi
- b. Tampilan Daftar Barang
- c. Form Kasir
- d. Proses Perhitungan Pembayaran
- e. Validasi Uang Pembeli
- f. Tombol Hapus Data
- g. Tombol Keluar Aplikasi

2. Rancangan Antarmuka

Antarmuka dibuat menggunakan Windows Forms dengan elemen berikut:

- a. Label: Judul aplikasi, nama barang, harga barang, total harga, pajak, dan kembalian.

- b. PictureBox: Logo aplikasi serta gambar barang alat tulis.
- c. ComboBox: Digunakan untuk memilih jumlah pembelian barang (0–10).
- d. TextBox: Input jumlah uang pembayaran dari pembeli.
- e. Button: Menu, Lanjut ke Pembayaran, Hitung Pembayaran, Delete Data, Close.
- f. Form: Digunakan sebagai halaman navigasi, terdiri dari Form Awal, Form Daftar Barang, dan Form Kasir.

3. Alur Kerja Program

- a. Form 1 → User melihat tampilan awal, logo, dan tombol menu.
- b. Form 1 → Form 2 saat tombol Menu ditekan.
- c. Form 2 → Menampilkan gambar-gambar barang lengkap dengan harga.
- d. Form 2 → Form 3 saat tombol Lanjut Pembayaran ditekan.
- e. Form 3 → User memilih jumlah barang, memasukkan uang pembeli.
- f. Program menghitung total, pajak, dan kembalian setelah tombol Hitung ditekan.
- g. Jika uang cukup → transaksi selesai.
- h. Jika uang kurang → muncul peringatan.

E. IMPLEMENTASI PROGRAM

1. Kode Program Lengkap

a. Form1.cs

```

24
25  private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
26  {
27      // Buka Form2 (menu alat tulis)
28      Form2 form2 = new Form2();
29      form2.Show();
30      this.Hide(); // Sembunyikan Form1 (opsional, jika mau ganti form)
31  }
32
33
34

```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian

1) `private void button1_Click(object sender, EventArgs e)`

Bagian ini adalah event yang akan berjalan ketika tombol di klik.

2) `// Buka Form2 (menu alat tulis)
Form2 form2 = new Form2();`

Bagian ini berfungsi untuk membuat objek atau membuka Form2.

3) `form2.Show();
this.Hide(); // Sembunyikan Form1 (opsional, jika mau ganti form)`

Menampilkan Form2, dan menyembunyikan Form1.

b. Form2.cs

```
24     ↓      1 reference
25
26     private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
27     {
28         // Membuat instance form berikutnya (misal Form3)
29         Form3 form3 = new Form3();
30
31         // Menampilkan form3
32         form3.Show();
33         // Menyembunyikan form saat ini (Form1)
34         this.Hide();
35     }
36 }
```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian:

1) **private void button3_Click(object sender, EventArgs e)**

Berfungsi sebagai event yang dijalankan ketika tombol Button3 di klik.

2) **// Membuat instance form berikutnya (misal Form3)
Form3 form3 = new Form3();**

Agar dapat membuka Form3.

3) **// Menampilkan form3
form3.Show();**

Menampilkan Form3 ke layar.

4) **// Menyembunyikan form saat ini (Form1)
this.Hide();**

Menyembunyikan form2 setelah berpindah ke Form3.

c. Form3.cs

```
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.ComponentModel;
4  using System.Data;
5  using System.Drawing;
6  using System.Linq;
7  using System.Text;
8  using System.Threading.Tasks;
9  using System.Windows.Forms;
10
11 namespace ProjekAkhir_Ayulestari
12 {
13     public partial class Form3 : Form
14     {
15         public Form3()
16         {
17             InitializeComponent();
18         }
19
20         private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
21         {
22         }
23
24         private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
25         {
26             double cbbukuTulis, cbbolpoin, cbpensil, cbpenggaris, cbpenghapus, cbtotalBiaya, cbuang, cbbiayaPajak, cbtotalPembayaran, cbkembalian;
27             double hrgbukuTulis, hrgbolpoin, hrgpensil, hrgpenggaris, hrgpenghapus;
28
29             cbbukuTulis = double.Parse(this.cbbukuTulis.Text);
30             cbbolpoin = double.Parse(this.cbbolpoin.Text);
31             cbpensil = double.Parse(this.cbpensil.Text);
32             cbpenggaris = double.Parse(this.cbpenggaris.Text);
33             cbpenghapus = double.Parse(this.cbpenghapus.Text);
34             cbuang = double.Parse(this.cbuang.Text);
35
36             hrgbukuTulis = cbbukuTulis * 5000;
37             hrgbolpoin = cbbolpoin * 3500;
38             hrgpensil = cbpensil * 2000;
39             hrgpenggaris = cbpenggaris * 4000;
40             hrgpenghapus = cbpenghapus * 1500;
41
42             cbtotalBiaya = hrgbukuTulis + hrgbolpoin + hrgpensil + hrgpenggaris + hrgpenghapus;
43             cbbiayaPajak = cbtotalBiaya * 0.1;
44
45             cbtotalPembayaran = cbtotalBiaya + cbbiayaPajak;
46             // Cek uang yang dibayarkan cukup atau tidak
47             if (cbuang < cbtotalPembayaran)
48             {
49                 MessageBox.Show("Pembayaran Gagal, Uang anda tidak cukup harap masukkan uang kembali untuk melanjutkan transaksi !", "peringatan",
50                               MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Warning);
51                 return; // keluar dari fungsi agar tidak dilanjutkan perhitungan kembali dll
52             }
53         }
54     }
55 }
```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian :

1) Mendeklarasi semua variabel

```
cbbukuTulis = double.Parse(this.cbbukuTulis.Text);
cbbolpoin = double.Parse(this.cbbolpoin.Text);
cbpensil = double.Parse(this.cbpensil.Text);
cbpenggaris = double.Parse(this.cbpenggaris.Text);
cbpenghapus = double.Parse(this.cbpenghapus.Text);
cbuang = double.Parse(this.cbuang.Text);
```

2) Mengambil input dari TextBox, Mengubah teks menjadi angka, dan Menyimpan semua nilai input untuk proses perhitungan berikutnya.

```
hrgbukuTulis = cbbukuTulis * 5000;
hrgbolpoin = cbbolpoin * 3500;
hrgpensil = cbpensil * 2000;
hrgpenggaris = cbpenggaris * 4000;
hrgpenghapus = cbpenghapus * 1500;
```

3) Menghitung harga total buku tulis, bolpoin, pensil, penggaris, dan penghapus. cb * __ digunakan untuk menghitung total biaya barang berdasarkan jumlah yang dibeli dikali harga satuan, setiap hasil perkalian

disimpan ke variabel seperti hrgbukutulis, hrgbolpoin, dst yang nantinya dijumlahkan untuk mencari total belanja.

```
cbtotalBiaya = hrgbukuTulis + hrgbolpoin + hrgpensil + hrgpenggaris + hrgpenghapus;  
cbbiayaPajak = cbtotalBiaya * 0.1;  
  
4) cbtotalPembayaran = cbtotalBiaya + cbbiayaPajak;
```

Menghitung total seluruh biaya belanja, pajak 10%, total pembayaran akhir, dan menyimpan semua hasil total ke variabel masing-masing.

```
5) if (cbuang < cbtotalPembayaran)
{
    MessageBox.Show("Pembayaran Gagal, Uang anda tidak cukup harap masukkan uang kembali untuk melanjutkan transaksi !", "peringatan",
        MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Warning);
    return; // keluar dari fungsi agar tidak dilanjutkan perhitungan kembali dll
}
```

Mengecek apakah uang pembeli cukup, menampilkan peringatan jika uang kurang, menghentikan proses perhitungan, dan melindungi aplikasi dari kesalahan perhitungan.

```
55 cbkembalian = cbuang - cbtotalPembayaran;
56
57 this.cbtotallBiaya.Text = "Rp." + cbtotalBiaya.ToString("N");
58 this.cbtotallBiaya.Multiline = true;//biar tampil beberapa baris
59 this.cbtotallBiaya.Text =
60 "bulkuTulis x" + cbbulkuTulis + " = Rp " + (cbbulkuTulis * 5000).ToString("N0") + "\r\n" +
61 "bolpoin x" + cbbolpoin + " = Rp " + (cbbolpoin * 3500).ToString("N0") + "\r\n" +
62 "pensil x" + cbpensil + " = Rp " + (cbpensil * 2800).ToString("N0") + "\r\n" +
63 "penggaris x" + cbpenggaris + " = Rp " + (cbpenggaris * 1000).ToString("N0") + "\r\n" +
64 "penghapus x" + cbpenghapus + " = Rp " + (cbpenghapus * 1500).ToString("N0") + "\r\n" +
65 "\r\n" +
66 "totalBiaya = Rp " + cbtotalBiaya.ToString("N0");
67
68
69 this.cbbiayaPajak.Text = "Rp." + cbbiayaPajak.ToString("N");
70 this.cbtotallPembayaran.Text = "Rp." + cbtotalPembayaran.ToString("N");
71 this.cbkembalian.Text = "Rp." + cbkembalian.ToString("N");
72
73 // ---- Tambahkan pesan pembayaran berhasil ---
74 MessageBox.Show("Pembayaran Berhasil !", "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
75 }
```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian :

1) cbkembalian = cbuang - cbtotalPembayaran;

cb kembalian dipakai untuk menghitung selisih antara uang dan total pembayaran, sehingga kita tahu berapa kembalian yang harus diberikan.

```
this.cbtotalsBiaya.Text = "Rp." + cbtotalBiaya.ToString("N");
this.cbtotalsBiaya.Multiline = true;//biar tampil beberapa baris
this.cbtotalsBiaya.Text =
"bukuTulis x" + cbbukuTulis + " = Rp " + (cbbukuTulis * 5000).ToString("N0") + "\r\n" +
"bolpoin x" + cbolpoin + " = Rp " + (cbolpoin * 3500).ToString("N0") + "\r\n" +
"pensil x" + cbpensil + " = Rp " + (cbpensil * 2000).ToString("N0") + "\r\n" +
"penggaris x" + cbpenggaris + " = Rp " + (cbpenggaris * 4000).ToString("N0") + "\r\n" +
"penghapus x" + cbpenghapus + " = Rp " + (cbpenghapus * 1500).ToString("N0") + "\r\n" +
"\r\n" +
"totalBiaya = Rp " + cbtotalBiaya.ToString("N0");

2)
this.cbbiayaPajak.Text = "Rp." + cbbiayaPajak.ToString("N");
this.cbtotalsPembayaran.Text = "Rp." + cbtotalPembayaran.ToString("N");
this.cbkembalian.Text = "Rp." + cbkembalian.ToString("N");
```

Menampilkan total biaya yang harus dibayar sampai menampilkan hasil perhitungan kembalian setelah uang dimasukkan

3)

Untuk menampilkan pemberitahuan kepada pengguna, misalnya memberi tahu bahwa data berhasil dihitung, tersimpan, atau jika ada input yang masih salah atau belum diisi.

```
107     ↓      Preference
108
109 // --- Tambahkan pesan pembayaran berhasil ---
110 MessageBox.Show("Pembayaran Berhasil !", "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian :

1)

Menghapus input barang seperti buku tulis, bolpoin, pensil,penggaris, penghapus agar jumlah kembali kosong.

2)

Menghapus bagian perhitungan seperti total biaya, biaya pajak, total pembayaran, agar hasil hitungan yang lama hilang.

3)

Mengembalikan form ke kondisi awal atau semua textbox benar-benar kosong sehingga pengguna dapat mulai mengisi dari awal tanpa sisa data sebelumnya.

```
private void button1_Click_2(object sender, EventArgs e)
{
    // Membuat instance Form1 (menu utama)
    Form1 form1 = new Form1();
    // Menampilkan Form1
    form1.Show();
    // Menutup form3 saat ini
    this.Close();
}
```

Penjelasan Fungsi Masing-masing Bagian:

- 1)

```
private void button1_Click_2(object sender, EventArgs e)
```

Berfungsi sebagai event handler yang dijalankan saat tombol diklik.
- 2)

```
// Membuat instance Form1 (menu utama)
Form1 form1 = new Form1();
```

Membuat instance Form1, agar Form1 dapat dibuka dari Form3.
- 3)

```
// Menampilkan Form1
form1.Show();
```

Menampilkan Form1 ke layar, sehingga pengguna berpindah ke menu utama.
- 4)

```
// Menutup form3 saat ini
this.Close();
```

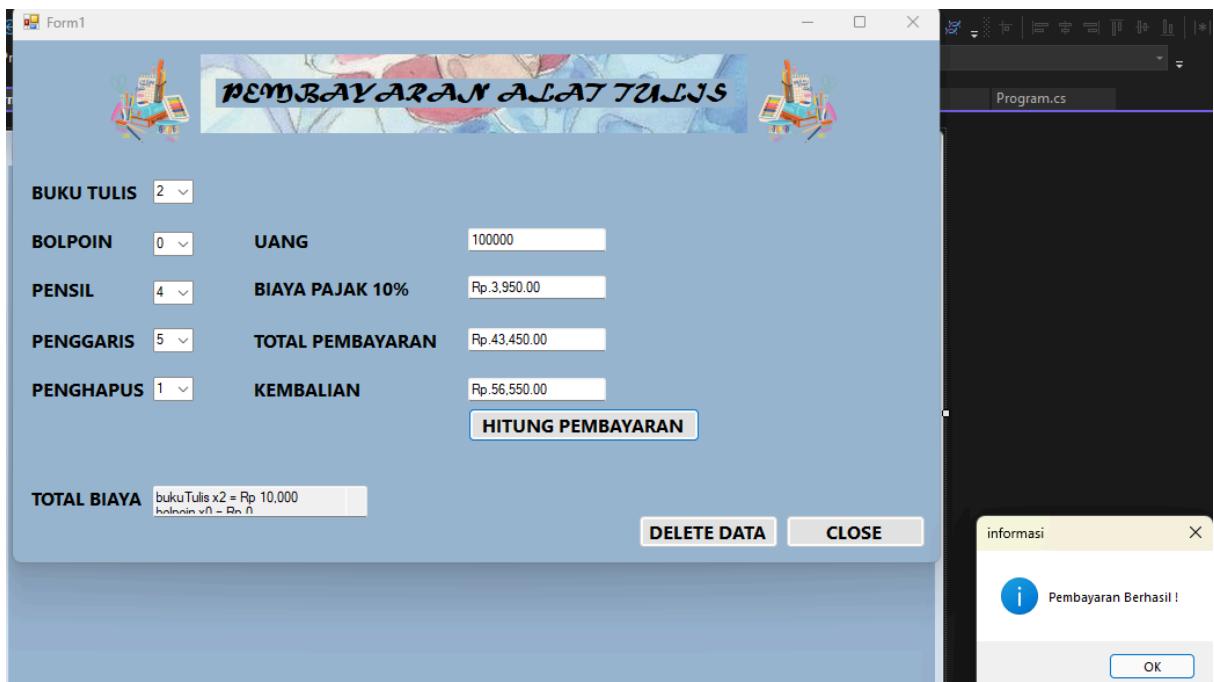
menutup Form3 saat ini, setelah Form1 berhasil dibuka.

2. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Pembayaran Alat Tulis berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan, yaitu:

- a. Menghitung total biaya dari semua alat tulis yang dipilih berdasarkan jumlah dan harga satuan.
- b. Menampilkan total biaya, pajak 10%, total pembayaran akhir, dan jumlah kembalian.
- c. Menampilkan rincian pembelian secara jelas pada kolom Total Biaya.
- d. Menampilkan pesan informasi ketika pembayaran berhasil dilakukan.
- e. Menyediakan tombol Delete Data untuk menghapus semua data dan mengembalikan form ke kondisi awal.
- f. Menyediakan tombol Close untuk menutup aplikasi.

3. Tampilan Output Program



4. Hasil Uji Coba

- Mengisi semua data lengkap

Ketika jumlah barang diisi dan uang pembayaran dimasukkan, lalu tombol Hitung Pembayaran ditekan, aplikasi berhasil menampilkan total biaya, pajak, total pembayaran, kembalian, dan muncul pesan “Pembayaran Berhasil!”.

- Mengosongkan kolom wajib

Saat kolom uang atau jumlah barang tidak diisi dengan benar, aplikasi menampilkan pesan error sesuai validasi.

- Menekan tombol Delete Data dan Close

Tombol Delete Data berhasil menghapus seluruh isian dan mengembalikan tampilan ke kondisi awal. Tombol Close berfungsi dengan baik dan aplikasi dapat ditutup tanpa error.

F. LAMPIRAN

1) Form1.cs

```
24
25     1 reference
26     private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
27     {
28         // Buka Form2 (menu alat tulis)
29         Form2 form2 = new Form2();
30         form2.Show();
31         this.Hide(); // Sembunyikan Form1 (opsional, jika mau ganti form)
32     }
33 }
34
```

2) Form2.cs

```
24
25     1 reference
26     private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
27     {
28         // Membuat instance form berikutnya (misal Form3)
29         Form3 form3 = new Form3();
30
31         // Menampilkan form3
32         form3.Show();
33         // Menyembunyikan form saat ini (Form1)
34         this.Hide();
35     }
36 }
```

3) Form3.cs

```

1   using System;
2   using System.Collections.Generic;
3   using System.ComponentModel;
4   using System.Data;
5   using System.Drawing;
6   using System.Linq;
7   using System.Text;
8   using System.Threading.Tasks;
9   using System.Windows.Forms;
10
11  namespace ProjekAkhir_Ayulestari
12  {
13      public partial class Form3 : Form
14      {
15          public Form3()
16          {
17              InitializeComponent();
18          }
19
20          private void Form3_Load(object sender, EventArgs e)
21          {
22          }
23
24          private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
25          {
26              double cbbukuTulis, cbolpoin, cbpensil, cbpenggaris, cbpenghapus, cbtotalBiaya, cbuang, cbbiayaPajak, cbtotalPembayaran, cbkembalian;
27              double hrgbukuTulis, hrgbolpoin, hrgpensil, hrgpenggaris, hrgpenghapus;
28
29              cbbukuTulis = double.Parse(this.cbbukuTulis.Text);
30              cbolpoin = double.Parse(this.cbbolpoin.Text);
31              cbpensil = double.Parse(this.cbpensil.Text);
32              cbpenggaris = double.Parse(this.cbpenggaris.Text);
33              cbpenghapus = double.Parse(this.cbpenghapus.Text);
34              cbuang = double.Parse(this.cbuang.Text);
35
36              hrgbukuTulis = cbbukuTulis * 5000;
37              hrgbolpoin = cbolpoin * 3500;
38              hrgpensil = cbpensil * 2800;
39              hrgpenggaris = cbpenggaris * 4000;
40              hrgpenghapus = cbpenghapus * 1500;
41
42              cbtotalBiaya = hrgbukuTulis + hrgbolpoin + hrgpensil + hrgpenggaris + hrgpenghapus;
43              cbbiayaPajak = cbtotalBiaya * 0.1;
44
45              cbtotalPembayaran = cbtotalBiaya + cbbiayaPajak;
46              // Cek uang yang dibayarkan cukup atau tidak
47              if (cbuang < cbtotalPembayaran)
48              {
49                  MessageBox.Show("Pembayaran Gagal, Uang anda tidak cukup harap masukkan uang kembali untuk melanjutkan transaksi !", "peringatan",
50                                 MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Warning);
51                  return; // keluar dari fungsi agar tidak dilanjutkan perhitungan kembali dll
52              }
53
54
55              cbkembalian = cbuang - cbtotalPembayaran;
56
57              this.cbtotallBiaya.Text = "Rp." + cbtotalBiaya.ToString("N");
58              this.cbtotallBiaya.Multiline = true;//biar tampil beberapa baris
59              this.cbtotallBiaya.Text =
60              "bukutulis x" + cbbukuTulis + " = Rp " + (cbbukuTulis * 5000).ToString("N0") + "\r\n" +
61              "bolpoin x" + cbolpoin + " = Rp " + (cbolpoin * 3500).ToString("N0") + "\r\n" +
62              "pensil x" + cbpensil + " = Rp " + (cbpensil * 2800).ToString("N0") + "\r\n" +
63              "penggaris x" + cbpenggaris + " = Rp " + (cbpenggaris * 4000).ToString("N0") + "\r\n" +
64              "penghapus x" + cbpenghapus + " = Rp " + (cbpenghapus * 1500).ToString("N0") + "\r\n" +
65              "\r\n" +
66              "totalBiaya = Rp " + cbtotalBiaya.ToString("N0");
67
68
69              this.cbbiayaPajak.Text = "Rp." + cbbiayaPajak.ToString("N");
70              this.cbtotallPembayaran.Text = "Rp." + cbtotalPembayaran.ToString("N");
71              this.cbkembalian.Text = "Rp." + cbkembalian.ToString("N");
72
73              // ---- Tambahan pesan pembayaran berhasil ---
74              MessageBox.Show("Pembayaran Berhasil !", "informasi", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
75          }
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107  private void DeleteData_Click(object sender, EventArgs e)
108  {
109      // Kosongkan semua combobox input
110      cbbukuTulis.Text = "";
111      cbolpoin.Text = "";
112      cbpensil.Text = "";
113      cbpenggaris.Text = "";
114      cbpenghapus.Text = "";
115      cbuang.Text = "";
116
117      // Kosongkan semua textbox output
118      cbtotalBiaya.Text = "";
119      cbbiayaPajak.Text = "";
120      cbtotalPembayaran.Text = "";
121      cbkembalian.Text = "";
122
123      // Optional: Set fokus ke combobox dan textbox input
124      cbbukuTulis.Focus();
125  }

```

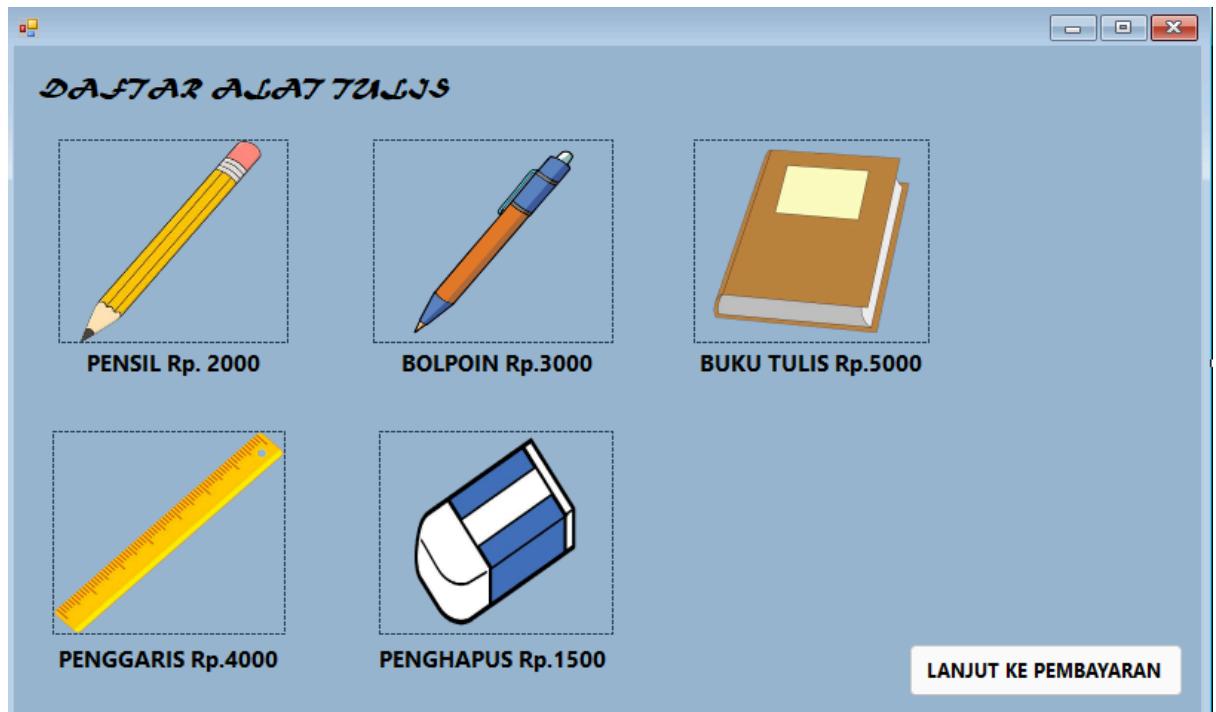
```
private void button1_Click_2(object sender, EventArgs e)
{
    // Membuat instance Form1 (menu utama)
    Form1 form1 = new Form1();
    // Menampilkan Form1
    form1.Show();
    // Menutup form3 saat ini
    this.Close();
}
```

G. SCREENSHOT TAMPILAN APLIKASI

1. Form1.cs



2. Form2.cs



3. Form3.cs

Form1

PEMBAYARAN ALAT TULIS			
BUKU TULIS	<input type="button" value="▼"/>		
BOLPOIN	<input type="button" value="▼"/>	UANG	<input type="text"/>
PENSIL	<input type="button" value="▼"/>	BIAYA PAJAK 10%	<input type="text"/>
PENGGARIS	<input type="button" value="▼"/>	TOTAL PEMBAYARAN	<input type="text"/>
PENGHAPUS	<input type="button" value="▼"/>	KEMBALIAN	<input type="text"/>
HITUNG PEMBAYARAN			
TOTAL BIAYA	<input type="text"/>		
		DELETE DATA	CLOSE

