

NANDA ADISAPUTRA



Staff IT, Android Developer, Guru IT,
Desain Grafis, Digital Marketing

Sebagai Programmer tingkat mahir lulusan Dicoding Academy, saya meraih gelar Wisudawan Terbaik S1 Teknik Informatika dari Universitas Semarang dengan IPK 3.86. Saya memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun sebagai programmer dan mentor Android. Saya juga aktif dalam berbagai organisasi, telah berpartisipasi dalam kompetisi nasional di bidang IT dan telah menyelesaikan banyak proyek.

Saya juga memiliki pengetahuan dan pengalaman yang kuat dalam digital marketing. Saya terampil dalam memanfaatkan platform-platform seperti Facebook Ads, Instagram Ads, Google Analytics, dan Google Trends untuk meningkatkan efisiensi promosi produk perusahaan berdasarkan analisis data dan tren pasar, serta mengelola kampanye secara efisien untuk mencapai tujuan bisnis.



+62 821 4173 0797



nanda_coding_android



nandaadisaputra18@gmail.com



Kp. Jempono RT 001 RW 001,
Bangetayu Kulon, Genuk, Kota
Semarang

Semarang, 24 November 1998 | Islam | Belum Menikah |
Tinggi Badan 168 Cm | Berat Badan 47 Kg

PENDIDIKAN



S1 TEKNIK INFORMATIKA | 2017 - 2021

UNIVERSITAS SEMARANG

KOTA SEMARANG

IPK Akhir 3.86 / 4.00

PENGALAMAN KERJA

Guru Kejuruan
dan Kepala
Jurusan

2024 - Sekarang

Mentor dan
Fasilitator Kelas
Industri bidang
Android Engineer
2021 - Sekarang

Freelancer Android
Developer
2019

Android Trainer
2019

SMK MUHAMMADIYAH 03 PUCANG GADING

Mengajar mata pelajaran informatika fase E, animasi fase F, teknik pengolahan audio video fase F, desain grafis percetakan fase F, desain media interaktif fase F, dasar desain komunikasi visual fase E

PT TAMAN KREASI INDONESIA, SEMARANG

Membuat aplikasi android, membuat materi kelas industri, mereview source code, mengajar bidang android development, membimbing siswa kelas industri di forum diskusi, membuat dokumentasi, serta melakukan kolaborasi menggunakan GIT.

**DINAS PEKERJAAN UMUM SUMBER DAYA AIR DAN
PENATAAN RUANG PROVINSI JAWA TENGAH,
SEMARANG**

Mengerjakan project base SiPai (Sistem Pengelolaan Area Irigasi) Jawa Tengah bersama tim project.

**KOMINFO RI DIREKTORAT JENDRAL APTIKA,
JAKARTA**

Mengajar pemrograman android, memberi dan mereview tugas, serta memberi nilai untuk siswa / i SMK Negeri 9 Semarang kelas 12 terpilih dengan menggunakan kurikulum industri dari penyelenggara program SMK Coding.

SOFTWARE

- | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| • Google Ads | • Postman | • SEOCRAWL |
| • Google Analytics | • XAMPP | • Adobe Illustrator |
| • Visual Studio Code | • Figma dan Canva | • Adobe PhotoShop |
| • Android Studio | • Google Tag Manager | • CorelDraw |
| • ChatGPT | • Semrush | • Adobe Premiere Pro |

PELATIHAN KERJA

1 April 2024

DICODING INDONESIA

**BELAJAR PENGEMBANGAN APLIKASI
FLUTTER INTERMEDIATE**

- **Advanced Navigation** : Memahami bagaimana menerapkan Navigator 2.0 dalam perutean halaman aplikasi. (6 jam 50 menit)
- **Media** : Memahami bagaimana mengakses berkas media seperti foto, audio, video, serta memahami bagaimana mengunggah file ke server dengan package http. (7 jam 35 menit)
- **Localization & Accessibility** : Memahami bagaimana menerapkan localizations dan accessibility untuk menjangkau pengguna lebih luas. (6 jam 20 menit)
- **Flutter Desktop** : Memahami bagaimana membuat aplikasi desktop seperti Windows, macOS, dan Linux menggunakan package tertentu. (7 jam 15 menit)
- **Advanced Widget** : Memahami bagaimana mengoperasikan widget tingkat lanjut untuk mendukung pembuatan aplikasi. (6 jam 55 menit)
- **Code Generation** : Memahami bagaimana membuat secara otomatis berkas Dart atau lainnya dalam proyek Flutter. (5 jam 30 menit)
- **Maps & Location** : Memahami bagaimana mendapatkan informasi lokasi pengguna serta menampilkannya pada peta. (5 jam 30 menit)
- **Build Variant** : Memahami bagaimana membagi satu basis kode aplikasi menjadi beberapa versi aplikasi. (3 jam 20 menit)

PELATIHAN KERJA

1 Januari 2024

DICODING INDONESIA

BELAJAR FUNDAMENTAL APLIKASI FLUTTER

- **Fundamental Flutter** : Mengetahui tentang dasar Flutter, seperti widget, state, navigation, dan devtools. (3 jam 35 menit)
- **Desain UI dengan Widget** : Mempelajari desain layout menggunakan berbagai jenis widget yang disediakan Flutter. (10 jam 35 menit)
- **State Management** : Mempelajari bagaimana mengelola state dan data dalam lingkungan deklaratif UI seperti Flutter. (2 jam 35 menit)
- **Mendapatkan Data dari Internet** : Mempelajari bagaimana mengambil data dari internet/API dan menampilkannya. (5 jam 40 menit)
- **Scheduling** : Mempelajari bagaimana menjalankan tugas secara terjadwal meskipun aplikasi tidak dalam kondisi terbuka. (5 jam 15 menit)
- **Penyimpanan Lokal** : Mempelajari pendekatan untuk menyimpan data secara lokal pada perangkat. (5 jam 25 menit)
- **Testing** : Mempelajari bagaimana melakukan pengujian otomatis pada aplikasi Flutter. (2 jam 45 menit)
- **Firebase di Flutter** : Mempelajari integrasi antara Flutter dan Firebase. (2 jam 45 menit)

1 Januari 2023

DICODING INDONESIA

BELAJAR PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID INTERMEDIATE

- **Advanced UI** (11 jam 50 menit) : Custom View, Widget, dan WebView untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- **Animation** (8 jam 10 menit) : Pembuatan animasi menggunakan Property Animation dan Motion Layout.
- **Localization & Accessibility** (11 jam 35 menit) : Penggunaan Localization untuk mendukung multi-bahasa dan Accessibility untuk pengguna berkebutuhan khusus.
- **Service** (5 jam 20 menit) : Penggunaan Service untuk melakukan aksi di Background Thread.
- **Media** (13 jam 10 menit) : Pengelolaan media (audio, video, gambar) dan pengunggahan ke server menggunakan Multipart.
- **Geo Location** (7 jam 20 menit) : Pemetaan dengan Google Maps API, pengambilan posisi pengguna, dan informasi dari radius dan posisi tertentu dengan Geofences.
- **Advanced Testing** (7 jam 30 menit) : Pendekatan dalam pengujian aplikasi, baik unit testing menggunakan Test Double, maupun UI testing menggunakan Idling Resource dan MockWebServer.
- **Advanced Database** (9 jam 50 menit) : Pengujian komponen Architecture Component dengan TDD dan Test Double.
- **Firebase** (3 jam) : Layanan Firebase seperti Authentication, Realtime Database, dan Firebase Cloud Messaging (FCM).

1 Desember 2022

DICODING INDONESIA

BELAJAR FUNDAMENTAL APLIKASI ANDROID

- **Pengenalan Android Studio** (5 jam 10 menit) : Instalasi Android Studio dan komponen-komponen utamanya.
- **Fundamental Pemrograman Android** (16 jam 55 menit) : Dasar-dasar seperti Activity, Intent, Fragment, dan Debugging.
- **Layout** (18 jam 20 menit) : Pembangunan layout dengan View & ViewGroup, Style & Theme, library, dan View Binding.
- **Studi Kasus Aplikasi Android** (12 jam) : Implementasi komponen fundamental untuk membuat aplikasi dengan daftar konten dan detailnya.
- **Navigation** (12 jam 45 menit) : Penggunaan Navigation Component, Option Menu pada Action Bar, Navigation Drawer, Bottom Navigation, dan Tab Layout dengan ViewPager2.
- **Background Thread dan Networking** (9 jam 35 menit) : Eksekusi proses secara asynchronous di background thread dan pengambilan data dari Web API yang berformat JSON.
- **Android Architecture Component** (8 jam 50 menit) : Penggunaan ViewModel dan LiveData sesuai dengan arsitektur yang direkomendasikan Google.
- **Studi Kasus Implementasi Navigation dan API** (12 jam) : Pembuatan aplikasi yang melakukan pencarian data dari Web API dan implementasi menu navigasi sesuai Material Design.
- **Testing** (4 jam 20 menit) : Pengujian aplikasi secara otomatis dengan Unit Testing dan Instrumentation Testing.
- **Local Data Persistent** (25 jam 50 menit) : Penyimpanan data di Android menggunakan File Storage, DataStore, dan database Room.
- **Background Task dan Scheduler** (11 jam 40 menit) : Menjalankan task di background dan penggunaan komponen Scheduler seperti AlarmManager dan WorkManager.

PENGALAMAN MAGANG

Maret 2020 - Mei 2020

KOTLIN ANDROID DEVELOPER

PT TAMAN MEDIA INDONESIA

- Melanjutkan project Koomik dari PT Kriya Manggala Indonesia selaku client bersama senior Android Developer Crocodic selama 3 bulan.
- Maintenance bug project Koomik dari PT Kriya Manggala Indonesia selaku client bersama senior Android Developer Crocodic selama 3 bulan.

PENGALAMAN ORGANISASI

September 2023 – Sekarang

ANGGOTA

KARANG TARUNA BANGETAYU KULON

Mengikuti Rapat Karang Taruna Kelurahan Bangetayu Kulon, membantu jalannya program kerja Karang Taruna Bangetayu Kulon, dan mengikuti Lomba KITA PEMUDA 2023 bidang Kreatif dan Inovatif Kota Semarang mewakili Kecamatan Genuk.

Oktober 2018 – Sekarang

PENGURUS DAN TRAINER

SEMARANG ANDROID DEVELOPER CENTER (SANDEC)

Mengajar Monthly Training SANDEC bergantian secara terjadwal dengan pengurus lainnya atau pemateri dari luar setiap weekend 1 bulan sekali, dan membantu dalam mengadakan event kolaborasi dengan komunitas lainnya.

September 2018 - September 2019

KETUA

MARVIND COMMUNITY

Mengkoordinasi anggota untuk dapat menjalankan program kerja komunitas seperti lomba, gathering, pelatihan setiap 1 minggu sekali, dan membuat Modul dan mengisi materi terkait Android Development.

November 2017 - November 2018

HUMAS DAN SEKERTARIS

UKM KARATE USM

Membuat Proposal Program Kerja UKM Karate USM, membuat LPJ Kegiatan Program Kerja UKM Karate USM, dan mengajukan Proposal dan juga LPJ ke kemahasiswaan.

PENGALAMAN SEMINAR

19 Desember 2021

LOKER PROGRAMMER

CAREER TALK PERSIAPAN KARIR GENERASI MILENIAL DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI INDUSTRI 4.0

Tips Menjadi Android Developer Agar Diminati Industri.

SERTIFIKASI

April 2024 - April 2027

DICODING INDONESIA

BELAJAR PENGEMBANGAN APLIKASI FLUTTER INTERMEDIATE

Pembelajaran dilakukan melalui topik seperti Navigation, Media, Localization & Accessibility, Flutter Desktop, Advanced Widget, Code Generation, Maps & Location, dan Build Variant. Evaluasinya adalah membuat aplikasi Flutter dengan tema story app yang memiliki fitur infinite scrolling untuk berbagi foto. Durasi pembelajaran berkisar dari 3 jam 20 menit hingga 7 jam 35 menit.

Januari 2024 - Januari 2027

DICODING INDONESIA

BELAJAR FUNDAMENTAL APLIKASI FLUTTER

Materi pembelajaran Flutter: dasar Flutter (3j 35m), desain UI dengan widget (10j 35m), state management (2j 35m), mendapatkan data dari internet (5j 40m), scheduling (5j 15m), penyimpanan lokal (5j 25m), testing (2j 45m), Firebase di Flutter (2j 45m). **Submission** : aplikasi Flutter dapat mengambil data dari web API, menyimpan data lokal, menampilkan notifikasi, dan diuji.

SERTIFIKASI

S

Januari 2023 - Januari 2026

DICODING INDONESIA

BELAJAR PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID INTERMEDIATE

UI Custom View, Widget, WebView untuk pengalaman pengguna yang lebih baik; Animasi dengan Properti Animation dan Motion Layout; Localization dan Accessibility untuk multi-bahasa dan kebutuhan khusus; Penggunaan Service di Background Thread.; Pengelolaan media dan pengunggahan ke server; Pemetaan dengan Google Maps API dan Geofences; Pendekatan pengujian aplikasi dan pengujian database; Layanan Firebase termasuk Authentication, Realtime Database, dan Firebase Cloud Messaging.

Desember 2022 - Desember 2025

DICODING INDONESIA

BELAJAR FUNDAMENTAL APLIKASI ANDROID

Android Studio, pemrograman Android, layout, pembuatan aplikasi Android, navigasi, background thread dan networking, Android Architecture Component, testing, penyimpanan data lokal, background task dan scheduler. Anda juga akan membuat sebuah aplikasi menggunakan Web API dan database lokal. Durasi kelas ini adalah 150 jam.

PRESTASI

2021

WISUDAWAN TERBAIK S1 TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SEMARANG PADA WISUDA KE 61

Universitas Semarang

2018

FINALIST NASIONAL IN COURSE-NET COMPUTER SCIENCE INNOVATIVE CHALLENGE

Head of Computer Science Department Universitas Multimedia Nusantara

KEAHLIAN

- Flutter Developer
- Kotlin Android Developer
- Mentor Android Developer
- Public Speaking
- Web Developer
- SEO
- Content Marketing
- SEM (Google Ads)
- Desain Grafis
- 3D Animator
- Vidio Editor
- Kerjasama Tim
- Kepemimpinan
- Manajemen Waktu
- Mudah Beradaptasi
- Berpikir Kritis
- Kemampuan Belajar Mandiri