

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI E-COMMERCE THRIFT SHOP UNTUK MEMBANTU MENGURANGI LIMBAH PAKAIAN DI INDONESIA

Asri Wahyuni¹, Wandi Sujatmiko², Muhammad Faqih Dzulqarnain²

INTISARI

Sifat pakaian dari industri fast fashion dapat menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan dikarenakan industri ini biasanya menggunakan pewarna buatan dan produk berbahan plastik. Berdasarkan fenomena tersebut, limbah pakaian menjadi ancaman besar bagi lingkungan. Oleh karena itu, dibutuhkannya media alternatif seperti aplikasi e-commerce untuk jual beli pakaian bekas atau thrifting dan edukasi tentang risiko bahayanya limbah pakaian serta cara mengatasinya. Hal ini dimaksudkan agar limbah pakaian bisa dimanfaatkan dan dapat didaur ulang sesuai kebutuhan, sehingga tidak menumpuk begitu saja dan tidak dapat mencemari lingkungan. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode design thinking atau melalui proses observasi, Dan wawancara. Perancangan E-commerce Thrift Shop dalam bentuk aplikasi ini diharapkan dapat membantu memberikan kemudahan serta wawasan kepada masyarakat tentang bahaya limbah pakaian serta bagaimana cara mengolahnya agar tidak mencemari lingkungan.

Kata Kunci : *fast fashion*, limbah, *thrift shop*, *e-commerce*, *design thinking*
Kepustakaan : 7 jurnal (Tahun 2019-2024)
Jumlah Halaman : xiii; 49 Halaman; Tabel 2.1, Tabel 4.1 s.d 4.2; Gambar 3.1 s.d 3.19, 4.1 s.d 4.16

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

¹ Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

² Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI E-COMMERCE THRIFT SHOP UNTUK MEMBANTU MENGURANGI LIMBAH PAKAIAN DI INDONESIA

Asri Wahyuni ¹, Wandu Sujatmiko ², Muhammad Faqih Dzulqarnain ²

ABSTRACT

The nature of clothing from the fast fashion industry can cause environmental pollution because this industry usually uses dyes and products made from plastic. Based on this phenomenon, clothing waste is a big threat to environment. Therefore, alternative media are needed such as e-commerce applications to sell used clothes or savings and education about the risks of clothing waste and how to overcome them. This is so that clothing waste can be utilized and can be reused as needed, so that it does not accumulate and cannot be explained by the environment. Media design uses the design thinking method or through a process of observation and interviews. It is hoped that the design of the E-commerce Thrift Shop in the form of an application will help provide convenience and insight to the public about the dangers of clothing waste and how to process it so that it does not pollute the environment.

Keywords : fast fashion, waste, thrift shop, e-commerce, Design Thinking)

Literature : 7 Journals (Years 2019-2024)

Pages : xiii; 49 Pages; Table 2.1, Table 4.1 to 4.4; Picture 3.1 to 3.19, Picture 4.1 to 4.16

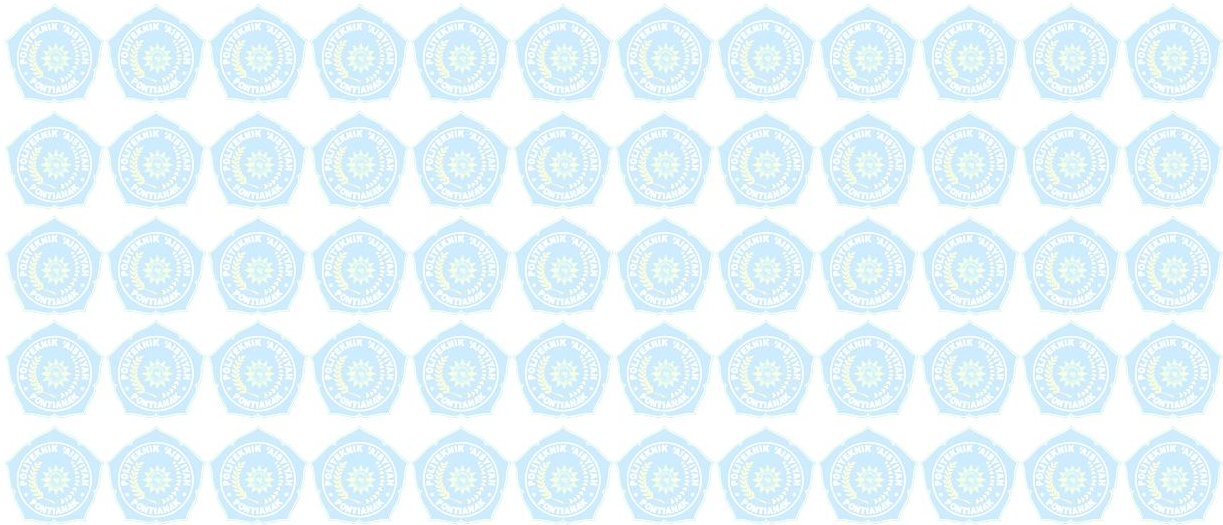
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

¹. Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

². Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK