**LAPORAN WAWANCARA UI/UX DESIGNER**

Dosen Pengampu : M. Eka Suryana, M.Kom



Disusun Oleh :

Asep Virgo (1313619036)

Andrew Alvaro Hazizi (1313619035)

Yafeth AP (1313619041)

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2020**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat ALLAH swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan hasil wawancara ini pada tanggal 27 September 2020.

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan laporan hasil wawancara ini adalah untuk menyelesaikan tugas Interaksi Manusia Komputer. Yaitu wawancara mengenai UI/UX Designer, memahami mengenai UI/UX secara general serta memperoleh wawasan dibidang UI/UX dari hasil wawancara. User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu User Interface dan User Experience (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. Laporan ini disusun berdasarkan wawancara yang kami lakukan terhadap seorang narasumber yang bernamaAldi Baihaqi , S.Kom**.**

Dalam kesempatan ini kami mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam membuat laporan hasil wawancara ini.

Satu harapan yang kami inginkan semoga Laporan ini dapat berguna bagi pembaca dan kami  juga berharap kritik dan saran dari pembaca atas segala kekurangan dalam laporan hasil wawancara ini.

1. **Tujuan**
2. Memahami mengenai UI/UX secara general
3. Memperoleh wawasan dibidang UI/UX dari hasil wawancara.
4. Memenuhi tugas Interaksi Manusia Computer
5. **Topik**

“Mengenal pekerjaan bidang UI/UX”

1. **Waktu dan Tempat**

Wawancara dilaksanakan pada:

Hari /tanggal : Minggu, 20 September 2020

Waktu : 17:00- 17:50 WIB

Tempat : Zoom

1. **Laporan Hasil Wawancara**

Narasumber : Aldi Baihaqi , S.Kom

Pewawancara : i. Asep Virgo

ii. Andrew Alvaro Hazizi

iii. Yafeth AP

**BAB II**

**ISI LAPORAN**

1. **Narasumber**

Nama: Aldi Baihaqi , S.Kom  
Pekerjaan: UI/UX Designer di Tunaiku

1. **Pewawancara:**

Nama : i. Asep Virgo

ii. Andrew Alvaro Hazizi

iii. Yafeth AP

1. **Transkrip Hasil Wawancara**

Pewawancara **: P**

Narasumber**: N**

**P:** Silahkan perkenalan diri dulu kak

**N**: Baik perkenalkan nama ku Aldi Baihaqi (Aldi), bekerja di TunaiKu salah satu yang bergerak dibidang IMTEK sebagai UI/UX designer. Kapan mulai dunia UI/UX itu ketika kuliah. Ketika semester 2/3, ada salah satu kompetisi nasional (KEMASTIK). Di kemastik ada banyak kategori perlombaan, karena kebetulan saya dari jurusan sistem informasi akhirnya tertarik untuk ikut kemastik terus kemudian ikut dikategori. Karena waktu itu masih semester 2 jadi saya belum memahami secara mendalam. Jadi riset dulu sangat terbatas, akhirnya saya cari di google, kira-kira materi UI/UX. Tapi untungnya karena topik yang saya ambil menarik, dan akhirnya saya lolos ke final 10 besar. Ketika final itu diselenggarakan di UI, setelah final itu saya mulai tertarik lagi di explore lebih dalam menarik, akhirnya dari situ saya kayak coba-coba belajar secara otodidak, nyari-nyari riset yg ada di internet. Kira-kira mengenai proses desain UX tuh kayak gimana. Habis itu ditahun 2019, saya coba ikut kemastik lagi dan alhamdulillah dapet juara 1 sama teman-teman dari jurusan yang sama. Terus akhir 2019 saya sempat ikut partime juga disalah satu startup di Surabaya, kebetulan saya dari ITS. Jadi magang dan partime di salah satu startup yang ada di Surabaya. Nama startupnya yaitu relief, startup yang bergerak di bidang kesehatan mental. Dulu dari situ, yang tadinya awal-awal ikut lomba, yang mulai tertarik-tertarik yaudah sampai sekarang profesinya jadi UI/UX Designer. Dan kebetulan pas akhir pertama kali lulus 2019 kemarin, dari tokopedia nyelenggarain program Tray untuk UX designer. Nama programnya product designer academy. Karena saya juga tertarik coba untuk apply kesana alhamdulillah keterima juga, kalau tidak salah programnya udah kelar dibulan juni kemarin, setelah ikut program itu saya baru pindah kekantorku yang sekarang.

**P** : saya tertarik, misalnya gini. Biasanya kita mau mempelajari sesuatu pasti kita terinfluence sama orang yang duluan terjun ke dunia UX. Nah kakak terinfluence oleh siapa si ka?

**N** : kalau untuk terinfluencenya sama siapanya saya agak-agak lupa, tapi kalau dulu itu si saya kebetulan juga karena anak-anak inti pasti senang sama dunia startup. Dan kebetulan saya suka design, akhirnya saya coba-coba baca artikel di Take asia. Dan kebetulan kalau gak salah itu mungkin boris simboris asian yang kebetulan dari dulu banget update artikel gitu. Nah dari situ saya mulai tertarik, mendalamin. Dan kebetulan dari Boru siagian kayak dia itu kan salah satu google expert dibidang UX design. Ketika itu masih jarang banget yang ada yang expert di bidang UX.

**P** : Peranan UX di startup, seperti apa?

**N** : Peran UX sendiri itu, tergantung startupnya juga si. Kalau pertama kali saya join di startup, masih statenya di tahap-tahap awal. Jadi karena dia di tahap awal karyawannya sedikit, nah otomatis saya disana jadi Stuck UI/UX Designer. Mulai dari ngeriset ke usernya, terus ngedesign kayak gimana, terus terjun ke UI/UX Designnya. Habis itu kita nge test in ke usernya lagi. Nah kalau untuk startup yang masih kecil biasanya untuk konteks UX Design itu dari masih riset sampai nge test in lagi, habis itu kayak tetap monitoring perbulannya itu secara KPI kayak gimana gitu si. Nah terus ketika saya masuk ke tokopedia, karena tokopedia ini udah masuk ke startup udah gede. Kalau di tokopedia ini, untuk profesi UX design udah dipisah-pisah berarti untuk product design itu dibagi menjadi 3 profesi. Ada yang fokus di riset, fokus di UX designnya doang, dan ada yang fokus di UI designnya doang. Dan semakin kesini ternyata berkembang lagi ketika saya masuk tokopedia, selain ada 3 profesi ini ternyata juga ada profesi untuk UX ilustractor sama UX Writer untuk fokus ke copy writing, terus ada satu profesi lagi yaitu UX Enginer itu untuk fokus memegang sistem atau line istilahnya dari UX kek ngecoding Komplain desain yang udah kita punya. Sampai sini ke gambar gak teman-teman?

**P** : Kebayang si dikit-dikit

**P** : berarti kalau dulu itu untuk UX sendiri harus fullstack seperti web developer

**N** : fullstacknya bukan ngoding si, fullstack yang saya maksud dari riset sampai ke riset lagi. Riset fondational diawal kayak gimana buat nge gali kira-kira user ini mengalih selama kebutuhannya kayak gimana. Habis itu kita bikin solusi designnya terus ketika udah dapet solusi designnya kita validasi lewat riset lagi. Tapi untuk programmer aplikasi sama webnya tetap ada sendiri si ketika saya di relief kemarin. Nah mungkin di beberapa tempat ada fullstack sampai ngoding juga si, kan tergantung juga sama kondisi startupnya. Ga menutup kemungkinan kalau UX designer itu juga buat ngoding gitu tergantung kebutuhannya.

**P** : sepanjang karier abang aldi nih apakah pernah ngerasain up and downnya selama berkarier di UI/UX designer?

**N** : kalau up and downnya sebenarnya tergantung kondisi juga si. Ketika dulu saya kerja di startup yang di relief surabaya itu karena sifatnya partime, saya juga ada kewajiban untk kuliah gitu, nah kadang saya itu gapunya waktu yang pas buat ngebagi semuanya biar lebih sesuai. Nah kebetulan saya pas partime juga ngerjain tugas akhir ringnya jg makin tinggi gitu si ketika saya diposisi itu dan itu yang menurut saya yang kayak jadi lumayan nantang biar kita bisa membagi waktu antara kerja sama kuliah. Nah ketika saya masuk ke tokped ada juga sistem perdownnya, untuk downnya itu lebih ketika kita kerja kan kita urusannya bukan ke orang dosen doang kan tapi banyak sekali stack holder yang kita hubungi gitu kayak stack holder dari bisnisnya atau dari programmernya atau dari developernya gitu-gitu kan. Nah kadang ketika kita mengkomunikasi design kita, mereka kurang paham value design kita kayak gimana, sehingga mereka tuh kayak sedikit menganggap kita sebelah mata gitu si. Emang kenapa si harus design kayak gini? Kalau menurut mereka kan bisa kayak gini langsung, kenapa ga langsung gini aja. Nah itu downnya si lebih ketika berhubungan sama orang-orang yang belum terlalu memahami/mendalami tentang design proses tuh kayak gimana tapi Intinya itu kalau kemaren itu kan kita sering ngadain kayak evaluasi internal gitu kan jadi lambat laun dibulan-bulan berikutnya itu udah semakin ya lancar gitu komunikasinya.

**P** : nah ini menarik kak, aspek apa si yang kakak pikirin tentang design?

**N** : maksudnya aspek tuh kayak gimana ya?

**P** : jadi kakak, mikirin apa aja si selama mendesign suatu aplikasi gitu.

**N** : biasanya kalau kita mendesign sesuatu itu aspek yang kita perhatikan si pertama pasti ke user si kira-kira dari user ini masalah yang bener-bener mereka alami itu apa, kemudian selain masalah itu kita juga pengen tau kebutuhan user kayak apa terus dari mereka kayak punya aspirasi atau ekspetasi terhadap pelayanan yang akan kita buat, misal kita pengen buat aplikasi pemesanan makanan tapi kita gamungkin juga kan kayak pasti dari usernya udah punya ekspetasi-ekspetasi tersendiri gitu si, saya mau kayak gini gini gitu. Nah kadang kalau dari designer juga kita harus mempertimbangkan ekspetasinya mereka selain dari kebutuhan sama Rank poinnya gitu nah selain itu kita juga tetap memperhatikan mengenai ketika proses devlopment di devlopor si, kalau kemarin kan ketika ngedesign kita pasti kita ya gatau proses dari proses string dari devloper kayak gimana, ya kalau kita ngedesign ya ngedesign aja, kadang dari devlopor ada susah juga dapat datanya darimana kita sebagai designer kadang gamikir hal itu ditampilan kita kayak bakal nampilin data a,b,c,d,e tapi dari devlopernya kayak gabisa gitu, nah kita harus tetap bisa mempertimbangkan aspek itu juga si. Biar kita hangout ke devloper kayak dari mereka juga kayak udah gaada yang terlalu counter balik gitu design kita, terus selain itu kita harus memperhatikan aspek kebutuhan bisnis juga si kalau dari kemarin kan kita pasti cuma fokusnya ke ngewakilin apa yang dikatakan user kan, nah user kan pengen yang gampang-gampang doang dan kalau kita turutin yang gampang-gampang doang pasti dari bisnis lama-lama boncos gitu. Buat apa kita ngasih tayangan dizer sangat baik tapi aspek bisnisnya malah jadi berkurang, bukannya malah membuat mereka untung. Sebagai designer salah satu kita memfalitasi bisnis biar dapat untung juga kan, nah makanya ketika design tetap mempertimbangkan aspek bisnis gitu kira-kira objeknya itu seperti apa dan konstreng dari mereka itu ada apa saja. Nah terus satu lagi kayak lebih ke (13.00) devlopment yang saya tangkep kemarin. Jadi kadang ketika kita ngedesign itu ada fitur a,b,c,d,e, nah ketika ada fitur banyak pasti dari devloper ini apakah bisa ke devlop semuanya apa gimana nah pastinya biar kita sama-sama enak ya kita sedikit-sedikit mengkomunikasikan ke devloper gitu si, kira-kira kalau kita ada fitur banyak gini kira-kira dari sisi timeline devlopment bakal kayak gimana. Nah misal kalau timeline dari devloper kayak gamuat atau ga mencukupi, ya kira-kira kita bisa diskusikan kira-kira yang bakal kita prioritasin duluan fitur yang mana.

Asep : apakah insting berperan dalam UX Designer ini? Soalnya kita juga mempertimbangkan aspek bisnisnya. Apakah kita melakukannya itu berdasarkan datanya yang ada?

**N** : kalau data pasti si, ketika kita memproses sesuatu kan pasti harus membawa data kan dan gamungkin tiba-tiba kita mau memperpus abcde datanya kayak belum lengkap gitu kan.

**P** : tapi kalau peran insthing, berperan penting juga gasi bang?

**N** : kalau yang selama saya alami itu juga berperan penting si karena kalau kita ngedesign kan pasti dari kita punya “wah kalau ngedesign menurut kita udah kayak ke gambar gitu kan” prespective itu kayak gimana dan ketika kita membawa Prespective itu pasti kan kita juga punya insthing, ketika Prespective kita terapkan pasti secara user juga oke. Nah itu menurutku membantu ketika di awal si. Ketika ngedesign sesuatu suatu konsep. Tapi tetap saja si meskipun percaya inshting kita tetap harus validasi si.

**P** : oke ini kan tadi kakak membahas tentang prosesnya ya, lalu bagaimana si cara bekerja sama dalam tim UI/UX ini dan bagaimana menghandle perbedaan pendapat? Nahkan sering banget ada perbedaan pendapat segala macam.

**N** : nah kalau Kolaborasion sendiri tergantung timnya si, kalau yang saya kemarin kan ketika di tokopedia, timnya dibagi 3 ada Ux user, ada UX designer, ada UI Designer gitu kan, nah kebetulan pas saya di tokopedia. Peran saya sebagai UI designer berarti otomatis sebenarnya mentasnya cuma ngedesign UI designer doang kan secara visual biar enak kayak gimana. Nah untuk Kolaborasi pasti dari bisnis itu udah kayak punya breef awal gitu si, kayak semacam mereka tuh maunya apa, objektifnya apa gitu kan nah dari objektif ini. biasanya dari riset bakal bikin rencana objektifnya bakal ngeriset dari segi apanya dan kita sebagai designer nitip pertanyaan ke riseser nah pastinya ketika kita melihat reef yang datang ke kita pasti kita juga punya kayak semacam ide-ide duluan gitu kan. Pasti itu hal yang bakal gabisa terbendung gitu, kayak misal bisnis itu pengen aplikasi pesan makanan pasti dari kita kebayang kan ada fitur apa saja, nah kita juga gabisa langsung Ngeperpus fitur itu tetapi kita harus memvalidasinya terlebih dahulu. Nah kira-kira dari fitur itu yang mau kita validasi fitur apa aja. Nah ketika kita udah nitip pertanyaan riset ke riseter nanti kita riset ke user bareng-bareng nah habis itu ketika datanya sudah didapatin biasanya kita menyetor bareng si, buat ngedikusiin kira-kira user ini breefnya kayak gimana terus kebutuhannya kayak gimana habis itu kebutuhannya kayak gimana. Nah ketika disscus dalam tim ini pasti udah punya gambaran dari beberapa user yang kita interview kebanyakan masalah yang mereka temuin ya masalah A, nah dari situ kita bakal ngebikin konsep bareng-bareng juga resolve juga kira-kira konsep yang tepat untuk menyelesaikan masalah A itu kayak gimana, nah abis itu udah dapat konsep besar kayak gimana gitu kan, nah kalau kemarin itu kalau udah dapat konsep besarnya bakal kita bawa stack holder bisnisnya lagi. Kira-kira bakal ada yang kayak gini loh yang bakal kita buat. Nah selain ke stack holder bisnis kita bawa ke dari sisi devlopernya kira-kira fitur yang kayak gini seperti apakah dari devloper ada yang keberatan apa gimana atau konsep konsep tertentu gitu nah terus ketika dari mereka udah kayak gaada terus agree semua terhadap konsep yang sudah kita bawa langsung kita detail in ke UI designnya. Nah sebagai UI design kemarin itu saya lebih fokus ke protating si dari overen yang udah dibikin sama UI designer, saya transisiin ke visualnya kayak gimana, nah habis itu saya prolab nya kalau kemarin saya pake toolnya vigma sama marvel ketika udah di expert ke marvel habis itu kita play in bareng-bareng gitu buat ngetest apakah aplikasi kita ini mudah dipakai apa belum. Dan ketika user make apakah ada isu-isu terkait pengunaan atau engga. Habis kita validasi ke user ternyata usernya ada beberapa masalah gitu, nah ketika kita menemui masalah itu baru kita diskusiin lagi kira-kira untuk mensolve masalah ini kita bisa purpose designnya kayak gimana. At least masalahnya engga terlalu membuat user mencapai kurs yang pengen dia achive. Nah abis itu ketika kita udah play in perbaiki lagi baru deh kita bawa ke devlopernya. Nah tadi kan nanya terkait perbedaan pendapat, nah ketika kita ada perbedaan pendapat pertama balik ke data dulu apakah masing-masing ini punya data apa engga. Misal, kalau satu punya data satu engga otomatis yang menang itu yang punya data, nah tapi kalau dua-duanya udah punya data biasanya kita bahkal bikin prosencone kira-kira untuk pendapat A prosconenya kayak gimana kalau B kayak gimana. Nah abis itu kita diskusiin bareng kira-kira dengan prosescone yang kayak gini prosescone yang menurut kita yang benefit tuh yang mana. Nah kalau udah ada disscus pasti bakal ada “ohya bener lebih prefer ke yang A karena konsepnya kayak gini-gini” biasanya gitu si cara timku kemarin, mungkin dari yang lain punya cara-cara yang berbeda juga si.

**P** : softskill apalagi yang dibutuhkan UX designer?

**N** : kalau softskill pertama kritikal thinking ini termasuk softskill karena semua orang juga perlu ini. Nah kritikan thinking lebih ke bagaimana menyikapi terhadap suatu masalah gitu si. Kita menemui keadaan menemui riset masalah yang dialami user itu A apakah kita langsung membawa A itu sebagai masalah atau kita bakal elbret kira-kira dari A ini, kenapa si samapai A gitu-gitu. Mungkin dari temen-temen pernah denger istilah rootcouse analisi gitu kan. Pasti ketika user dapat insert mengenai suatu hal pasti kita tanya lagi kenapa hal ini bisa terjadi, terus kita tanyain lagi ini kok bisa terjadi lagi sampai kita dapat akar masalahnya itu apa. Nah menurut saya, itu yang selama ini tuh yang penting itu. Karena kan pasti gabisa langsung ketika kita dapat insert A langsung kita purpose solusinya kayak gimana. Jadi, insert yang kita dapat itu cuma kulitnya doang gitu tapi rootnya cordproblem bukan disitu. Kira-kira disini temen-temen nangkep, ga?

**P** : Nangkep (paham)

**P** : berarti dari kakak nih cuma kritikal thinking aja ya ?

**N** : ada lagi si sebenarnya itu terkait sama komunikasi. Komunikasi ini lumayan penting karena ketika kita salah mengkomunikasikan suatu hal itu pasti dari teman yang kita ajak bicara itu nangkepnya juga beda kan. Nah ketika kita gabisa menyamakan pandangan itu kan pasti bakal debat terus kan ga selesai-selesai, nah makanya disini kayak komunikasi punya peranan yang cukup penting juga biar semua tim punya pandangan yang sama mengenai suatu hal.

**P** : saat melakukan UX designer bang aldi, memakai filosofi yang kayak gimana?

**N** : filosofi disini kayak prinsip-prinsip yang aku percaya apa gimana?

**P** : iya bang, kurang lebihnya seperti itu

**N** : kalau prinsip yang aku percaya sebagai design sampai saat ini yang pertama lebih fokus ke kebutuhan pengguna itu apa, kadang kan kita ketika ngedesign ya kita masuk-masukin semuanya gitu padahal yang penting itu user butuh cuma A doang gitu tapi kita masukin fitur abc sampai banyak gitu nah kadang ketika kita masukin banyak gitu dari user bukannya malah terbantu malah terganggu gitu dan kebanyakan dari user malah bingung makenya, nah kalau bahasa singkatnya lebih ke minimalisme si. Jadi konsep minimalis itu apa yang dibutuhkan user yang kita profit gitu kan. Kita cuma nge profit apa yang dibutuhkan user doang. Terus yang kedua itu lebih ke impactnya, jadi karena kalau dilihat dari product design pasti impact terhadap usernya kan, percuma kalau kita ngebuat sesuatu sangat bagus tapi ketika kita lost ke usernya impactnya gasesuai yang kita harapin gitu. Nah makanya yang kalau saya percayain kita gaharus ngejar estetika, ketika kita lost ke user punya impact sesuai dengan yang kita harapin. Contohnya kita nngebuat landing batch itu pasti impactnya dari user ngunjungin landing batch kita itu ada berapa orang yang membeli produk kita, percuma kalau kita bikin cantik-cantik tapi ternyata secara Konversnya rendah yang penting kita bikin sesuai kebutuhan user tapi ketika kita ulas ternyata lons koversinnya sangat tinggi. Nah yang ketiga baru sisi estetikanya, karena kan ada beberapa yang bilang estetika mempengaruhi usebelity kan, ketika website atau produk itu secara estetika itu bagus user lebih cenderung mempersepsikan terhadap aplikasi tersebut kayak mudah digunakan. Saya lupa nama teorinya, userbility apa gitu

**P** : berarti menimbulkan kenyamanan kepada user dari pada estetika?

**N** : ya benar, itu salah satunya

**P** : untuk design sendiri bang, udah berapa banyak design aplikasi yang udah bang aldi buat nih?

**N** : untuk design aplikasi saya juga lupa, gangitung si sebenarnya. Karena selain kerja di startup juga menerima project film gitu kan. Nah kalau dari tahun 2018 an itu kayak lumayan banyak si, saya sudah lupa angkanya berapa

**P** : berarti banyak banget nih

**N** : ya kalau menurutku itu masih normal si, karena temen-temenku banyak segituan. Itu juga jangkanya dari tahun udah lama banget kan.

Asep : kalau dikalkulasiin kira-kira 30-50an bisa lah ya bang?

**N** : wah kalau 30 belum si kayaknya

**P** : oh belum ya, okeoke

**P** : keren-keren

**N** : kalau temen-temenku pasti lebih banyak yang fokus ke praline lebih banyak si. Soalnya saya lebih fokus ke startup kerja full time gaada waktu lebih buat project-an gitu si

**P** : tapi bagi kami, kakak udah seniorlah dibidang UI/UX ini

**N** : ya masih baru juga si tapi

**P** : kami masih semester 3, kak

**N** : oh masih semester 3 ya

**P** : belum tau banyaklah tentang hal-hal seperti itu

**P** : nah, ada tips and trick gasi kak buat UI/UX ini?

**N** : kalau tips and trick ini sih, kalau dari saya lebih perbanyak explorasi aja si, kalau saya liat-liat semakin banyak explorasi kayak semakin banyak masalah. Dari masalah itu ada hikmahnya yang bisa kita ambil dan semakin luas wawasan suatu produk itu. Kalau explorasi si ga terlalu takut terhadap apakah yang kita buat udah bener apa belum, gabisa kita pungkiri bahkan ketika kita udah senior ke level yang udah tinggi ketika ngeriset ada sisi salahnya dan itu hal yang sangat wajar

**P** : boleh ga, minta satu project untuk di review?

**N** : kalau review dalam aspek apanya ya?

**P** : kita cuma minta satu objek kakak nanti kita ngereview sendiri ke dosen kak, boleh ga ka kira-kira?

**N** : boleh-boleh ajasi, sebenarnya project yang sudah saya upload itu kayak masih sedikit juga.

**P** : biasanya kakak upload dimana? Di drible kah?

**N** : kalau di drible cuma project-project explorasi doang si, bentar ya saya cari linknya dulu

**P** : okee kak

**N** : link yang sudah saya share ini lebih ke fact project si sebenarnya. Project yang asal-asalan doang karena buat explorasi doang karena kan saya juga tertarik buat mendalamin investasi reksadana kan cuma gapernah mendesign suatu yang berhubungan dengan itu, akhirnya saya mencoba kesitu gitu dengan project yang istilahnya fact project yang bukan dari klien beneran gitu. Nah dari sini saya kemarin cuma pakai data sekunder doang si jadi dari aplikasi playstore itu aku review dari komen-komen playstore kebanyakan user komplain tanggapan. Nah abis itu saya sudah nemu, masalah apa si yang dialami user? Nah dari situ coba nge purpose beberapa solusi terus jadi deh designnya kayak gimana, tapi ini belum lengkap ini masih gambaran kulitnya doang

**P** : berarti menurut kaka dibidang ini harus terus explore, gaboleh berenti belajar

**N** : yang saya tangkep selama ini design ini bakal berkembang terus, kita taunya cuma skesta, tapi semakin kesini ternyata toolsnya semakin banyak gitu ada vigma ada xd envesion ya itu salah satunya si dari segi itupun kita tetap harus berkembang gacuman apa ya dari ketika kita udah bisa satu well gabisa berenti disitu aja tapi kita tetap explorasi ke lainnya gitu, begitu juga dengan farmbook kalau dari 2016 kan yang saya tau Farmbook kayak double diamond mungkin dari temen-temen agak asing mengenai hal itu cuma semakin kesini kan semakin rame farmbook prince gitu-gitu. Nah itu dari segitu farmbook juga semakin kesini semakin berkembang terus dari teknik design juga invinite mapping dan masih banyak lagi. Bentar saya share versi update dari link yang saya bagikan dulu ya.

**P** : iya kak, siap kak

**N** : ini bisa di klik ga? Yang google slide

**P**: google slide?

**N** : iya ada dua link si disitu

**P** : yang kedua ya, bang?

**N**: iyaa

**P** : bisa kak bisa

**N** : oh oke, nah sebenarnya itu berkesinambungan si, dari link yang pertama kita udah tau datanya kan user punya masalah di A kan cuma dari situ belum tau kira-kira kenapasi user sampai dimasalah A? dilink yang kedua saya coba detail in lagi si nyoba cari tau lagi kira-kira user ini sampai punya masalah itu kenapa, itu si buat ngungkapin aja. Soalnya ketika saya pakai (33.55) di link yang pertama menimbulkan banyak pertanyaan “ini kok kenapa kamu purposenya kayak gini, loh tau darimana user ini punya masalah ini padahal yang dia sampain cuma A doang” kayak gitu-gitu si. Jadi gali lebih dalam lagi si mengenai user itu kayak gimana

**P** : oh iya kak, terakhir kak kami lupa nanyanya sebenarnya dasar banget. Menurut kakak pribadi nih UI/UX itu apasih?

**N** : temen-temen pernah liat masterchef ga?

Asep, Al : oh iya kak, pernah pernah

**N** : kalau konteksnya masak kan pilih bahan dulu habis itu potong-potong dulu bahannya kayak gimana terus kita olah dari bahannya itu pakai beberapa cara, ada yang direbus, ada yang digoreng, ada yang dipanggang. Nah ketika bahan itu selesai terus disatuin dalam satu piring. Nah kalau untuk UX design itu lebih ke proses ketika kita memilah-milah bahan terus ketika kita menggoreng bahan-bahan tadi terus UI designnya lebih ke bagaimana cara kita menyajikkan biar bahan-bahan yang tadi tuh punya tampilan yang menarik diatas piring gitu si, jadi kalau yang aku tangkep selama ini si kayak UX design ini fokus ke aspek experiencenya, apa yang user rasakan kalau UI design apa yang user lihat. Nah untuk ketika user rasakan kayak banyak aspek. User kadang merasakan lewat pancaindera kayak tekstur makanan akan tangkep apa yang kita rasakan. Ketika makanan itu alot, kita punya pengalaman yang gaenak juga meskipun secara tampilannya bagus gitu jadi lebih kayak gitu si gambarannya.

**P** : oke kak, baik kami rasa udah cukup banyak sebelumnya saya mengucapkan banyak terima kasih kakak buat nyempetin waktunya mohon maaf jika ada kata-kata kami kurang menyenangkan

**P** : oh, saya sama-sama terima kasih juga sama temen-temen karena sudah riset ke saya terus mohon maaf juga kalau ada hal-hal yang kurang berkenan. Tapi saya boleh bertanya, gak?

**P** : boleh-bolehh

**N** : kalau boleh tau kenapa ya temen-temen target mau interviewnya saya? Kalau cari di drible kan ada banyak sekali designer kan, tapi kenapa dari temen-temen ke saya?

**P** : untuk memilih narasumber sendiri saya pribadi, nah sebenarnya kami melihat webinar gitu kak, nah kami melihat webinar UX lucky , nah kebetulan kakak ada disana saya tuh tertarik “wah ini kayaknya bagus nih dijadiin narasumber” jadi kami milih kakak

**N** : ohh, i see. Yang saya sorotin juga materi yang saya presentasiin di webinar kemarin.

**P** : oh itu menarik si kak

**N** : jadi ada 2 link kan, link yang pertama versi design yang asal-asalan, dan yang kedua versi yang lebih terstruktur

**P** : kakak kan sistem informasi ya? Kenapa kaka ga ke ngoding kayak yang lain gitu.

**N** : sebenarnya dari saya itu ketika dari SMA udah ke dunia design gitu si, kalau di SMA kan lebih ke grafik design, pasti temen-temen juga ngerasain ketika pas SMA pas ada acara pasti ada yang bikin poster. Ketika saya jadi panitia acara megang didesignnya terus di tahun pertama juga kan ada beberapa temenku yang punya ambisi buat game devolpmer tim gitu jadi dia suka ngegame dan suka buat game gitu. Nah akhirnya kebetulan saya juga ada sedikit skill di design dan temenku juga ngajak buat ke timnya. “eh gimana kalau kita bikin game, terus kamu bantu buat bikin aset-asetnya”. Nah tahun pertama kenapa engga justru ini buat explorasi si, tahun pertama kan ada semacam PKM bisa kita ajuin lewat situ kan lumayan juga misal ketika kita ngajuin produk yang udah kita buat kita dapat hadiah atau semacamnya gitu kan. Dari situ saya mikir “wah, kalau saya fokus ke dunia game aktris kayak terlalu susah gitu soalnya semakin kesini semakin keren-keren ga cuma Flip yang 2 D gitu nah akhirnya saya coba explorasi kira-kira yang relate sama design tetap di IT tuh apa, akhirnya saya ketemu yayaitu UI/UX design saya ketemu dari artikel diteneasia artikel-artikel mengenai startup. Kalau temen-temen dengar di dunia startup perannya sebagai hitster ustler hacker saya pertama taunya si dari situ “oh ternyata design bisa punya impact terhadap startup atau bisnis”, ternyata kayak gini caranya

**P** : boleh nih jadi mentor kita

**N** : saling sharing aja si, banyakan designer kan yang membuat kita tumbuh ya banyakan sharing gamungkin kan kita punya ilmu diambil sendiri gitu. Pasti dari masing-masing punya pandangan atau pelajaran masing-masing yang dibagikan

**P** : berarti relasi tuh penting banget

**N** : iya penting sih, semakin kesini kan semakin komunitas-komunitas difusiom dan semakin kesini UX semakin ngetrend dan yang saya liat-liat ternyata komunitas saling mengenal satu sama lain, jadinya dari mereka kayak punya relasi tersendiri sehingga bisa bikin komunitas UX di Indonesia semakin tumbuh dan itu cukup penting industri UX biar bisa tumbuh semakin bagus. Kalau diluar kan udah dari dulu komunitas kayak gitu-gitu cuma di kita baru naik di tahun-tahun ini ketika pandemi banyak webinar-webinar justru itu bisa meningkatkan skill kita. Waktu 2018-2019 saya bingung si ketika nyari riset “ini kalau saya punya masalah kayak gini gimana ya nyelesainnya?” bahkan yang mengerti mengenai designnya masih sedikit dan kalau sekarang hampir semua webinar ngebahas design dan semakin biasalah design (41.44) udah jadi mindset tersendiri.

**P** : makin banyak yang berbagi ilmu ya tentang design ini.

**N** : iya benar

**P** : mungkin dicukupkan aja kali ya kak

**N** : oh oke siap, nanti kalau ada apa-apa dm aja, kalau ada pertanyaan lanjutan atau ada yang dibingungin gitu

**P** : iya boleh kak, kaka humble banget, respect. Oke kak kita cukupkan saja karena udah mau maghrib juga

**P** : terima kasih banyak kak

**N** : ohh iya sama-sama, thankyou semuanya sukses terus kuliahnya

**P** : aamiin, sukses juga bang

**BAB III**

**PENUTUP**

#### ****A. Simpulan****

Setelah wawancara dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu User Interface dan User Experience (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.