

ABSTRAK

Perusahaan Infinity Mebel berdiri sejak tahun 2022 beralamat di Bandar Jaya Lampung Tengah menyediakan berbagai macam barang furniture seperti lemari, sofa, dan meja. Setelah melakukan wawancara dengan pimpinan Perusahaan Infinity Mebel, pimpinan perusahaan memberitahukan bahwa saat ini Perusahaan Infinity Mebel masih memakai sistem yang belum terkomputerisasi. Proses transaksi penjualan masih manual menggunakan buku sehingga menyebabkan waktu dalam memproses transaksi menjadi lama dan tidak efisien. Serta sering ditemukan ketidakcocokan antara catatan jumlah persediaan barang yang ada pada bagian kasir dengan data persediaan barang yang tersedia pada bagian gudang. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis bermaksud membuat sistem informasi penjualan berbasis android pada Perusahaan Infinity Mebel agar sistem yang berjalan diperusahaan menjadi lebih efisien dan terstruktur. Dimulai dari metode pengumpulan data (wawancara, dokumentasi, tinjauan pustaka) menggunakan metode *Extreme Programming* serta perancangan sistem menggunakan UML dengan model *Use Case Diagram*, dan rancangan interface. Hasil pengujian menggunakan ISO 25010 dengan aspek *Functional Suitability* dan *Usability* yang telah dilakukan melibatkan 3 Responden bahwa kesimpulan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan memiliki presentase keberhasilan dengan hasil *Functional Suitability* 100% dan *Usability* 85,6%.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Sistem Informasi Penjualan, *Extreme Programming*, ISO 25010

ABSTRACT

The Infinity Mebel company was founded in 2022 with its address in Bandar Jaya, Central Lampung, providing various kinds of furniture items such as cupboards, sofas and tables. After conducting an interview with the head of the Infinity Mebel Company, the head of the company informed him that currently the Infinity Mebel Company is still using a system that has not been computerized. The sales transaction process is still manual using books, causing the time to process transactions to be long and inefficient. And discrepancies are often found between the inventory records available at the cashier and the inventory data available at the warehouse. Based on these problems, the author intends to create an Android-based sales information system for the Infinity Mebel Company so that the system running in the company becomes more efficient and structured. Starting from data collection methods (interviews, documentation, literature review) using the Extreme Programming method as well as system design using UML with the Use Case Diagram model, and interface design. The results of testing using ISO 25010 with the Functional Suitability and Usability aspects which were carried out involving 3 respondents showed that the resulting software quality had a success percentage with Functional Suitability results of 100% and Usability of 85.6%.

Keywords : Information Systems, Sales Information Systems, Extreme Programming, ISO 25010