

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap orang memiliki gaya hidup yang berbeda satu sama lain, dari perbedaan tersebut dapat ditampilkan bagaimana setiap orang memiliki ciri khas tersendiri. Gaya hidup tentunya tidak terlepas dari fashion, di era modern ini masyarakat menuntut kebutuhan fashion yang terus berubah mengikuti tren. Adapun fashion yang banyak digemari yaitu pakaian. Banyaknya model-model pakaian yang selalu *up to date* mengakibatkan menumpuknya pakaian lama karena dianggap kurang modern, sehingga menyebabkan terjadinya limbah pakaian yang menjadi masalah polusi yang serius.

Pakaian yang menumpuk di tempat pembuangan sampah dapat menghancurkan bumi dikarenakan gas metana yang dihasilkan dari limbah pakaian yang tidak terurai (Kholisil, 2019). Selain itu, masalah polusi lain muncul dari kehidupan industri fast fashion. Sifat pakaian dari industri fast fashion dapat menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan dikarenakan industri ini biasanya menggunakan pewarna buatan dan produk berbahan plastik. Pakaian berbahan dasar plastik melepaskan partikel mikroplastik saat dicuci dan dapat mencemari ekosistem laut (Zahra, 2019).

Berdasarkan fenomena tersebut, limbah pakaian menjadi ancaman besar bagi masyarakat. 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 bagaimana 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.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas , maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan desain aplikasi *E-commerce Thrift shop* untuk membantu mengurangi limbah pakaian di Indonesia.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu perancangan desain aplikasi *E-commerce Thrift shop* untuk membantu mengurangi limbah pakaian di Indonesia.

Serta bagaimana kita membuat aplikasi yang menyediakan informasi penyaluran pakaian bekas, Sebuah platform yang efektif dan membantu individu untuk mendistribusikan pakaian bekasnya kemudian di daur ulang kembali dengan tujuan menerapkan konsep economy sircular yaitu sumber daya, Bahan baku, dan produk jadi agar dapat dipertahankan dan di daur ulang selama mungkin, Untuk mencegah serta mengurangi limbah pakaian bekas yang menumpuk di Indonesia.

## 1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang membatasi penelitian ini yaitu hanya membahas tentang perancangan desain aplikasi *E-commerce Thrift shop* untuk membantu mengurangi limbah pakaian di Indonesia.