Q : Sudah berapa tahun bapak menjadi seorang *ux designer*?

A : 2 tahun kurang. *Full time*nya dari 2018 November

Q : Berapa banyak design yg telah bapak buat selama ini?

A : Proyek yang telah diselesaikan lebih dari 8 proyek

Q : Apa filosofi designer saat proses design?

A : Setiap orang atau grup punya *principle* beda-beda. Untuk saya sendiri *simply, useful, and also estetik, desirable.*

Q : Bagaimana cara kita berinteraksi dengan *user* saat ingin membuat design untuk *user* tersebut?

A : Sebelumnya dilakukan dulu sebuah research karena yang namanya design tidak sekedar design. *UX design* lebih berperan mencari idea dan solusinya. Setelah itu, akan ada rapat. Kemudian diserahkan ke *team development.*

Q : Apakah tanggapan *user* mengenai aplikasi yang telah bapak buat?

A : Saat merancang, kita harus mengasumsikan bahwa semua *user* itu sama. Selama design tidak pernah ada yang *purely negatif* dan *purely positif*. Jadi, masing-masing *user* memiliki kesukaan masing-masing terhadap fitur dari aplikasi yang kita rancang. Saat melakukan testing, kita mempunyai hipotesis bahwa aplikasi tersebut bisa digunakan. Poin pentingnya adalah apakah aplikasi tersebut menyelesaikan masalah mereka atau tidak.

Q : Selain memenuhi kebutuhan, apakah aplikasi tersebut harus menarik?

A : Untuk pemenuhan kebutuhan biasanya *UX designer* yang membuatnya, tetapi untuk tampilan design apakah menarik atau tidak, itu diserahkan ke *UI designer*

Q : Apa saja tantangan utama yang bapak alami sebagai ux designer itu?

A : Pertama-tama kita itu ngedesign keinginan mereka. Walaupun menurut kita bagus, tetapi terkadang menurut mereka tidak bagus, begitu pula sebaliknya. Kedua harus meyakinkan stackholder bahwa aplikasi yang dirancang ini berdasarkan keinginan usernya. Ketiga cara mengomunikasikan ide yang baik adalah harus tau cara mengomunikasikan ide tersebut ke orang lain serta memberikan rasionalisasi. Output dari hasil design kita adalah sebuah produk. Ketika pengguna tidak suka, produk kita gagal. Setiap kali ada isu atau masalah , harus segera diangkat. Kita harus bisa berkomunikasi dengan teman. Ada satu posisi harus diam, dan ada satu posisi kita berbicara dengan teman. Pesan dari saya adalah latihlah skill komunikasi kalian.

Q : Kenapa bapak menjadi *ux designer*?

A : Karena menurut saya, saya adalah seorang *ekstrovert*. 2 tahun pertama menjalani perkuliahan, tidak begitu kuat dalam ngoding. Akhirnya saya menemukan bidang yang bisa berinteraksi dengan orang lain lebih luas dan masih sejalur dengan jurusan saya. Tahun 2017, mencoba menjadi *ux designer* walaupun tidak *full time*. Ternyata seru karena bisa mengetahui masalah mereka. Melakukan pekerjaan ini tidak perlu diam di tempat terlalu lama dan juga bermanfaat bagi orang lain.