



Fandi Bayu Anggoro Sakti

UI/UX Designer & UI/UX Engineer

Jakarta Selatan, Indonesia | +62 877 8155 22324 | fandi.bayu110@gmail.com

| fanddibay.netlify.com | linkedin.com/in/fandibayu/ |

dribbble.com/fanbayy | behance.com/fanddibay |

Tentang Saya

Perkenalkan, saya Fandi Bayu seorang UI/UX Designer dan UI/UX Engineer yang memiliki kemampuan dalam menciptakan interface pengguna yang intuitif serta memiliki pengalaman dalam merancang situs web dan mobile yang responsif. Saya memiliki kemampuan dalam menggunakan software desain Figma, Canva, dan Inkscape serta memahami prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna dan desain situs web maupun mobile. Selain itu, saya juga memiliki kemampuan coding HTML, CSS, dan JavaScript.

Kemampuan & Kompetensi

- UI/UX Design
- UI Design System, Auto Layout, Variabel Components
- HTML5, CSS (Tailwindcss), JavaScript
- Design Tools (Figma, Canva, Inkscape)
- Problem Solving
- Kerjasama Tim dan Independen
- UI Prototyping
- Design Thinking

Pengalaman Kerja

PT. Solusi 247 Jakarta (Jakarta, Indonesia)

UI/UX Developer (Mei 2023 - Sekarang)

- Membuat asset UI komponen untuk project serta membuat code HTML, dan CSS framework menggunakan Bootstrap 5.
- Slicing hasil design yang diberikan oleh Stakeholder ke HTML, CSS (Bootstrap 6). dan JavaScript.
- Melakukan analisa design UI untuk mendapatkan hasil yang nyaman untuk experience user.
- Bekerja sama dengan tim Front-End Developer dan Back-End Developer.
- Kolaborasi tim dengan remote/jarak jauh.

Primeskills Edukasi Indonesia (Tangerang, Indonesia)

UI/UX Designer Intern (Februari 2023 - Agustus 2023)

- Melakukan user riset untuk mendapatkan fitur baru, mencari tahu interest user terhadap aplikasi yang sedang dibuat, dan melakukan Heuristic Evaluation.
 - Melakukan testing UI Design dengan Maze design untuk mendapatkan feedback dari user.
 - Membuat 10+ UI Design yang sudah live preview dan berkolaborasi dengan tim UI/UX Design.
 - Mengimplementasikan Auto Layout, Components Variabel, dan Design Sytem pada tiap project yang diberikan, dan membuat interaction prototyping pada tiap project.
 - Presentasi hasil kerjaan internship tiap 3 bulan (Mid Review, dan Final Review).
-

Pendidikan

Universitas Terbuka (2023-Present)

S1 Sistem Informasi

Universitas Jenderal Soedirman (2019-2022)

D3 Agribisnis - IPK 3,53

- Mengikuti Program Mahasiswa Kreatif – Pengembangan Iptek 2022 yang membawakan ide “Pengembangan Website E-Commerce Warsoed Sebagai Solusi Digital Marketing Dalam Meningkatkan Pendapatan UMKM”.

SMA YADIKA 6 Pondok Aren (2016-2019)

Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam

- Pengurus Paskibra tingkat sekolah selama 1 periode (2017-2018)
-

UI/UX Project Case

Ojek Campoes Mobile App

Ojek Campoes adalah aplikasi layanan antar jemput pengguna, pengantaran barang, dan juga pengantaran makanan untuk area kampus purwokerto. Aplikasi ini di tujukan untuk para mahasiswa sekitar purwokerto baik dari target marketnya maupun drivernya adalah mahasiswa.

Link Case Study : [Ojek Campoes UI/UX Case Study](#)

Waktu Pengerjaan : Desember 2022 – Januari 2023 (30 Hari)

Mony App

Mony App adalah layanan Finansial Teknologi (*Fintech*) atau E-Wallet yang saya buat menjadi Project Based setelah menyelesaikan Course dari Buildwithangga.com. Pada studi kasus ini saya mempelajari bagaimana behavior user dalam menggunakan pembayaran secara online dan membuat fitur yang memudahkan user dalam melakukan pembayaran.

Link Case Study : [Mony App UI/UX Case Study](#)

Waktu Pengerjaan : November – Desember 2022 (30 Hari)

Redesign MyPertamina Mobile App

Pada project kali ini saya melakukan Redesign pada aplikasi MyPertamina dengan tujuan memperbaiki fitur dan juga experience yang baik untuk user, sebelum saya melakukan redesign, saya melakukan research dengan cara melakukan reveiws dari *Playstore* dan *App Store* dengan tujuan agar mendapatkan masalah yang di alami oleh user pada saat menggunakan aplikasi MyPertamina, kemudian saya melakukan problem solving dengan memberikan solusi dan fitur yang dibutuhkan user.

Link Case Study : [MyPertamina UI/UX Case Study](#)

Waktu Pengerjaan : 14 Januari – 24 Januari 2022 (10 Hari)

Sertifikasi dan Perlombaan

Dicoding.com

- Belajar Dasar Pemrograman Web (2020)
- Belajar Fundamental Front-End Web Development (2020)
- Belajar Dasar Pemrograman JavaScript (2022)

BuildWithAngga.com

- Full-Stack Website Designer (2021)
- Complete UI Design: Visual Design, Prototype, Usability Test (2022)
- Complete Web Designer in 2022 with Figma (2023)

Direktorat Jenderal Pajak

- Peserta Perlombaan Web Development “Lomba Cipta Game Edukasi Perpajakan” (2021)