

Abdul Rachman Ibrahim

abdulrachman1201@gmail.com | +6282320531412 | Bandung, Indonesia

Saya adalah mahasiswa semester 4 dari jurusan Teknik Informatika di Universitas Bale Bandung dengan minat pada *backend development* dan *game development*. Terbiasa menggunakan Visual Studio Code dan telah mempelajari bahasa pemrograman seperti Python, Java, C++, C#, dan HTML. Selama kuliah, saya telah mengerjakan beberapa proyek seperti pembuatan *game*, *website*, dan aplikasi sederhana sebagai bagian dari pengembangan keterampilan teknis dan logika pemrograman.

PENDIDIKAN

S1 Teknik Informatika - Universitas Bale Bandung

September 2023 – Sekarang

- IPK: 3,68

IPS - SMA Islam Al-Mukhlis

Mei 2016 – 2019

- Nilai Akhir: 85

PENGALAMAN KERJA

Crew Store - PT Alfaria Trijaya, tbk

September 2019 – 2021

- Melayani pelanggan dan mengelola transaksi penjualan secara langsung di toko
- Menata dan mengelola stok barang di rak serta memastikan ketersediaan produk
- Melakukan pengecekan barang masuk dan keluar, serta membantu inventaris harian
- Bekerja sama dengan tim untuk menjaga kebersihan, kerapian, dan operasional toko tetap lancar

Assistant Chief of Store - PT Alfaria Trijaya, tbk

Oktober 2021 – Maret 2023

- Mengelola data penjualan harian dan keuangan toko untuk mendukung laporan operasional
- Melatih karyawan baru agar memahami prosedur kerja toko secara efisien
- Membuat target penjualan dan memantau pencapaiannya untuk meningkatkan kinerja toko
- Bertanggung jawab atas kelancaran operasional toko dan kepuasan pelanggan

PENGALAMAN PROYEK

Aplikasi POS Kasir – Java (NetBeans)

Membuat aplikasi kasir desktop menggunakan Java dan NetBeans dengan fitur transaksi penjualan, pencatatan barang, dan perhitungan otomatis total belanja. Proyek ini mendukung efisiensi proses penjualan untuk skala usaha kecil.

Game RPG School & Game Action – Unity (C#)

Mengembangkan dua jenis *game* 2D menggunakan Unity dan C#, yaitu *game* RPG bertema sekolah dan *game action side-scroller*. Fitur meliputi karakter, musuh, sistem level, dan *gameplay* interaktif.

Website Analisis Sentimen – Python & Flask

Merancang dan membangun web *app* analisis sentimen menggunakan Python, Flask, dan model *machine learning*. Web *app* ini dapat mengklasifikasikan teks positif atau negatif berdasarkan input pengguna.

Web App Model CNN, KNN, RNN – Python & Flask

Membuat beberapa *website* untuk menampilkan hasil klasifikasi dan prediksi menggunakan model CNN (untuk citra), KNN, dan RNN (untuk data sekuensial). Semua proyek dideploy sebagai tugas akhir menggunakan Flask.

PENGALAMAN ORGANISASI

Anggota - EPOCH

Januari 2023 – Sekarang

- Mengikuti pembelajaran dan pelatihan internal di bidang kreatif (*creative* EPOCH), pemrograman (*programming* EPOCH), dan jaringan (*networking* EPOCH) untuk pengembangan keterampilan teknis dan kerja tim

KETERAMPILAN

Technical Skills:

Programming Languages: Python, Java, C++, C#, HTML

Frameworks/Libraries: Flask, Unity (C#), JavaFX

Tools & IDEs: VSCode, NetBeans, Microsoft Office

Databases: MySQL, SQLite, XAMPP

Version Control: Git, GitHub

Deployment: Render, Railway

Other Tools: Adobe Photoshop, Canva, Figma, Scene Builder

Languages: Bahasa Indonesia, English

Soft skill:

- Kemampuan manajemen waktu
- Kemampuan berorganisasi
- Komunikasi
- Kemampuan menjalin relasi
- Kemampuan analisis