

RINGKASAN

Perkembangan internet telah mengubah cara bisnis beroperasi, dari sekadar alat pertukaran informasi menjadi strategi penting dalam pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan. Teknologi internet mampu mengatasi berbagai hambatan seperti jarak, waktu, dan keterbatasan transaksi. Dalam upaya meningkatkan kewirausahaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) yang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa berwirausaha berbasis ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. PMW penting untuk mengubah mindset mahasiswa dari pencari kerja menjadi pencipta lapangan kerja. Namun, mahasiswa di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi menghadapi kendala dalam proses bisnis manual yang tidak efisien. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tidak adanya media *marketplace* menyebabkan masalah pada mahasiswa wirausaha.

Marketplace elektronik mempermudah interaksi dan transaksi antara penjual dan pembeli. Aplikasi *mobile* dengan desain user-friendly memungkinkan akses cepat dan praktis, meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam pengembangan perangkat lunak, metodologi *Extreme Programming* (XP) cocok untuk proyek yang memerlukan kecepatan dan kualitas tinggi. XP menekankan pada pengembangan cepat, kualitas kode, dan komunikasi kuat dengan pemangku kepentingan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem *marketplace* berbasis *mobile* untuk mahasiswa PMW di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi dengan metode XP, diharapkan dapat menciptakan sistem informasi yang responsif dan memudahkan mahasiswa menjual produk kreatif mereka.

Kata Kunci : *Extreme programming, Marketplace, mobile, sistem informasi*