

Correspondence dalam Proses Mendesain dan Mengembangkan Produk Digital sebagai User Experience Researcher = Correspondence in the Process of Designing and Developing Digital Products as a User Experience Researcher

Muhammad Rahul Ananta, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20524574&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam kegiatan mendesain dan mengembangkan produk di tiket.com, diterapkan banyak metode dan teknik sesuai dengan keahlian masing-masing karyawannya. Proses yang menyelaraskan seluruh alur kerja dari masing-masing individu adalah melalui metode participatory design atau desain partisipatif di mana dalam sebuah kelompok atau organisasi, penggabungan metode desain dan ilmu sosial memungkinkan para pelakunya untuk berkolaborasi dalam menjalankan sebuah proyek desain. Sebagaimana Miller (2017) menyebutkan proses desain partisipatif juga dapat mendorong sebuah proses desain sebagai proses designing with, not designing for. Untuk melanggengkan desain partisipatif pada divisi ini, diperlukan dinamika serta komunikasi yang sesuai agar alur kerja proyek menjadi lancar, tidak hanya bagi pengguna, namun bagi para pelaku desain itu sendiri. Tulisan ini berfokus pada bagaimana proses korespondensi (correspondence) yang melibatkan penulis sebagai salah satu pelaku desain berada di tengah komunitas tiketdesign dapat mengalami serta memahami korespondensi dan prinsipnya yang tergambar pada proses kerja (mendesain dan mengembangkan produk digital sebagai user experience researcher) sebagai bentuk kebiasaan, kepedulian, dan berkehidupan.

.....Many methods and techniques are used to design and create products at tiket.com, depending on the expertise of each employee. The process that can be stated to be able to align the whole workflow of each worker is through the participatory design method. Groups or organizations that combine design approaches with social sciences enable actors to collaborate on a design project. As Miller (2017) mentions the participatory design process can also encourage a design process as a process of designing with, not designing for. To perpetuate participatory design in this division, it is necessary to have appropriate dynamics and communication so that the project workflow becomes smooth, not only for users, but for the design actors themselves. This paper focuses on how the correspondence process, which involved writer as one of the design actors in the tiketdesign community, was able to experience and understand correspondence and its principles as depicted in the work process (designing and developing digital products as a user experience researcher) as a form of habit, agencing, and attentionality.