**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara manusia memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk dalam mengakses barang dan jasa. Di tengah dinamika masyarakat urban dan gaya hidup modern, banyak barang hanya dibutuhkan dalam jangka pendek dan tidak digunakan secara berkelanjutan. Aktivitas pembelian barang untuk pemakaian sesaat sering kali dinilai tidak efisien, baik dari sisi ekonomi maupun penggunaan sumber daya. Sementara itu, banyak individu menyimpan barang yang jarang atau tidak pernah digunakan, sehingga menciptakan ketimpangan antara kebutuhan jangka pendek dan keberadaan aset yang tidak terpakai.

Fenomena ini membuka peluang besar untuk mengadopsi konsep *sharing economy*, yakni sistem ekonomi kolaboratif yang memungkinkan individu untuk berbagi atau menyewakan barang melalui platform digital. Menurut Schor dan Vallas (2021), *sharing economy* menawarkan transformasi ekonomi, sosial, dan lingkungan, meskipun implementasinya menghadapi tantangan seperti kepercayaan digital, ketimpangan akses, dan kapitalisasi pasar. Di Indonesia sendiri, pertumbuhan ekonomi digital cukup signifikan, dengan nilai mencapai USD 82 miliar pada tahun 2023 dan diprediksi terus meningkat (Kemenparekraf, 2024). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan adopsi layanan digital oleh masyarakat, termasuk platform berbasis ekonomi berbagi.

Lebih lanjut, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta orang pada tahun 2024. Kondisi ini memperkuat peluang pengembangan layanan digital yang bersifat kolaboratif dan terdesentralisasi. Salah satu bentuk penerapannya adalah platform sewa barang berbasis aplikasi. Sebagai contoh, platform Raggam melaporkan peningkatan pengguna dari 500 pada 2021 menjadi 7.000 pengguna pada 2023, yang mencerminkan meningkatnya minat masyarakat terhadap layanan sewa barang digital (Kompas, 2023). Penelitian Pandawana et al. (2022) juga menekankan pentingnya sistem pencarian barang, riwayat aktivitas pengguna, serta pengalaman pengguna yang intuitif untuk meningkatkan efisiensi proses sewa-menyewa pada aplikasi berbasis mobile. Namun, keberhasilan layanan seperti ini tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan barang atau fitur, melainkan juga oleh pengalaman pengguna yang nyaman, aman, dan efisien.

Aplikasi **PinjamAja** dikembangkan sebagai solusi digital yang memungkinkan masyarakat untuk saling meminjamkan atau menyewa barang dengan aman, mudah, dan ekonomis. Aplikasi ini hadir untuk mengoptimalkan pemanfaatan aset yang tidak terpakai, serta memberikan alternatif yang terjangkau bagi masyarakat yang membutuhkan barang dalam waktu terbatas. Dalam mewujudkan hal tersebut, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memegang peran penting. Pendekatan **User-Centered Design (UCD)** dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, konteks, serta karakteristik pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan antarmuka. Penelitian Arifin et al. (2019) menunjukkan bahwa pendekatan yang menekankan evaluasi UI secara sistematis mampu meningkatkan *usability* aplikasi pendidikan. Sementara itu, Tamariska dan Hadiwiyanti (2023) juga membuktikan bahwa pendekatan UCD berhasil menciptakan desain antarmuka yang lebih adaptif dan efisien pada aplikasi pemesanan ruang kerja bersama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: *Bagaimana merancang dan mengevaluasi UI/UX aplikasi PinjamAja dengan menggunakan pendekatan User-Centered Design agar mampu memberikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan?*

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi PinjamAja yang fungsional, intuitif, dan user-friendly berdasarkan prinsip-prinsip UCD. Selain itu, rancangan ini diharapkan dapat mendukung pengembangan ekosistem ekonomi berbagi yang inklusif dan berkelanjutan di Indonesia.

Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan perancangan UI untuk meningkatkan UX pada aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *3*(5). <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4556>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei Internet APJII 2024*. Diakses dari <https://survei.apjii.or.id/survei>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024). *Siaran Pers: Menparekraf Sampaikan Lanskap Ekonomi Digital Indonesia dalam IAF 2024*. Diakses dari <https://kemenparekraf.go.id/kebijakan/siaran-pers-menparekraf-sampaikan-lanskap-ekonomi-digital-indonesia-dalam-iaf-2024>

Kompas. (2023). *Tak Cuma Hemat, Berikut 4 Keuntungan Sewa Barang untuk Dukung Operasional Bisnis*. Diakses dari <https://money.kompas.com/read/2023/08/30/142100426/tak-cuma-hemat-berikut-4-keuntungan-sewa-barang-untuk-dukung-operasional>

Pandawana, I. D. G. A., Wibawa, I. M. A., Suryantara, I. P. A., & Suarjaya, A. A. G. (2022). Aplikasi e-sewa barang berbasis mobile. *Jurnal Krisnadana*, *1*(3). <https://doi.org/10.58982/krisnadana.v1i3.190>

Schor, J. B., & Vallas, S. P. (2021). The sharing economy: Rhetoric and reality. *Annual Review of Sociology*, *47*, 351–373. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-082620-031411>

Tamariska, T. L., & Hadiwiyanti, R. (2023). Perancangan desain antarmuka aplikasi pemesanan co-working space menggunakan user centered design. *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas*, *16*(1). <https://doi.org/10.33005/sibc.v16i1.10>