

RANCANG BANGUN *MARKETPLACE* PRODUK KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA UNIMAL BERBASIS *ANDROID*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *marketplace* berbasis *Android* yang memfasilitasi kegiatan kewirausahaan mahasiswa Universitas Malikussaleh (UNIMAL). Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan mahasiswa yang berwirausaha untuk memiliki *platform* yang lebih efektif dalam memasarkan produk mereka. Saat ini, promosi dan transaksi jual beli yang dilakukan mahasiswa terbatas pada media sosial, sehingga jangkauannya tidak optimal. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan solusi dengan menyediakan fitur-fitur seperti pengelolaan produk, pencarian produk, transaksi jual beli, hingga manajemen pesanan yang lebih efisien. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* (UAT) untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bebas dari kesalahan teknis. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini meliputi *Flutter* sebagai *Framework* pengembangan aplikasi *mobile*, *MySQL* untuk pengelolaan basis data, serta *PHP* dan *Laravel* sebagai *server-side scripting*. Hasil penelitian ini adalah terciptanya aplikasi *marketplace* yang dapat diakses oleh mahasiswa Universitas Malikussaleh untuk memasarkan produk kewirausahaan mereka secara lebih luas. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi proses jual beli dan memberikan kontribusi dalam memajukan kegiatan kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam hal pemasaran produk, efisiensi transaksi, serta pengelolaan usaha mahasiswa secara digital.

Kata Kunci: *Marketplace*, Kewirausahaan, *Android*, *Flutter*, *Laravel*.