PENERAPAN *MVVM ARCHITECTURE* PADA PENGEMBANGAN APLIKASI JUAL BARANG BEKAS DENGAN METODE *PROTOTYPE*

Nama Mahasiswa	:	Arik Alfarabi
NIM	:	6304201312
Dosen Pembimbing	:	Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membangun aplikasi jual beli barang bekas berbasis *Android* untuk pengguna di Bengkalis dengan menerapkan arsitektur *MVVM* dan metode *Prototype*. Aplikasi dilengkapi fitur pencarian barang, penambahan produk, detail barang, *chat real-time*, dan manajemen profil. Pengembangan mengikuti lima tahapan *Prototype* dan menghasilkan sistem yang stabil, responsif, serta sesuai kebutuhan pengguna, khususnya Generasi Z. Penerapan *MVVM* memungkinkan pemisahan logika bisnis, data, dan tampilan secara efektif, sehingga meningkatkan keterbacaan kode, kemudahan pemeliharaan, dan pengalaman pengguna. Aplikasi ini menjadi solusi digital lokal yang mendukung ekonomi sirkular dan transaksi barang bekas yang aman serta efisien.

Kata Kunci : *MVVM*, *Android*, Aplikasi Jual Beli, Barang Bekas, Arsitektur Perangkat Lunak, *Prototype*.

APPLICATION OF MVVM ARCHITECTURE IN THE DEVELOPMENT OF A SECOND-HAND APPLICATION USING THE PROTOTYPE METHOD

Student Name	:	Arik Alfarabi
Student ID	:	6304201312
Supervisor	:	Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom

Abstract

This research aims to develop an Android-based application for buying and selling used goods for users in Bengkalis by implementing the MVVM Architecture and the Prototype method. The application is equipped with features such as item search, product addition, item details, real-time chat, and profile management. Development follows the five stages of Prototype and produces a stable, responsive system that meets user needs, especially those of Generation Z. The application of MVVM enables the effective separation of business logic, data, and display, thereby improving code readability, ease of maintenance, and user experience. This application is a local digital solution that supports the circular economy and safe and efficient secondhand goods transactions.

***Keywords** : MVVM, Android, Buy and Sell Application, Secondhand Goods, Software Architecture, Prototype.*