

ABSTRAK

Tren *fashion* yang terus berganti dan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi berdampak pada munculnya fenomena *fast fashion*. Meskipun di satu sisi fenomena ini memberikan opsi pakaian yang lebih terjangkau dan beragam bagi konsumen. Namun, berdasarkan data dari situs web EDGE Fashion Intelligence, fenomena ini juga menyebabkan peningkatan jumlah limbah tekstil yang mencemari lingkungan dan banyaknya pakaian yang masih dapat digunakan berakhir di TPA. Pable, perusahaan yang mendaur ulang limbah tekstil menjadi kain baru, dapat menjadi solusi bagi permasalahan ini khususnya melalui program Dropbox Pable yang memungkinkan masyarakat untuk menyimpan pakaian yang sudah tidak terpakai untuk didaur ulang. Namun, keterbatasan akses informasi dan lokasi serta belum terdapat media yang dapat mewadahi program ini menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Pable. Penelitian ini dilakukan agar dapat merancang *prototype* aplikasi *mobile* sebagai media yang dapat mewadahi program Pable yang nantinya akan dilakukan *usability testing* untuk menguji visual dan fungsinya. Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis dan memperoleh data yang diperlukan merupakan metode campuran. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* dapat menjadi media informasi yang dapat mengakomodasi program Pable dan mempermudah masyarakat untuk mendaur ulang pakaian yang sudah tidak terpakai mereka.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Limbah Tekstil, Daur Ulang, Pable.