

ABSTRAK

Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal yang sudah dialami bersama-sama. Toko Tapis Singgah Pay pemasaran toko masih dilakukan menggunakan *banner* sehingga banyak pelanggan yang mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi produk kain tapis dikarenakan pemasangan *banner* hanya menampilkan nama toko dan lokasi toko, tidak adanya informasi mengenai produk yang dijual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *extreme programming* dan dirancang menggunakan *UML*. Sistem ini menggunakan dua bahasa pemrograman yaitu *Javascript* dengan *framework jquery mobile* dan *PHP* dengan kerangka kerja *Bootstrap*. Implementasi menggunakan aplikasi *Xampp*, *MySQL*, *Text Editor Visual Code Studio*, *Blender*, dan *Adobe Ilustrasi*. Hasil penelitian ini adalah dirancang dan dibuat sistem informasi penjualan kain tapis Lampung berbasis *mobile* dengan menggunakan *Augmented Reality (AR)*. Sistem yang dibangun ini juga nantinya akan mempermudah proses transaksi penjualan yang nantinya dapat mengurangi tingkat persaingan dengan pasar luar. Sistem ini menampilkan informasi seputar penjualan produk kain tapis, dan dapat melakukan proses transaksi penjualan sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian tapis. Serta sistem mengelola data penjualan secara cepat dan menghasilkan laporan secara periode yang sesuai kebutuhan toko. hasil pengujian yang telah dilakukan dengan melibatkan 50 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata 94.4%.

Kata Kunci : Penjualan, *Extreme Programming*, *Augmented Reality (AR)*, dan ISO 25010