

# MUHAMMAD GIBRAN HAKIM

## SOFTWARE ENGINEER

Periuk Jaya, Kota Tangerang, Indonesia • +62 81385184236 • gibranhakim127@gmail.com

Mahasiswa semester 5 Teknik Informatika Universitas Esa Unggul dengan keahlian pada pengembangan web, desain UI/UX, dan implementasi sistem berbasis database. Saya memiliki pengalaman kerja selama enam bulan di bidang data entry dan administrasi digital. Dalam peran tersebut, saya banyak menangani proses pengolahan data, mulai dari input, validasi, hingga pengecekan konsistensi data menggunakan berbagai tools seperti Visual Studio Code, XAMPP, NetBeans, Docker, Linux Ubuntu, Git, dan GitHub. Saya terbiasa menjaga ketelitian dalam memasukkan data ke sistem, memperbarui catatan digital, dan membuat laporan.

Selain itu, saya mampu bekerja dengan sistem manajemen database serta spreadsheet untuk melakukan sorting, filtering, rekapitulasi, dan dokumentasi data harian.

Kombinasi latar belakang akademik di bidang Informatika dan pengalaman praktis dalam pengolahan data membuat saya dapat mendukung kebutuhan operasional dengan efektif, khususnya terkait administrasi digital, data entry, dan pemeliharaan data pada sistem internal.

## PENDIDIKAN

2023 - Present	<b>Universitas Esa Unggul</b>	<b>Kota Tangerang</b>
Mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika (IPK : 3.54) .		
2020 - 2023	<b>SMK Bhakti Anindya</b>	<b>Kota Tangerang</b>
Jurusan Multimedia, Graduated June 2020.		

## PENGALAMAN KERJA

<b>Admin Data Entry, PT Kusuma Putra Sukses</b>	<b>Januari 2024 - Agustus 2024</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Melakukan pemasukan data ke sistem dan spreadsheet, termasuk proses pengecekan, konfirmasi, serta pembaruan data secara rutin.</li><li>Menjaga kualitas data dengan melakukan peninjauan berkala untuk menemukan ketidaksesuaian dan melakukan perbaikan.</li><li>Menata dan menyimpan dokumen digital maupun fisik melalui proses pemindaian, pengelompokan, dan penamaan file sesuai standar.</li><li>Menyusun data menjadi laporan ringkas harian atau bulanan menggunakan Excel dan Google Sheets.</li><li>Berkolaborasi dengan tim administrasi untuk memastikan seluruh data tercatat lengkap dan dokumen perusahaan tetap terjaga kerahasiaannya.</li><li>Mengoperasikan berbagai software perkantoran dan sistem internal sebagai bagian dari kegiatan pengolahan dan manajemen data.</li></ul>	

---

## PENGALAMAN ORGANISASI

Jun 2024 - Oct 2025     Staff Hubungan Mahasiswa, **Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul**

- Menjadi Master of Ceremony (MC) pada dua agenda fakultas, yaitu Seminar Fakultas dan Leadership Training Program, memastikan acara berjalan interaktif dan kondusif.
- Bertanggung jawab sebagai pencari proposal, melakukan pendekatan ke sponsor, termasuk menyusun brand/instansi, serta menjalin hubungan dengan pihak eksternal.
- Membuat dan mengelola konten sosial media, mulai dari konsep, desain, copywriting, hingga publikasi untuk meningkatkan engagement dan citra organisasi.
- Berkolaborasi dengan tim acara dan humas dalam perencanaan, koordinasi, serta pelaksanaan program kerja BEM Fakultas.

Jun, 2021- Jul 2022

**Divisi Publikasi, Desain, dan Dokumentasi, OSIS SMK Bhakti Anindya**

Berpengalaman dalam produksi materi publikasi visual seperti poster, banner, infografis, dan antarmuka pengguna (UI) menggunakan Adobe Photoshop, Illustrator, Canva, dan Figma. Bertanggung jawab dalam pembuatan konten visual kegiatan acara, termasuk perencanaan konsep, desain, copywriting dasar, dan publikasi di media internal. Mengelola dokumentasi foto dan video selama kegiatan sekolah. Berkolaborasi dengan panitia acara dan divisi lain untuk memenuhi kebutuhan desain, publikasi, dan dokumentasi secara tepat waktu dan konsisten.

---

## PROJECTS

UI UX Design

### 1. Desain UI Aplikasi SIGAP (Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat)

Project Mata Kuliah Analisis Perancangan Sistem Informasi — Juni 2025  
Menganalisis kebutuhan pengguna untuk sistem pengaduan masyarakat berbasis digital dan mengidentifikasi fitur inti aplikasi. Menyusun use case diagram, user flow, dan wireframe untuk menggambarkan alur interaksi pengguna. Mendesain prototype interaktif menggunakan Figma dengan fokus pada kemudahan pelaporan, pelacakan status pengaduan, dan transparansi informasi. Menyusun laporan analisis sistem sebagai dokumentasi lengkap untuk kebutuhan akademik.

### 2. Pangan Raya, Peserta Lomba GEMASTIK (Kategori UI/UX)

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK — Mewakili Universitas Esa Unggul Merancang Pangan Raya, sebuah platform digital terintegrasi yang menghubungkan petani, peternak, nelayan, pelaku usaha, dan konsumen dalam satu ekosistem digital. Mengembangkan konsep pengalaman pengguna end-to-end, menyusun user journey, wireframe, dan prototype high-fidelity menggunakan Figma. Berfokus pada optimalisasi akses pasar, transparansi rantai pasok, dan kemudahan transaksi antar pemangku kepentingan. Berkolaborasi dalam tim untuk menghasilkan desain yang inovatif, dan fungsional.

## Web Development

### 1. Back-End Database Alumni Universitas — Project Data Warehouse

#### Laravel, MySQL, React, Docker

- Mengembangkan aplikasi CRUD berbasis Laravel Filament untuk pengelolaan data event kampus (event, tanggal, lokasi, penanggung jawab, jumlah peserta, dsb).
- Mendesain dan mengimplementasikan skema data warehouse (fakta & dimensi) menggunakan MySQL.
- Melakukan proses ETL (Extract, Transform, Load) untuk integrasi data dari CSV/Excel ke database relasional.
- Menerapkan containerization dengan Docker untuk environment development dan deployment.
- Membuat dashboard analitik dan visualisasi data sederhana sebagai laporan.
- Melakukan pengujian & validasi data untuk memastikan konsistensi, integritas, dan akurasi.
- Menyusun laporan analisis sistem yang mencakup perancangan, implementasi, dan hasil pengujian.
- 

### 2. Sistem Informasi Digitalisasi KTM — IDENTIKA (Identitas Akademika)

#### Laravel Filament, MySQL

- Merancang sistem digital untuk otomatisasi pembuatan, validasi, dan pengelolaan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- Menyusun analisis kebutuhan, arsitektur sistem, dan alur proses menggunakan model Waterfall.
- Mendesain UI/UX (wireframe & prototype) di Figma dan merancang struktur database MySQL.
- Mengembangkan aplikasi web berbasis Laravel untuk penerbitan KTM digital (format PNG siap unduh).
- Melakukan black-box testing dan perbaikan fitur berdasarkan feedback pengguna.
- Menghasilkan sistem terintegrasi yang mendukung administrasi kampus secara lebih cepat, efisien, dan akurat.

### 3. Sistem Pengawasan Barang Ekspor-Import Bandara Role-Based System

#### Laravel 12, FilamentPHP, MySQL/MariaDB

- Membangun platform untuk pencatatan dan pelacakan barang ekspor-import secara real-time.
- Mengimplementasikan RBAC (Role-Based Access Control) untuk Admin dan Bea Cukai.
- Membuat fitur CRUD data perusahaan, detail barang, status pengiriman, serta validasi (pending/approved/rejected).
- Mengembangkan tampilan data dan dashboard menggunakan FilamentPHP.
- Memastikan keamanan, transparansi, dan efisiensi melalui database terpusat berbasis MySQL/MariaDB.
- Mengerjakan studi kasus operasional pengiriman barang dengan alur Admin → Validasi → Bea Cukai.

### 4. Halaman Prediksi Sepak Bola Berbasis Machine Learning

#### Python, CSV Dataset, Scikit-Learn, Flask

- Mengolah dataset sepak bola (CSV) menggunakan Python untuk training model prediksi skor dan hasil pertandingan.
- Menggunakan algoritma ML seperti Random Forest, XGBoost, dan KNN untuk prediksi match outcome.
- Menyimpan model menggunakan joblib dan mengintegrasikannya ke halaman website sederhana.
- Membuat UI web untuk input tim, parameter match, dan output prediksi secara real-time.
- Mengoptimalkan tampilan dan struktur halaman agar mudah digunakan dan responsif.

---

<b>SKILLS</b>	Blade, React, Next Js Laravel,MySQL,MariaDB	Visual Studio Code, NetBeans, XAMPP, Docker containers, Ubuntu Linux environment, Git ,GitHub.
	Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint), Figma, Canva, Orange	python and libraries (pandas, numpy,scikit-learn,joblib,flask, matplotlib)

---

## SERTIFIKAT DAN PELATIHAN

- Revou Bootcamp Software Engineering

**Juli 2025**

Bootcamp Software Engineering Juli 2025 Mempelajari dasar-dasar Software Engineering meliputi konsep sistem, pengembangan perangkat lunak, serta prinsip clean code. Memahami dan mempraktikkan workflow Agile Development termasuk Scrum dan Sprint Planning. Mempelajari penggunaan Git untuk version control dan kolaborasi tim. Melatih kemampuan kerja sama melalui proyek kelompok berbasis studi kasus nyata. Mengimplementasikan hasil pembelajaran dalam tugas akhir berupa website company profile menggunakan teknologi web modern

- ESQ Training

**Agustus 2023**

Leadership Training Agustus 2023 Mengikuti pelatihan kepemimpinan dasar untuk membangun keterampilan manajerial. Berlatih public speaking dan komunikasi efektif dalam konteks organisasi. Mengembangkan kemampuan teamwork serta penyelesaian masalah melalui simulasi praktis