

**PEMBUATAN *WEBSITE* PROMOSI MAINAN EDUKASI
ANAK USIA DINI DI TOKO AKUTUKU.ID**

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh :

YUHA BANI 'ABID

2212030552

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *WEBSITE* PROMOSI MAINAN EDUKASI
ANAK USIA DINI DI TOKO AKUTUKU.ID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Yuha Bani 'Abid

2212030552

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 19 Agustus 2025

Pembimbing 1



Nurhidayanto, M.Pd
NIDN. 0623027401

Pembimbing 2



Eko Hariadi, M.Kom
NIDN. 0619107701

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 3 September 2025



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

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN *WEBSITE* PROMOSI MAINAN EDUKASI ANAK USIA DINI DI TOKO AKUTUKU.ID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yuha Bani 'Abid
2212030552**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nina Dewi Lashwaty, S.E., M.Si.

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom.

Eko Hariadi, M.Kom.



MOTTO

“Dipikir pikir malah kepikiran” - Aizen Bleach

“Kesuksesan bukan tentang bakat, tapi tentang kerja keras dan dedikasi.” -
Kageyama Tobio

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat, Rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Puji Syukur kepada Allah SWT, yang telah meridhoi dan mengabulkan segala doa
2. Kepada Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Sukisdi Asmuri dan Ibu Sri Purwanti dan keluarga yang selalu memberikan nasihat, motivasi, semangat dan doanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.
3. Kepada Bapak Nurhidayanto, M.Pd selaku pembimbing I dan kepada Bapak Eko Hariadi, M.Kom selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan dukungan serta saran kepada penulis dalam Menyusun Tugas Akhir ini.
4. Kepada teman - teman dan sepupu terdekat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dan semangat selama ini, terima kasih.
5. Keluarga besar STMIK AMIKOM Surakarta.
6. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT tuhan semesta alam yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya tidak lupa shalawat dan serta salam limpahkan kepada nabi kita Muhammad SAW beserta keluarga, berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir ini adalah “PEMBUATAN WEBSITE PROMOSI MAINAN EDUKASI ANAK USIA DINI DI TOKO AKUTUKU.ID”.

Tugas akhir ini disusun dan diajukan guna memenuhi persyaratan perkuliahan pada program studi D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta. Maka dengan itu pada kesempatan kali ini penulisa menyampaikan rasa syukur dan terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Kepada kedua orang saya dan keluarga besar saya atas doa dan dukungan yang mereka berikan pada saya.
2. Bapak Moch Hari Purwidianoro., S.T,M.M.,M.kom selaku ketua STIMik Amikom Surakarta.
3. Kepada Nurhidayanto M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan kepada Eko Hariadi, M.Kom. selaku dosen pembimbing II Tugas yang telah memberikan ilmu , arahan, dan masukan saran yang bermanfaat guna menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
4. Terima kasih juga kepada sepupu,sahabat dekat dan keluarga penulis yang membantu saya agar tetap semangat mengerjakan tugas akhir

5. Seluruh keluarga besar STMIK AMIKOM Surakarta yang telah membantu dalam kelancaran selama masa perkuliahan

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk menerima saran dan kritik yang membangun demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian tugas akhir ini penulis susun. Semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri akhir kata penulis ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

PEMBUATAN *WEBSITE* PROMOSI MAINAN EDUKASI
ANAK USIA DINI DI TOKO AKUTUKU.ID
WEBSITE FOR PROMOTING EDUCATIONAL TOYS FOR EARLY
CHILDHOOD AT THE AKUTUKU.ID STORE

Yuha Bani ‘Abid¹⁾, Nurhidayanto²⁾ Eko Hariadi³⁾

¹⁾ Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak bagi para penggunanya) pemanfaatan kemajuan teknologi internet dapat digunakan sebagai media yang berfungsi mempromosikan produk, maka toko Akutuku.id yang bergerak di bidang penjualan mainan edukasi membutuhkan website promosi yang mampu menarik perhatian pembeli di dunia digital, oleh sebab itu penulis mengembangkan suatu website promosi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dengan memiliki fitur manajemen konten produk yang ditampilkan di website tersebut.

Kata kunci : Web, PHP, MySql, Mainan Edukasi, Waterfall

ABSTRACT

In recent years, the development of digital technology has had an impact on its users) the use of advances in internet technology can be used as a medium that functions to promote products, so the Akutuku.id store which is engaged in the sale of educational toys needs a promotional website that is able to attract the attention of buyers in the digital world, therefore the author developed a promotional website that uses the PHP programming language using the Waterfall development method by having a product content management feature displayed on the website.

Keywords: Web, PHP, MySql, Educational Toys, Waterfall

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1 Bagi Toko Akutuku.id	4
1.5.2 Bagi Konsumen.....	4
1.5.3 Bagi Penulis.....	4
1.5.4 Bagi STMIK Amikom Surakarta	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara	5
1.6.3 Metode Kepustakaan	6
1.7 Teori Yang Digunakan.....	6
1.7.1 Mainan Edukasi	6
1.7.1 Pengemabangan sistem	7

1.8 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	15
1.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	15
1.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	16
1.9 Sistematika Penulisan	17
1.10 Jadwal Kegiatan	18
BAB II GAMBARAN OBYEK	20
2.1 Profil Tempat Penelitian.....	20
2.2 Struktur Organisasi	22
2.3 Visi dan Misi	23
2.4 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Lama	24
BAB III PEMBAHASAN	25
3.1 Desain pengembangan	25
3.2 <i>Requirements</i>	25
3.3 <i>Design</i>	25
3.4 Pengembangan Sistem	30
3.4.1 <i>Activity Diagram</i>	30
3.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	35
3.4.3 <i>Sequence Diagram</i>	37
3.4.4 <i>Database</i>	40
3.4.5 Tabel Produk	41
3.4.6 Banner	42
3.4.7 Tabel Review.....	42
3.4.8 Hasil Tampilan <i>Website</i>	43
3.5 Pengujian Sistem	47
BAB IV PENUTUP	50
4.1 Kesimpulan	50
4.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel <i>Flowchart</i>	10
Tabel 1. 2 <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 1. 3 <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 1. 4 <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 1. 5 <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 1. 6 Jadwal Kegiatan	19
Tabel 3. 1 <i>Contoh Rancangan Tabel Produk</i>	41
Tabel 3. 2 Contoh Rancangan Tabel <i>Banner</i>	42
Tabel 3. 3 Contoh Rancangan Tabel <i>Review</i>	42
Tabel 3. 4 Tabel pengujian sistem yang dikembangkan	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Waterfall</i>	9
Gambar 1. 2 <i>Hardware</i>	16
Gambar 2. 1 Toko Akutuku.id	20
Gambar 2. 2 Denah Toko Akutuku.id.....	21
Gambar 2. 3 Struktur Bagan Organisasi Toko Akutuku.id.....	22
Gambar 2. 4 <i>Flowchart</i> Proses pembelian Shopee	24
Gambar 3. 1 Metode <i>Waterfall</i>	25
Gambar 3. 2 <i>Desain Dashboard website Akutuku.id</i>	26
Gambar 3. 3 <i>Desain Dashboard menu cara membeli</i>	26
Gambar 3. 4 <i>Desain Dashboard menu About Us</i>	27
Gambar 3. 5 <i>Desain Dashboard website Akutuku.id</i>	27
Gambar 3. 6 <i>Desain Dashboard detail produk</i>	28
Gambar 3. 7 <i>Desain Dashboard Halaman Admin</i>	28
Gambar 3. 8 <i>Desain Dashboard mengelola review</i>	29
Gambar 3. 9 <i>Desain Dashboard mengelola banner</i>	29
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram pelanggan sistem yang dikembangkan</i>	30
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram Admin dari sistem yang dikembangkan</i>	32
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram Admin dari sistem yang dikembangkan</i>	34
Gambar 3. 13 <i>Use Case Diagram Sistem Yang Dikembangkan</i>	36
Gambar 3. 14 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	37
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram Proses Mengelola Produk</i>	38
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram Tambah Banner</i>	39
Gambar 3. 17 <i>Database Produk Toko Akutuku.id</i>	40
Gambar 3. 18 Gambar Halaman Utama	43
Gambar 3. 19 Gambar Halaman Cara Membeli.....	44
Gambar 3. 20 Gambar Halaman <i>About Us</i>	44
Gambar 3. 21 Gambar Testimoni Pelanggan	45
Gambar 3. 22 Gambar Halaman <i>Login Admin</i>	46
Gambar 3. 23 Gambar <i>Dashboard Admin</i>	46