

**LAPORAN PROYEK AKHIR SEMESTER GASAL  
PEMBUATAN APLIKASI KASIR SEDERHANA**



**DISUSUN OLEH**

**NAMA :ZAKIYYAH SEKAR ARUM**

**KELAS :X PPLG 2**

**NIS :258777**

**JUDUL PROYEK :APLIKASI KASIR SEDERHANA**

**BERBASIS CONSOLE C#**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM**

**SMK NEGERI 1 KANDEMAN**

**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

## **DESKRIPSI PROYEK**

Proyek ini merupakan program aplikasi sederhana berbasis **Console C#** yang digunakan untuk melakukan proses pemesanan makanan di kedai **Ngaripat Food**. Program ini memungkinkan pengguna memilih menu makanan, memasukkan jumlah pesanan, menghitung total harga secara otomatis, serta menampilkan struk pembelian.

Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah proses transaksi sederhana agar lebih cepat, efisien, dan mengurangi kesalahan perhitungan secara manual.

➤ **Melalui aplikasi ini, pengguna dapat:**

1. Melihat daftar menu beserta harga.
2. Memilih salah satu menu makanan.
3. Menginput jumlah pesanan.
4. Menghitung total harga secara otomatis
5. Melihat struk pembelian yang rapi pada output console.

➤ **Proyek ini mengimplementasikan konsep dasar pemrograman:**

1. Variabel dan Tipe Data
2. Input dan Output Console
3. Percabangan(switch-case)
4. Operator Aritmatika
5. Kalkulator total harga
6. Output berupa struk transaksi sederhana

## RINGKASAN TEORI C# YANG DIGUNAKAN

### 1. Variabel dan Tipe Data

Digunakan untuk menyimpan data sementara selama program berjalan.

Contoh pada program:

```
int pilihan, jumlah;
double harga = 0, total = 0;
string menu = "";
```

- int : Pilihan menu,jumlah pesanan
- double : Harga dan total
- string : Nama menu

### 2. Input dan Output Console

Digunakan untuk menerima input dari user dan menampilkan informasi ke layar.

Contoh:

```
Console.WriteLine("Pilih menu (1-5): ");
pilihan =
Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
```

### 3. Operator

Digunakan untuk menghitung total harga pesanan.

Contoh:

```
total = harga * jumlah;
```

Operator \* digunakan untuk menghitung total.

#### 4. Percabangan(switch-case)

Digunakan untuk memilih menu sesuai input pengguna.

Contoh:

```
switch(pilihan)
{
    case 1: menu = "Ayam Geprek"; harga
= 15000; break;
}
```

#### 5. Struktur Program C#

Program terbagi menjadi:

- Menampilkan menu
- Input pilihan
- Menentukan harga
- Input jumlah
- Menghitung total
- Menampilkan struk

Semua berjalan dari method `Main()` sebagai entry point.

## PERANCANGAN PROGRAM

### **Struktur Program**

1. Menampilkan daftar menu Ngaripat Food
2. Meminta input pilihan menu
3. Menentukan harga berdasarkan pilihan
4. Menerima input jumlah pesanan
5. Menghitung total harga
6. Mencetak struk pembelian

### **Rancangan Tampilan(Console)**

```
===== NGARIPAT FOOD =====
1. Ayam Geprek - Rp 15.000
2. Ayam Bakar - Rp 18.000
...
Pilih menu: _
Jumlah: _
Total: _
```

## IMPLEMENTASI PROGRAM

➤ **Kode Program Utama:**

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace NGARIPAT_FOOD
{
    internal class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int pilihan,jumlah;
            double harga = 0, total = 0;
            string menu = "";

            Console.WriteLine("== SELAMAT DATANG DI NGARIPAT
FOOD ==");
            Console.WriteLine("1. Ayam Geprek : Rp 21.000");
            Console.WriteLine("2. Ayam Goreng : Rp 17.000");
            Console.WriteLine("3. Udang Goreng : Rp 19.000");
            Console.WriteLine("4. Cumi Goreng : Rp 20.000");
            Console.WriteLine("5. Es Teh : Rp 8.000");
            Console.WriteLine("6. Es Jeruk : Rp 9.000");
            Console.Write("Silahkan pilih menu yang anda inginkan (1-6) :
");
            pilihan = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

            //tentukan harga berdasarkan pilihan
            switch (pilihan)
            {
                case 1:
```

```

menu = "Ayam Geprek";
harga = 21000;
break;

case 2:
    menu = "Ayam Goreng";
    harga = 17000;
    break;

case 3:
    menu = "Udang Goreng";
    harga = 19000;
    break;

case 4:
    menu = "Cumi Goreng";
    harga = 20000;
    break;

case 5:
    menu = "Es Teh";
    harga = 8000;
    break;

case 6:
    menu = "Es Jeruk";
    harga = 9000;
    break;

default:
    Console.WriteLine("Pilihan tidak tersedia");
    return;
}

Console.Write("Masukkan jumlah pesanan: ");
jumlah = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

//Hitung total harga
total = harga * jumlah;

Console.WriteLine();
Console.WriteLine("==== STRUK PEMBAYARAN ====");

```

```
        Console.WriteLine("Menu : " + menu);
        Console.WriteLine("Jumlah : " + jumlah);
        Console.WriteLine("Total Harga: Rp " + total);
        Console.WriteLine("=====");
    }

    Console.WriteLine("Terima kasih telah berkunjung di
NGARIPAT FOOD!");
    Console.WriteLine();
}

}
```

## PENJELASAN FUNGSI MASING-MASING BAGIAN

### 1. Tampilan Menu

Program menampilkan menu dengan harga agar pengguna dapat memilih menu sesuai keinginan.

### 2. Input pilihan Menu

Menggunakan `Console.ReadLine()` untuk menentukan nomor menu.

### 3. Switch-Case

Menggunakan nama makanan dan harga sesuai pilihan user.

### 4. Input Jumlah Pesanan

Pengguna memasukkan berapa banyaknya makanan yang dipesan.

### 5. Kalkulator Total Harga

```
total = harga * jumlah;
```

### 6. Output Struk

Program menampilkan seluruh hasil transaksi dalam format bentuk struk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program berhasil berhasil mengolah input pengguna untuk menghitung total harga makanan di Ngaripat Food.Pengguna memasukkan pilihan menu dan jumlah menu yang dipesan,kemudian total harga dihitung secara otomatis.

Program berjalan sesuai harapan,mudah digunakan,dan cocok untuk pemesanan sederhana.

## TAMPILAN OUTPUT PROGRAM

Contoh hasil run:

```
===== NGARIPAT FOOD =====
1. Ayam Geprek      - Rp 15.000
2. Ayam Bakar       - Rp 18.000
3. Nasi Goreng      - Rp 12.000
4. Mie Goreng        - Rp 10.000
5. Es Teh Manis      - Rp 5.000
```

Pilih menu (1-5): 1

Jumlah pesanan: 2

```
===== STRUK PEMESANAN =====
```

Menu : Ayam Geprek

Harga : Rp 15000

Jumlah : 2

Total : Rp 30000

## **HASIL UJI COBA**

<b>Uji ke</b>	<b>Input</b>	<b>Output</b>	<b>Status</b>
1	Menu 1, Jumlah 2	Total 30000	Berhasil
2	Menu 3, Jumlah 1	Total 12000	Berhasil
3	Menu 7	Pilihan tidak valid	Berhasil
4	Menu 5, Jumlah 5	Total 25000	Berhasil

## LAMPIRAN

### ➤ Kode Program Lengkap:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace NGARIPAT_FOOD
{
    internal class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int piilihan,jumlah;
            double harga = 0, total = 0;
            string menu = "";

            Console.WriteLine("== SELAMAT DATANG DI NGARIPAT FOOD
==");
            Console.WriteLine("1. Ayam Geprek : Rp 21.000");
            Console.WriteLine("2. Ayam Goreng : Rp 17.000");
            Console.WriteLine("3. Udang Goreng : Rp 19.000");
            Console.WriteLine("4. Cumi Goreng : Rp 20.000");
            Console.WriteLine("5. Es Teh : Rp 8.000");
            Console.WriteLine("6. Es Jeruk : Rp 9.000");
            Console.Write("Silahkan pilih menu yang anda inginkan (1-6) : ");
            piilihan = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

            //tentukan harga berdasarkan pilihan
            switch (piilihan)
            {
                case 1:
                    menu = "Ayam Geprek";
                case 2:
                    menu = "Ayam Goreng";
                case 3:
                    menu = "Udang Goreng";
                case 4:
                    menu = "Cumi Goreng";
                case 5:
                    menu = "Es Teh";
                case 6:
                    menu = "Es Jeruk";
            }

            jumlah = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
            harga = jumlah * menu;
            total = harga;
            Console.WriteLine("Total Harga : " + total);
        }
    }
}
```

```

harga = 21000;
break;

case 2:
    menu = "Ayam Goreng";
    harga = 17000;
    break;

case 3:
    menu = "Udang Goreng";
    harga = 19000;
    break;

case 4:
    menu = "Cumi Goreng";
    harga = 20000;
    break;

case 5:
    menu = "Es Teh";
    harga = 8000;
    break;

case 6:
    menu = "Es Jeruk";
    harga = 9000;
    break;

default:
    Console.WriteLine("Pilihan tidak tersedia");
    return;
}

Console.Write("Masukkan jumlah pesanan: ");
jumlah = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

//Hitung total harga
total = harga * jumlah;

Console.WriteLine();
Console.WriteLine("==== STRUK PEMBAYARAN ====");
Console.WriteLine("Menu : " + menu);

```

```

        Console.WriteLine("Jumlah : " + jumlah);
        Console.WriteLine("Total Harga: Rp " + total);
        Console.WriteLine("=====");
    }

    Console.WriteLine("Terima kasih telah berkunjung di NGARIPAT
FOOD!");
    Console.WriteLine();
}
}
}

```

### ➤ Penjelasan Kode Program

#### 1. Import Library

`using System;`

Untuk mengaktifkan fungsi input/output.

#### 2. Deklarasi Variabel

- pilihan : Menampung nomor menu
- menu : Nama makanan
- harga : Harga satuan
- jumlah : Kuantitas pesanan
- total : Total biaya

#### 3. Tampilan Daftar Menu

Program menampilkan menu makanan beserta harga.

#### 4. Input Pilihan Menu

user memasukkan angka 1-5 jika lebih maka pilihan tidak valid.

#### 5. Pencadangan switch-case

Menentukan nama menu dan harga sesuai pilihan user.

#### 6. Input Jumlah Pesanan

User memasukkan jumlah pembelian.

7. Perhitungan Total

total = harga \* jumlah

8. Output Struk

Program menampilkan hasil perhitungan dalam format struk.

➢ **Screenshot Output Program**

```
===== NGARIPAT FOOD =====
1. Ayam Geprek      - Rp 15.000
2. Ayam Bakar       - Rp 18.000
3. Nasi Goreng      - Rp 12.000
4. Mie Goreng        - Rp 10.000
5. Es Teh Manis      - Rp 5.000

Pilih menu (1-5): 1
Jumlah pesanan: 2

===== STRUK PEMESANAN =====
Menu    : Ayam Geprek
Harga   : Rp 15000
Jumlah  : 2
Total   : Rp 30000
```

➤ **Struktur Variabel Program**

Variabel	Tipe Data	Fungsi
pilihan	int	Menyimpan nomor menu
menu	string	Nama makanan
harga	double	Harga satuan
jumlah	int	Kuantitas pesanan
total	double	Total harga

➤ **DOKUMENTASI PENGEMBANGAN**

**Tahap 1-Perencanaan**

- Menentukan menu
- Menetapkan harga
- Membuat alur program

**Tahap 2-Implementasi**

- Menulis kode dasar
- Menambahkan percabangan
- Menambahkan kalkulasi pembayaran

**Tahap 3-Pengujian**

- Menguji input valid,invalid,huruf,dll
- Memastikan output sesuai

**Tahap 4-Finalisasi**

- Menambahkan komentar kode
- Membuat laporan proyek

➤ **SARAN PENGEMBANGAN PROGRAM**

1. Menambahkan fitur diskon otomatis
2. Menambahkan opsi pemesanan lebih dari satu menu
3. Menyimpan struk ke file
4. Membuat versi GUI (Windows Form)
5. Menggunakan database untuk mencatat transaksi