

**SISTEM PENJUALAN MAINAN *ONLINE* BERBASIS *WEB* PADA TOKO
AMMALIA TOYS**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

RIZKI DWILESTARI

2312030596

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA**

SUKOHARJO

2026

**SISTEM PENJUALAN MAINAN *ONLINE* BERBASIS WEB PADA TOKO
AMMALIA TOYS**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

RIZKI DWILESTARI

2312030596

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Sistem Penjualan Mainan *Online* Berbasis *Web* Pada Toko Ammalia Toys

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Rizki Dwi Lestari

2312030596

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 29 Juni 2026

Pembimbing I



Siti Rihastuti, M.Kom

NIDN. 0619038901

Pembimbing II



Eko Hariadi, M.Kom

NIDN. 0619107701

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal, 14 Juli 2026



Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK AMIKOM Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM PENJUALAN MAINAN *ONLINE* BERBASIS WEB PADA TOKO AMMALIA TOYS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Dwi Lestari
2312030596

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Juli 2026

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom

Nina Dewi Lashwaty, S.E, M.Si

Siti Rihastuti, M.Kom

Tanda Tangan



MOTTO

”Orang lain tidak akan bisa memahami *struggle* dan masa sulit kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

”lakukan apa yang kau mau sekarang, saat hatimu bergerak jangan kau larang
Hidup ini tak ada artinya, maka kau bebas mengarang maknanya seorang”
(Baskara Putra: Berdansalah, Karir Ini Tak Ada Artinya)

”Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).
Dan banya kepada Allah-lah engkau berharap”
(QS. Al-Insyirah, 6 – 8)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Orangtua penulis yang tercinta, Bapak Sutrisno dan Ibu Suparti, yang senantiasa tulus memberikan motivasi, do'a, kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta pengorbanan dan perhatian yang tak henti-hentinya mengalir untuk penulis juga memberikan dukungan kepada penulis, baik materil dan moril dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kakak penulis Siti Nur Hasanah yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir dan menemani keluh kesah saya.
4. Sahabat yang penulis temui di semester 3 Erlyn atau kakak, terimakasih telah menjadi rumah kecil yang nyaman. Tidak terasa 2 tahun lebih pertama kali perjumpaan kita dibangku perkuliahan adalah anugerah yang tak pernah penulis duga. Kamu bukan hanya sekadar seorang teman, melainkan sahabat yang selalu ada di setiap fase perjalanan hidup penulis. Kamu selalu menjadi

pendengar setia dan penopang utama yang mampu menerima setiap sisi baik dan buruk diri penulis tanpa pernah menghakimi. Kehadiranmu adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang tak ternilai selama masa perkuliahan ini. Setiap tawa, setiap diskusi, dan setiap dukungan tulus yang kamu berikan telah menjadi penyemangat dalam menghadapi setiap tantangan akademis dan personal. Kamu adalah bukti nyata bahwa persahabatan dapat menjadikan sumber kekuatan dan inspirasi. Terima kasih atas setiap memori indah, setiap pelajaran hidup, dan setiap momen berharga yang telah kita lalui bersama. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan dan kesuksesan dalam setiap langkah hidupmu.

5. Kepada seseorang dengan NIM 2312030586, terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih telah berjuang bersama, saling mendukung, dan saling menguatkan dalam proses penyusunan karya tulis ini hingga akhir. Terima kasih atas waktu, tenaga, perhatian, serta kesediaannya untuk selalu mendengarkan setiap keluh kesah dan memberikan semangat ketika penulis merasa lelah dan ingin menyerah. Perjalanan menyelesaikan studi ini bukanlah hal yang mudah, namun kehadiranmu membuat setiap proses terasa lebih bermakna. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang selalu menemani dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan dan penyusunan tugas akhir. Semoga segala usaha, kerja keras, dan doa yang telah kita perjuangkan bersama dapat membawa kita menuju masa depan yang lebih baik.

6. Terakhir, terima kasih kepada wanita manis, sederhana, kuat dan mandiri yaitu diri saya sendiri, Rizki Dwi Lestari. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui sampai sejauh ini, banyak proses yang sudah dilalui, banyak air mata yang sudah dihapus pakai tangan sendiri, banyak lelah dan keluh kesah yang dipendam sendiri, banyak hal yang sudah dijalani, dihadapi, dan diselesaikan sendiri. Sampai detik ini, kuat karena diri sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Bangga untuk setiap langkah kecilku, meskipun mudah menangis tapi tidak berhenti mencoba dan menyerah. Selamat merayakan kecemasan-kecemasan di tangga berikutnya, selamat berpetualang di level kehidupan selanjutnya, selamat berperang dengan pertanyaan ‘kapan’ yang tidak ada ujungnya, selamat menjalani fase dimana *you don't find anyone who can help you in your life*, selamat berjuang sendirian. Tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan proses dan pertumbuhan diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segenap puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan Salam senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW dengan mengucapkan *Allahumma Shalli 'ala Muhammad wa 'ala ali Sayyidina Muhammad* yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang terang benderang yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Penulisan tugas akhir ini diselesaikan guna melengkapi tugas akhir Program D3 jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta. Adapun judul tugas akhir ini adalah “Sistem Penjualan Mainan *Online* Pada Toko Ammalia Toys”.

Selanjutnya, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis selama berlangsungnya penyusunan tugas akhir ini, mudah-mudahan mendapat pahala di sisi Allah SWT. Dengan segala kemurahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran yang sangat besar bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, tanpa bantuan-Nya, mungkin penulis tidak akan mempunyai kekuatan untuk terus berusaha menyelesaikan tugas akhir ini.

2. Kedua Orang tua penulis yang selalu ada dan support saya dari awal kuliah sampai di titik ini, terimakasih untuk do'a dan perjuangannya untuk saya Bapak Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom, Selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
3. Bapak Afnan Rosyidi, S.T.,M.Kom, selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika.
4. Ibu Siti Rihastuti, M.Kom, Selaku Pembimbing dan Dosen Pembimbing Akademik saya yang dengan kesabaran hati yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Saya selaku penulis mengucapkan terimakasih banyak atas segala ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama ini.
5. Bapak, Ibu dan seluruh Dosen Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta dan Seluruh Staf dan Karyawan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.
6. Kepada Sahabat tercinta Erlyn dan Sadam terimakasih atas bantuan motivasi yang selalu kalian berikan padaku.
7. Dan seluruh pihak yang membantu dalam penulisan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga semua motivasi, semangat, ilmu yang selalu saya ingat serta do'a yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal dan ibadah. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan

saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sukoharjo, Juli 2026

Penulis

Rizki Dwi Lestari

SISTEM PENJUALAN MAINAN *ONLINE* BERBASIS WEB PADA TOKO

AMMALIA TOYS

WEB-BASED ONLINE TOY SALES SYSTEM AT AMMALIA TOYS STORE

Rizki Dwi Lestari¹⁾, Siti Rihastuti, M.Kom²⁾ Eko Hariadi, M.Kom³⁾

¹⁾Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan banyak manfaat dalam dunia bisnis, terutama dalam proses penjualan dan pemasaran produk secara *online* melalui *E-commerce*. Namun, masih banyak usaha yang menggunakan sistem penjualan manual sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan dan kesulitan dalam pengelolaan data. Toko Ammalia Toys merupakan usaha penjualan mainan yang saat ini belum memiliki *website* sebagai media promosi dan penjualan *online*. Oleh karena itu, pada tugas akhir ini dibuat sistem penjualan mainan *online* berbasis *web* untuk membantu proses penjualan, pengelolaan data, dan pembuatan laporan penjualan agar lebih terstruktur dan relevan. Hasil dari pembuatan sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pelayanan kepada pelanggan serta memperluas pemasaran produk pada Toko Ammalia Toys.

Kata kunci : *E-commerce*, Sistem Informasi, Penjualan *Online*, *Website*.

ABSTRACT

The development of information technology and the internet has provided many benefits in the business world, especially in the process of selling and marketing products online through E-commerce. However, there are still many businesses that use manual sales systems, causing recording errors and difficulties in data management. Ammalia Toys Store is a toy sales business that currently does not have a website as a promotional media and online sales platform. Therefore, in this final project, a web-based online toy sales system was developed to assist the sales process, data management, and sales report generation to the sales and data management process more structured and relevant. The result of this system development is expected to help improve customer service and expand product marketing at Ammalia Toys Store.

Keywords: E-commerce, Information System, Online Sales, Website.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi Toko Ammalia Toys	5
1.5.2 Bagi Konsumen/Calon Konsumen	5
1.5.3 Bagi Penulis.....	5
1.5.4 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.1 Metode Observasi.....	6
1.6.2 Metode Wawancara	6
1.6.3 Metode Kepustakaan	7
1.7 Teori Yang Digunakan	7
1.7.1 Metode Pengembangan Sistem.....	7
1.7.2 Pengertian Sistem	10
1.7.3 Pengertian Informasi.....	10

1.7.4	Pengertian Sistem Informasi.....	11
1.7.5	Kualitas Informasi	11
1.7.6	Basis Data	12
1.7.7	Perancangan Basis Data.....	12
1.7.8	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	13
1.7.9	<i>Flowchart</i>	13
1.7.10	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	14
1.7.11	<i>Web</i>	15
1.7.12	<i>E-Commerce</i>	15
1.7.13	Internet.....	16
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan.....	16
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	16
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	17
1.9	Sistematika Penulisan	19
1.10	Jadwal Kegiatan.....	22
BAB II	GAMBARAN OBYEK	24
2.1	Profil Toko Ammalia Toys.....	24
2.2	<i>Flowchart</i> Dokumen Manual	26
BAB III	PEMBAHASAN.....	28
3.1	Metode Pengembangan Sistem.....	28
3.2	Analisis Kebutuhan.....	29
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	29
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.3	Desain Sistem	33
3.4	Pengembangan Sistem Penjualan yang Diusulkan	34
3.5	Desain Sistem	35
3.5.1	Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>)	36
3.5.2	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0.....	36
3.5.3	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses <i>Log in</i>	38
3.5.4	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses Pengolahan Data Produk 38	
3.5.5	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses Pengolahan Data Pesanan	

3.5.6	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	42
3.5.7	Relasi Antar Tabel	42
3.5.8	Perancangan <i>Database</i>	43
3.6	Perancangan Desain Sistem.....	46
3.7	Implementasi Desain Sistem	55
3.7.1	Hasil Implementasi	55
3.8	Hasil Uji <i>Blackbox</i>	63
3.9	Pemeliharaan Sistem	67
BAB IV PENUTUP		69
4.1	Kesimpulan	69
4.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	13
Tabel 1. 2 <i>Process Symbols</i> (Simbol Proses)	14
Tabel 1. 3 <i>Input atau Output Symbols</i> (Simbol Input atau Output)	14
Tabel 1. 4 <i>Flow Direction Symbols</i> (Simbol Arus)	14
Tabel 1. 5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	15
Tabel 1. 6 Spesifikasi <i>Hardware</i> Pengguna	17
Tabel 1. 7 Spesifikasi <i>Hardware</i> Minimum.....	17
Tabel 1. 8 Jadwal Kegiatan	22
Tabel 3. 1 Struktur Tabel Admin.....	44
Tabel 3. 2 Struktur Tabel User	44
Tabel 3. 3 Struktur Tabel Ongkir	44
Tabel 3. 4 Struktur Tabel Produk	45
Tabel 3. 5 Struktur Tabel Detail Produk	45
Tabel 3. 6 Struktur Tabel Transaksi	46
Tabel 3. 7 Struktur Tabel Kritik Saran	46
Tabel 3. 8 Pengujian Blackbox Pelanggan.....	64
Tabel 3. 9 Pengujian Blackbox Admin	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Waterfall</i>	8
Gambar 2. 1 Lokasi Toko Ammalia Toys.....	25
Gambar 2. 2 Letak Geografis Toko Ammalia Toys.....	25
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Toko Ammalia Toys.....	26
Gambar 2. 4 Flowchart Dokumen Penjualan Manual	27
Gambar 3. 1 Metode <i>Waterfall</i>	28
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan.....	34
Gambar 3. 3 Diagram Konteks.....	36
Gambar 3. 4 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0.....	37
Gambar 3. 5 DFD Level 1 Proses <i>Log in</i>	38
Gambar 3. 6 DFD Level 1 Proses Pengolahan Data Produk.....	38
Gambar 3. 7 DFD Level 1 Pengolahan Data Pesanan.....	40
Gambar 3. 8 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	42
Gambar 3. 9 Relasi Antar Tabel.....	43
Gambar 3. 10 Perencanaan Halaman <i>Log in</i> Pembeli/Konsumen	47
Gambar 3. 11 Perencanaan Halaman <i>Log in Admin</i> /Pemilik	48
Gambar 3. 12 Perencanaan Halaman Registrasi Pembeli/Konsumen	48
Gambar 3. 13 Perencanaan Halaman <i>Home</i>	49
Gambar 3. 14 Perencanaan Halaman Produk.....	49
Gambar 3. 15 Perencanaan Halaman Keranjang.....	50
Gambar 3. 16 Perencanaan Halaman Riwayat	50
Gambar 3. 17 Perencanaan Halaman Hungungi.....	51
Gambar 3. 18 Perencanaan Halaman Dashboard	51
Gambar 3. 19 Perencanaan Halaman Kelola Produk	52
Gambar 3. 20 Perencanaan Halaman Transaksi	52
Gambar 3. 21 Perencanaan Halaman Kelola Ongkir.....	53
Gambar 3. 22 Perencanaan Halaman Laporan Penjualan.....	53
Gambar 3. 23 Perencanaan Halaman Laporan Data Pembeli.....	54

Gambar 3. 24 Perencanaan Halaman Kritik Saran	54
Gambar 3. 25 Halaman <i>Log in</i> Pembeli/Konsumen	55
Gambar 3. 26 Halaman Registrasi.....	55
Gambar 3. 27 Halaman Home	56
Gambar 3. 28 Halaman Produk	56
Gambar 3. 29 Halaman Riwayat	57
Gambar 3. 30 Halaman Hubungi.....	58
Gambar 3. 31 Halaman Dashbroad Admin/Pemilik.....	59
Gambar 3. 32 Halaman Kelola Produk	59
Gambar 3. 33 Halaman Kelola Transaksi.....	60
Gambar 3. 34 Halaman Kelola Ongkir.....	61
Gambar 3. 35 Halaman Laporan Penjualan.....	62
Gambar 3. 36 Halaman Laporan Data Pembeli.....	63
Gambar 3. 37 Halaman Kritik Saran	63