**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara manusia memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk dalam mengakses barang dan jasa. Dalam konteks urban dan masyarakat modern, banyak barang hanya dibutuhkan dalam jangka waktu tertentu dan tidak digunakan secara berkelanjutan. Namun demikian, proses membeli barang untuk pemakaian sesaat seringkali tidak efisien dari sisi biaya dan sumber daya. Sementara itu, di sisi lain banyak individu yang memiliki barang tidak terpakai yang hanya tersimpan tanpa manfaat. Ketimpangan ini melahirkan peluang besar untuk mengadopsi konsep *sharing economy*, yakni sistem ekonomi kolaboratif yang memungkinkan individu untuk berbagi atau menyewakan barang yang dimiliki kepada orang lain melalui platform digital. Menurut Schor dan Vallas (2021), *sharing economy* pada dasarnya menawarkan janji-janji ekonomi, sosial, dan lingkungan yang transformatif, meskipun pelaksanaannya tidak lepas dari tantangan terkait kepercayaan digital, ketimpangan akses, dan kapitalisasi pasar (Schor & Vallas, 2021).

Di Indonesia, adopsi konsep ekonomi berbagi dalam bentuk aplikasi digital sudah mulai berkembang, salah satunya melalui platform sewa barang. Keberhasilan platform berbagi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan barang atau fitur, tetapi juga oleh pengalaman pengguna yang nyaman dan aman. Dengan demikian, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam merancang aplikasi digital berbasis *peer-to-peer rental*.

Aplikasi PinjamAja dirancang sebagai solusi digital yang memfasilitasi masyarakat untuk saling meminjamkan atau menyewa barang dengan mudah dan aman. Aplikasi ini hadir untuk mengoptimalkan pemanfaatan aset yang tidak terpakai serta memberikan alternatif ekonomis bagi masyarakat yang membutuhkan barang dalam jangka pendek. Untuk mewujudkan ekosistem tersebut, diperlukan perancangan UI/UX yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berorientasi pada pengguna. Dalam pengembangan aplikasi *E-Sewa Barang* berbasis mobile, Pandawana et al. (2022) juga menekankan pentingnya sistem pencarian barang, riwayat aktivitas pengguna, serta pengalaman pengguna yang intuitif untuk meningkatkan efisiensi proses sewa-menyewa (Pandawana et al., 2022).

Beberapa pendekatan desain antarmuka seperti *Human-Centered Design* (HCD) dan *User-Centered Design* (UCD) telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan aplikasi digital. Misalnya, dalam penelitian Arifin et al. (2019), metode HCD dan evaluasi heuristik digunakan untuk meningkatkan antarmuka aplikasi EzySchool, menghasilkan peningkatan *usability* yang signifikan (Arifin et al., 2019). Sementara itu, perancangan antarmuka aplikasi pemesanan *co-working space* dengan pendekatan UCD juga berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan desain yang lebih adaptif dan efisien (Tamariska & Hadiwiyanti, 2023). Bahkan, pendekatan *Design Thinking* sebagaimana diterapkan dalam pengembangan UI/UX aplikasi SIPROPMAWA terbukti mampu menyatukan aspek empati, definisi masalah, dan prototipe solusi dalam satu siklus desain yang berkelanjutan, serta menghasilkan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 86, yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang sangat baik (Ansori, Hendradi, & Nugroho, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengevaluasi UI/UX aplikasi PinjamAja agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip desain yang berorientasi pada pengguna serta mempertimbangkan aspek kepercayaan digital dan kenyamanan interaksi, aplikasi ini diharapkan mampu mendukung penguatan ekonomi berbagi yang inklusif dan berkelanjutan di Indonesia.

Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA. Journal of Information System Research (JOSH), 4(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>

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>

Pandawana, I. D. G. A., et al. (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>

Suci, 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>