



# IJLAL ABIMANYU AGINDRA

081318135284 | [ijlalabimanyu11@gmail.com](mailto:ijlalabimanyu11@gmail.com) | [linkedin.com/in/ijlalabimanyuagindra/](https://www.linkedin.com/in/ijlalabimanyuagindra/)

Griya Asri 1 Blok C 10 No.19

Saya mahasiswa semester 5 dengan jurusan Computer Science dari Universitas Bina Nusantara Bandung. Dengan minat besar membuat suatu program dengan berbagai bahasa pemrograman. Tidak hanya itu, memiliki karakter yang dapat bekerja dengan kelompok, berpikir kritis, memiliki manajemen waktu yang baik, dan dapat bersosialisasi dengan banyak orang.

## Education

**Binus University - Bandung, Indonesia**  
*Bachelor Degree in Computer Science, 3.35/4.00*

Aug 2019 - Sep 2023 (Expected)

## Professional Experience

**ICE Institute - Tangerang Selatan, Indonesia**

Sep 2021 - Dec 2021

*Kewirausahaan Berbasis Digital*

Beasiswa yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Terbuka dengan Kemendikbudristek dengan menyediakan berbagai mata kuliah yang telah bermitra dengan perguruan tinggi terkemuka.

- Saya mengambil mata kuliah tersebut yang dibantu oleh pihak Universitas Gadjah Mada (UGM), mulai dari mempelajari Business Model Canvas (BMC), Pitch Deck, Value Proposition Canvas (VPC), dan lainnya. Pembelajaran secara mandiri 50% dan dibantu dengan dosen 50%
- Mata kuliah ini diikuti oleh berbagai mahasiswa dari perguruan tinggi, jurusan, dan tingkat semester. Selain itu bergabung dengan mahasiswa UGM dengan sistem pembelajaran online serta memiliki kapasitas mahasiswa lebih dari 30 orang.
- Beasiswa ini sudah selesai dan memperoleh sertifikat telah berhasil menyelesaikan dan menerima nilai kelulusan di mata kuliah tersebut.

**Kampus Merdeka - Bandung, Indonesia**

Jul 2021 - Sep 2021

*UI/UX Design*

Kursus UI/UX Design dari Program Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI) yang diselenggarakan Universitas Bina Nusantara bekerjasama dengan Kampus Merdeka.

- Disini mempelajari banyak hal seperti memahami User Experience, User Persona, dan User Journey menjadi langkah awal membuat sebuah desain aplikasi. Pada saat sesi pembelajaran terdapat 15 menit sesi pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan
- Dalam mengikuti kursus ini didampingi oleh sudah memiliki pengalaman di dalam dunia industri untuk memberikan saran dan masukan tentang bagaimana sebuah desain aplikasi dapat digunakan untuk semua pengguna setiap pertemuan selama 90 menit.
- Kursus ini memiliki pencapaian pembelajaran mengenai hal-hal dalam mendesain pengalaman pengguna dan menerapkan teknik untuk merancang pengalaman pengguna masing masing pencapaian sebesar 50%.
- Durasi pembelajaran selama 144 jam (48 jam x 3) dan di konversi 3 SKS
- Penilaian kursus ini sebesar 100%, Nilai Post Test 30% dan Nilai Presentasi Proyek 70%. Saya mendapatkan Nilai Post Test 100, Nilai Presentasi Proyek 96, dan Nilai Akhir 97.

## Organisational Experience

**Indonesia Game Development Exchange - Bandung, Indonesia**

Nov 2019

*Volunteer*

- Membantu koordinasi kebutuhan para developer game dan para partisipasi selama acara berlangsung, serta mempelajari bagaimana cara membuat game secara langsung belajar dengan para developer.
- Acara ini dibuat oleh Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HIMTI) untuk memberikan sebuah wawasan yang lebih luas dan tepat untuk para peminat game serta forum diskusi sesama game developer tentang dunia game saat ini. Total peserta dan game developer mencapai lebih dari 100 orang

## Skills, Achievements & Other Experience

- **Soft Skills:** Aktif Mendengarkan, Perencanaan Proyek, Kepimpinan Tim, Kerja Tim, Berkomunikasi
- **Skills:** HTML, Python, Java, Microsoft SQL Server, Figma
- **Language:** English : A2 Elementary
- **Competition (2021):** CIMB Niaga - Nexgen Challenge, Ganesha IoTech's IoT National Competition
- **Competition (2020):** Indonesia National Contest (INC)
- **Course (2021):** Python 101 for Data Science - Cognitive Class, Database for Developers : Foundations - Oracle DevGym
- **Course (2020):** HTML Fundamentals Course - Solo Learn
- **Course (2019):** Python 3 Tutorial Course - Solo Learn