

ADI WIJAYA

Sleman, Yogyakarta | +62 89 603 477 037 | adiwijaya5699@gmail.com

Fresh graduate Teknik Informatika dari Universitas Teknologi Yogyakarta dengan konsentrasi Android/Mobile. Tertarik pada bidang pemrograman dan IT yang didukung oleh pengalaman dalam penyediaan jasa pembuatan website dan aplikasi Android menggunakan berbagai bahasa pemrograman. Hal ini juga didukung dengan keterampilan saya dalam penggunaan software seperti GitHub, Android Studio, Visual Studio, XAMPP, Photoshop, Figma, dan Arduino IDE. Mahir dalam manajemen proyek dan komunikasi yang efektif sebagai hasil dari bagian Humas dalam UKM Fotografi kampus. Berkomitmen untuk pembelajaran sepanjang hayat dan antusias untuk pengembangan pribadi dan profesional guna memberikan kontribusi pada kesuksesan perusahaan.

PENDIDIKAN

Universitas Teknologi Yogyakarta / Daerah Istimewa Yogyakarta	September 2020 – Mei 2024
--	----------------------------------

- Sarjana Teknik Informatika
- Konsentrasi Android/Mobile
- IPK: 3,57

Tugas Akhir/Skripsi: *Aplikasi Pengendali Kebutuhan Nutrisi pada Tanaman Hidroponik Berbasis Android*

Smart Hidroponic

- Mengembangkan aplikasi pintar untuk monitoring tanaman hidroponik secara real-time.
- Menyediakan kontrol nutrisi tanaman yang otomatis berdasarkan data monitoring.
- Integrasi teknologi Internet of Things (IoT) untuk mengontrol sistem secara jarak jauh.
- Menerapkan bahasa pemrograman untuk pengembangan aplikasi Android.

Proyek Kuliah:

Laundry Online	2023
-----------------------	-------------

- Membangun platform pemesanan laundry online yang mudah digunakan oleh pelanggan.
- Integrasi sistem pembayaran untuk memfasilitasi pembayaran secara online.
- Pengembangan fitur pengantaran berbasis lokasi atau *Cash On Delivery* (COD).
- Menyediakan dashboard admin untuk manajemen pesanan, pelanggan, dan pembayaran.
- Memanfaatkan teknologi Laravel, PHP, Python, dan JavaScript untuk backend dan frontend platform.

Desain UI & UX di Figma dan Photoshop	2023
--	-------------

- Merancang antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi dan website dengan menggunakan Figma.
- Mengimplementasikan prinsip-prinsip desain UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.
- Membuat prototipe interaktif untuk menguji dan menyempurnakan desain sebelum implementasi.
- Menggunakan Photoshop untuk mendesain elemen grafis seperti ikon, gambar latar belakang, dan elemen UI lainnya.
- Memperhatikan aspek visual, fungsional, dan pengalaman pengguna dalam setiap desain yang dibuat.

Proyek Laravel Versi 10 untuk Portofolio Pribadi	2024
---	-------------

- Menggunakan Laravel versi 10 sebagai framework untuk membangun portofolio pribadi.
- Merancang tata letak dan antarmuka pengguna portofolio dengan fokus pada kegunaan dan navigasi yang intuitif.
- Menyediakan link ke GitHub untuk memamerkan proyek-proyek terbaru dan portofolio pengembangan perangkat lunak.
- Halaman about untuk memberikan informasi tentang diri Anda, latar belakang pendidikan, pengalaman, dan minat.

PENGALAMAN KERJA

Asisten Apoteker

2018-2019

Zafira Farma Indramayu

- Berhasil melayani pelanggan dengan ramah dan memberikan informasi yang jelas tentang obat-obatan dan produk farmasi.
- Diberikan tanggung jawab untuk memantau dan mengelola persediaan obat-obatan di apotek untuk memastikan ketersediaan produk yang mencukupi.
- Aktif berkolaborasi dengan apoteker dan staf lainnya untuk memastikan operasi apotek berjalan lancar dan efisien.

Freelancer Jasa Pembuatan Aplikasi

2023

Self-employment

Proyek:

Pembuatan Aplikasi Kalkulator

- Kalkulator ini dirancang untuk melakukan perhitungan dasar seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- Merancang dan mengimplementasikan fungsi-fungsi matematika dasar dalam PHP untuk melakukan perhitungan.
- Mengintegrasikan logika perhitungan PHP dengan antarmuka pengguna.
- Memberikan dokumentasi yang jelas tentang cara menggunakan kalkulator

ORGANISASI

Campoer Seni – UKM Universitas Teknologi Yogyakarta

2022-2023

Humas

- Bertanggung jawab dalam mendukung kegiatan promosi dan komunikasi UKM Campoer Seni.
- Mengelola hubungan dengan media lokal dan partner terkait untuk mendukung promosi dan liputan kegiatan UKM Campoer Seni.
- Memberikan dukungan dalam penyelenggaraan acara UKM Campoer Seni, termasuk promosi sebelum acara, pendokumentasian acara, dan liputan pascakegiatan.
- Berpartisipasi dalam rapat dan koordinasi internal anggota Humas untuk menyusun strategi promosi dan komunikasi yang efektif.

BAHASA DAN KETERAMPILAN

Bahasa: Indonesia & Jawa (Fasih), Inggris (Intermediate)

Software: Bahasa Pemrograman: Kotlin, Java, JavaScript, Php, Laravel, C++, API. Tools: Github, Android Studio, Visual Studio, Xampp, Photoshop, Figma, Arduino Ide

Softskill: Komunikasi Efektif, Manajemen Proyek, Mampu Bekerja dalam Tim dan Individu, Teliti, dan Disiplin