

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *fashion* di era digital telah membawa perubahan signifikan terhadap cara masyarakat memenuhi kebutuhan berpakaian. Pakaian tidak lagi sekadar kebutuhan dasar, melainkan telah menjadi bagian dari gaya hidup dan sarana ekspresi diri. Namun, di balik pertumbuhan tersebut, industri *fashion* juga menghadapi permasalahan serius terkait dampak lingkungan. Secara global, industri ini menghasilkan sekitar 92 juta ton limbah tekstil setiap tahun, sementara kurang dari 1% pakaian yang dibuang dapat didaur ulang menjadi produk baru [1]. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara tingkat konsumsi dan keberlanjutan, sehingga mendorong munculnya konsep *fashion* berkelanjutan dan ekonomi sirkular sebagai solusi untuk mengurangi pemborosan sumber daya [2].

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap isu keberlanjutan, pola konsumsi *fashion* mulai mengalami perubahan. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah meningkatnya minat terhadap sistem penyewaan pakaian [1], yang dinilai lebih efisien dan ekonomis dibandingkan pembelian. Penyewaan pakaian kini tidak hanya digunakan untuk kebutuhan tertentu seperti pesta atau acara formal, tetapi juga telah berkembang ke berbagai kategori seperti pakaian kasual, *wedding*, *cosplay*, hingga pakaian adat. Perubahan ini menunjukkan bahwa penyewaan pakaian mulai menjadi bagian dari gaya hidup modern yang lebih rasional dan berorientasi pada pemanfaatan ulang produk [3].

Model penyewaan pakaian tersebut sejalan dengan konsep ekonomi sirkular, yaitu pendekatan yang menekankan pada penggunaan kembali (*Reuse*) produk untuk memperpanjang siklus hidupnya. Dalam industri *fashion*, ekonomi sirkular bertujuan untuk mengurangi limbah tekstil serta menekan konsumsi berlebihan melalui pemanfaatan pakaian secara berulang oleh berbagai pengguna. Dengan demikian, penyewaan pakaian tidak hanya memberikan manfaat dari sisi ekonomi, tetapi juga berkontribusi terhadap upaya keberlanjutan lingkungan melalui optimalisasi penggunaan produk.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mendorong pelaku usaha seperti butik, *brand fashion*, UMKM, serta perajin pakaian adat untuk memanfaatkan platform online sebagai sarana pemasaran [4]. Meskipun demikian, dalam praktik penyewaan

pakaian, sebagian besar proses operasional seperti pengelolaan inventori, pencatatan durasi sewa, pengaturan jadwal pengembalian, serta dokumentasi transaksi masih dilakukan secara terpisah dan belum terintegrasi dalam satu sistem yang terstruktur. Selain itu, faktor kepercayaan konsumen terhadap layanan penyewaan berbasis digital masih menjadi tantangan, terutama terkait transparansi informasi produk, kejelasan identitas penyedia, serta keamanan transaksi yang dilakukan melalui platform [5]. Beberapa platform seperti Ettire Rent dan Rentique telah hadir, namun sebagian besar masih berfokus pada penyedia berbasis *brand* atau butik tertentu serta belum sepenuhnya mengakomodasi partisipasi individu dan pengelolaan operasional mitra secara terintegrasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi adanya kebutuhan akan model platform penyewaan pakaian digital yang tidak hanya berfungsi sebagai Marketplace, tetapi juga sebagai sistem pendukung operasional mitra yang terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan aplikasi *Forme* sebagai Marketplace penyewaan pakaian berbasis konsep ekonomi sirkular. Dalam penelitian ini, penerapan konsep ekonomi sirkular difokuskan pada aspek penggunaan kembali (*Reuse*) melalui sistem penyewaan pakaian serta optimalisasi siklus pemanfaatan produk, tanpa mencakup proses daur ulang material secara industri. *Forme* dirancang untuk mengakomodasi partisipasi pelaku usaha maupun individu dalam satu platform, dengan dukungan sistem yang mampu membantu pengelolaan inventori, meningkatkan transparansi transaksi, serta mengoptimalkan pemanfaatan pakaian dalam setiap siklus penggunaannya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul “Perancangan *Startup* Aplikasi *Forme*: Digital *Fashion* Experience untuk Generasi Modern”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam *startup* ini adalah:

1. Model platform penyewaan pakaian digital yang berkembang saat ini masih berfokus pada penyedia berbasis *brand* atau butik tertentu, sehingga partisipasi individu dalam sistem *Marketplace* penyewaan belum terakomodasi secara optimal.
2. Segmentasi pakaian adat dan cosplay belum menjadi kategori utama dalam pengembangan platform penyewaan pakaian digital yang ada saat ini.

3. Konsep ekonomi sirkular dalam layanan penyewaan pakaian berbasis digital belum sepenuhnya mengakomodasi kolaborasi antara pelaku usaha dan individu dalam satu ekosistem *Marketplace*.
4. Diperlukan pengembangan model platform penyewaan pakaian digital yang mampu mendukung pengelolaan operasional mitra secara terintegrasi serta dirancang menyediakan fitur inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *startup* aplikasi *Forme* sebagai platform digital *fashion* experience berbasis *Marketplace* penyewaan pakaian dengan menerapkan konsep ekonomi sirkular melalui sistem yang mampu mengintegrasikan pengelolaan operasional mitra, mendukung partisipasi pelaku usaha dan individu, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses penyewaan pakaian secara digital.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, khususnya terkait perancangan model bisnis *startup* berbasis platform digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik serta sumber data bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan *Marketplace* digital dan penerapan konsep ekonomi sirkular pada industri *fashion*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau blueprint bagi pihak yang ingin mengembangkan usaha penyewaan pakaian berbasis digital. Perancangan yang disusun dapat dijadikan acuan dalam memahami model bisnis dan kebutuhan sistem, tanpa mengasumsikan bahwa sistem telah diimplementasikan secara langsung.

1.5 Ruang Lingkup

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan *startup* berbasis aplikasi *mobile* yang dirancang menyediakan layanan *Marketplace* penyewaan pakaian dengan menerapkan konsep ekonomi sirkular. *Startup* yang dirancang dalam penelitian ini bernama *Forme*, yaitu

platform digital yang mempertemukan penyedia pakaian seperti butik, desainer, UMKM, dan perajin dengan konsumen yang membutuhkan pakaian untuk berbagai keperluan seperti acara formal, pernikahan, kegiatan budaya, maupun *cosplay*.

Penelitian ini menitikberatkan pada penyusunan rencana bisnis (*Business plan*) serta perancangan sistem dalam bentuk *Minimum Viable Product* (MVP). Perancangan dibatasi pada tahap desain sistem, pemodelan proses, serta desain antarmuka pengguna (UI/UX), tanpa implementasi aplikasi secara penuh ke tahap produksi atau distribusi publik.

Fitur-fitur yang dirancang dalam ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Menu Navigasi Utama (*Sidebar Menu*), Aplikasi Forme menyediakan menu navigasi utama yang dapat diakses melalui ikon menu pada halaman utama. Menu ini berfungsi sebagai *shortcut* untuk mengakses berbagai fitur penting dalam aplikasi seperti halaman penyewaan, *chat*, keranjang, kategori produk, *wishlist*, pengaturan akun, serta informasi akun pengguna.
2. Fitur *Chat* antara Mitra dan Konsumen, dirancang untuk menyediakan fitur komunikasi berupa *chat* yang memungkinkan konsumen berinteraksi langsung dengan mitra atau penyedia pakaian. Fitur ini digunakan untuk menanyakan detail produk, ketersediaan ukuran, waktu penyewaan, maupun informasi lain terkait produk yang akan disewa.
3. Fitur Pencarian Produk, Aplikasi Forme menyediakan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna menemukan produk pakaian dengan lebih cepat berdasarkan kata kunci tertentu, sehingga mempermudah pengguna dalam menelusuri katalog produk yang tersedia.
4. Fitur Kategori Produk, Produk pakaian dalam aplikasi diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori seperti pakaian tradisional, pakaian pernikahan, *cosplay*, dan kategori lainnya. Pengelompokan ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan jenis pakaian sesuai kebutuhan acara.
5. Fitur Tampilan Produk Eksklusif, Aplikasi menampilkan produk-produk unggulan atau eksklusif pada halaman utama untuk menarik perhatian pengguna serta mempermudah akses terhadap produk yang sedang populer atau memiliki permintaan tinggi.
6. Fitur Navigasi Bawah (*Bottom Navigation Bar*), Aplikasi menyediakan navigasi utama pada bagian bawah layar yang terdiri dari beberapa menu utama yaitu halaman *Home*, Kategori, Keranjang, Forme Video, dan Profil Pengguna untuk mempermudah akses cepat ke berbagai halaman dalam aplikasi.

7. Fitur *AI Mix & Match*, Aplikasi *Forme* dilengkapi dengan fitur berbasis kecerdasan buatan (AI) yang membantu pengguna dalam memadukan berbagai jenis pakaian agar menghasilkan kombinasi *outfit* yang sesuai dengan kebutuhan acara maupun preferensi gaya pengguna. Fitur *AI Mix & Match* menggunakan pihak ketiga yang menjadi penyedia API jadi *forme* tidak Mengembangkan dari awal.
8. Fitur *Virtual Fitting*, Fitur ini memungkinkan pengguna mencoba pakaian secara *virtual* sebelum melakukan penyewaan. Dengan teknologi ini, pengguna dapat melihat gambaran bagaimana pakaian akan terlihat ketika dikenakan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan dalam memilih produk. Fitur *Virtual Fitting* menggunakan pihak ketiga yang menjadi penyedia API jadi *forme* tidak Mengembangkan dari awal
9. *Membership*, Aplikasi menyediakan sistem keanggotaan (*membership*) yang memberikan berbagai keuntungan tambahan bagi pengguna. Pengguna dengan status *membership* mendapatkan akses lebih luas terhadap fitur seperti *AI Mix & Match*, *Virtual Fitting*, serta berbagai keuntungan eksklusif lainnya dibandingkan dengan pengguna biasa.