

ABSTRAK

Tingginya perilaku konsumtif saat ini merupakan salah satu akibat dari kemajuan teknologi. Pengulangan perilaku tersebut menyebabkan penumpukan barang yang disebabkan hilangnya kepuasan pengguna terhadap nilai guna barang yang dimilikinya. Berdasarkan survei yang dilakukan ditemukan penyebab, sebesar 58,7% dari 128 orang pernah merasa bingung dalam menyalurkan kemana barang yang sudah tak terpakai, 34,4% mengaku kesulitan akomodasi dalam menyalurkan, 33,3% menyatakan tidak memiliki waktu, dan 27,5% menyatakan malas untuk memilah dan menyalurkan. Dengan adanya fenomena tersebut, dilakukan penelitian terhadap komunitas Setali yang bergerak di bidang *decluttering* dan *thrifting* sebagai pemecah masalah penumpukan barang melalui aplikasi donasi barang. Selama proses penelitian, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, dimulai dari melakukan studi pustaka, observasi referensi visual serta perilaku pengguna barang, wawancara bersama anggota komunitas dan ahli dalam perancangan aplikasi, serta melakukan survey dengan memfokuskan masyarakat perkotaan pengguna *smartphone* usia 20-40 tahun yang memiliki aktifitas padat dan jarang membenahi barang. Analisis selanjutnya dilakukan berdasarkan data yang diperoleh menggunakan matriks perbandingan, sebagai dasar konsep dalam melakukan perancangan *interface* aplikasi donasi barang, guna mempermudah proses donasi barang untuk mengurangi jumlah penumpukan barang tak terpakai.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *Decluttering*, Donasi Barang, *Interface*, Konsumtif