



Azwar Wiguna

081288188948 | james.azwar007@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/azwar-wiguna-%E3%82%B7-930a08311/>
Jl. Ayub Gg. F No.22, RT.011 RW.001, Pejaten Barat, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12510

TENTANG SAYA

Saya adalah seorang fresh graduate sarjana Informatika dengan ketertarikan pada bidang UI/UX dan seni visual digital. Saya telah mengikuti berbagai pelatihan dan secara aktif mengasah kemampuan dalam desain digital. Dengan semangat untuk terus berkembang, saya berfokus memperdalam pemahaman di dunia IT dan terbuka terhadap peluang kolaborasi untuk menerapkan keahlian saya secara langsung. Saya siap berkontribusi dalam berbagai proyek kreatif dan teknologi yang mendorong pertumbuhan profesional saya.

PENDIDIKAN

Teknik Informatika, Universitas Gunadarma
IPK 3.80/4.00

Sep 2021 – Sep 2025

PROYEK

Animation 3D

- o Membuat game menggunakan Unity yaitu:
- o Unity Engine → sebagai platform utama untuk membuat game.
- o Unity Animator & Animation Window → untuk membuat dan mengatur animasi.
- o Visual Studio / IDE lain → untuk menulis script C#.
- o Aset 2D/3D → model, sprite, tekstur, atau audio (bisa buat sendiri atau unduh dari Unity Asset Store).

MangaPlus

- o Merancang prototipe User Interface (UI) dengan fokus pada aspek navigasi yang mudah digunakan dan konsistensi visual untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX).
- o User Flow → alur penggunaan aplikasi (contoh: Splash → Homepage → Menu → Search → Read → Review).
- o Wireframe → sketsa awal tata letak halaman.

Membuat aplikasi Travel

- o Saya fokus pada perancangan UI/UX agar aplikasi memiliki tampilan menarik serta mudah digunakan oleh pengguna.
- o Homepage → menampilkan info utama & promo.
- o Detail destinasi → info lengkap paket wisata.
- o Booking page → form pemesanan tiket/paket.
- o Kumpulan destinasi → katalog daftar wisata.
- o Gallery → kumpulan foto destinasi.
- o About Us → profil penyedia travel.

Implementasi Sistem Klasifikasi Objek secara Real-Time Menggunakan YOLO dan OpenCV

- o Melaksanakan penelitian ilmiah yang berfokus pada pemanfaatan teknologi computer vision untuk mendeteksi dan mengklasifikasikan objek secara langsung melalui kamera.
- o YOLO (You Only Look Once) → algoritma deteksi objek yang cepat dan akurat.
- o OpenCV → library untuk pemrosesan citra/video dan visualisasi hasil deteksi.
- o Python → bahasa pemrograman untuk implementasi kode.
- o Dataset → digunakan untuk melatih/menguji model YOLO.

Identifikasi Jenis Pisang dan Tingkat Kematangan Pisang Menggunakan Machine Learning

- o Menyusun skripsi yang bertujuan mengembangkan sistem klasifikasi berbasis kecerdasan buatan untuk membantu proses sortasi dan penentuan kualitas pisang secara lebih akurat.
- o Dataset Pisang → kumpulan gambar pisang dari berbagai jenis & tingkat kematangan.
- o Preprocessing Citra → resize, normalisasi, augmentasi data.
- o Algoritma Machine Learning → CNN (Convolutional Neural Network) atau model transfer learning (misalnya MobileNet, VGG, ResNet).
- o Framework → TensorFlow/Keras atau PyTorch.
- o Evaluasi → Confusion Matrix, Akurasi, Precision, Recall, F1-score.

Animation 3D | LepTek Universitas Gunadarma.

- Lingkungan/Background → animasi suasana seperti langit, laut, pepohonan, bangunan, jalan, atau ruang interior.
- Efek Visual (VFX) → animasi asap, api, air, cahaya, kilat, debu, partikel, atau ledakan.
- Teks dan Tipografi → animasi judul, logo, tipografi bergerak (motion graphic).
- Interface/Elemen UI → animasi tombol, transisi halaman, ikon, loading screen.
- Simulasi Alam → animasi cuaca (hujan, salju, angin), gelombang laut, pertumbuhan tanaman.
- Objek Abstrak → bentuk geometris, pola, dan visualisasi data (infografis animasi).
- Karakter → manusia, hewan, tokoh fiksi.
- Benda/Objek → kendaraan, peralatan, produk, furniture.

Dasar Bahasa Pemrograman JavaScript | Workshop Universitas Gunadarma.

- Mempelajari konsep dasar bahasa pemrograman JavaScript, termasuk variabel, tipe data, operator, fungsi, dan kontrol alur program.
- Memahami penerapan JavaScript dalam membuat elemen web yang interaktif.
- Melakukan praktik langsung berupa pembuatan program sederhana berbasis JavaScript.

Dasar Perancangan Aplikasi Web dan Dasar Pengembangan Aplikasi Web | LSP Universitas Gunadarma.

- Mempelajari konsep perancangan aplikasi web mulai dari struktur tampilan (UI), navigasi, hingga alur interaksi pengguna.
- Mengetahui dasar HTML, CSS, dan JavaScript sebagai fondasi utama dalam pembuatan aplikasi web.
- Melakukan praktik pembuatan aplikasi web sederhana dengan mengutamakan tampilan yang terstruktur dan fungsional.
- Mendapatkan pemahaman mengenai alur kerja pengembangan web dari tahap desain hingga implementasi.

KEAHLIAN

Microsoft Office, UI/UX, Canva, Figma, Animation 3D (Blender), Capcut, Visual Artist, Teamwork, Creative.