

IQBAL UMAR KADAFI

Garut, Jawa Barat iqbalumarr@gmail.com | (+62) 88229101316 |
<https://www.linkedin.com/in/iqbal-umar-kadafi>

PROFIL

Mahasiswa semester 4 program studi Informatika di Universitas Singaperbangsa Karawang yang memiliki ketertarikan dan dedikasi tinggi dalam mempelajari dan berinovasi di bidang riset teknologi serta kemampuan dasar dalam bidang *graphic design*. Memiliki pengalaman organisasi di bidang manajemen sumber daya manusia, dengan kemampuan dalam kepemimpinan, komunikasi, *public speaking*, *teamwork*, manajemen waktu, dan *problem solving*. Selama berkuliah saya pernah menyelesaikan project membuat sistem manajemen hotel, absensi, dan *provider* telekomunikasi sederhana. Serta terlibat dalam membantu membuat *website* dan membuat *UI/UX* untuk *mobile apps* dan *website*.

PENDIDIKAN

Universitas Singaperbangsa Karawang S1 Program Studi Informatika, Fakultas ilmu Komputer (IPK 3,87/4,00)	2023-sekarang
SMA Negeri 9 Garut Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	2020-2023

PENGALAMAN ORGANISASI

HIMTIKA (Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika) Ketua Umum	November 2024 - sekarang
<ul style="list-style-type: none">- Mengkoordinir dan mengkonsolidasi 5 Ketua Divisi untuk menjalankan satu tahun kepengurusan- Berkoordinasi dengan pimpinan organisasi mahasiswa lain di Tingkat fakultas untuk mencapai Keputusan bersama- Menyeleksi calon pengurus baru masa bakti 2024/2025- Bertanggung jawab dalam pengambilan Keputusan dan kebijakan selama satu tahun kepengurusan.	
HIMTIKA (Himpunan Mahasiswa Informatika Unsika) Staff Divisi Internal-Departemen <i>Human Resource Development</i>	Januari-November 2024
<ul style="list-style-type: none">- Bertanggung Jawab sebagai Ketua pelaksana <i>Diesnatalis</i> Himtika dengan rangkaian perlombaan, pentas seni dan santunan.- Menjadi MC dalam kegiatan Himtika <i>Growth Up</i>- Menjalankan program kerja untuk mengembangkan sumber daya mahasiswa.- Pelaksanaan evaluasi dan monitoring setiap Triwulan	

PENGALAMAN KEPEMIMPINAN DAN KEPANITIAAN

Musyawarah Anggota HIMTIKA VII Koordinator Sie. Acara	16 November 2024
<ul style="list-style-type: none">- Membuat <i>layout</i> untuk peserta Musyawarah dan menkoordinir peserta musyawarah untuk mengikuti rangkaian kegiatan sampai selesai	

- Melakukan sosialisasi kepada mahasiswa umum untuk ikut serta dalam kegiatan dengan mengirimkan delegasi per kelas.
- Menyeleksi dan memilih kandidat untuk presidium sidang.

Diesnatalis HIMTIKA

19 Oktober 2024

Ketua Pelaksana

- Merancang dan Mengontrol 3 rangkaian kegiatan, yaitu perlombaan, pentas seni dan malam puncak, serta santunan ke panti asuhan
- Menjalankan kegiatan dengan partisipan mencapai 300 orang dan mengundang lebih dari 30 instansi lain
- Berperan menjadi pengarah dan penghubung untuk mendapatkan 7 mitra dan sponsor
- Menyelenggarakan seluruh rangkaian kegiatan dengan total survey kepuasan peserta mencapai 90%.

Latihan Dasar Kepemimpinan Manajemen Mahasiswa (LKMM Pra-Dasar)

29 Agustus 2024

Sie. Pubdekdok

- Menjadi operator untuk Hari-H kegiatan yang bertugas mengatur *sound system* dan videotron
- Membuat video bergerak untuk *backdrop* di Videotron
- Membuat desain *que card* MC

PKKMB Universitas Singaperbangsa Karawang

29-31 Juli 2024

Sie. Kakak Pembimbing

- Menjadi sarana komunikasi pihak kampus dan panitia kepada mahasiswa baru
- Memotivasi dan mendampingi proses pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru
- Mendata mahasiswa baru dan memberikan penilaian terhadap tugas tugas yang diberikan
- Berkoordinasi dan mengelola kelompok mahasiswa baru yang berjumlah lebih dari 200 orang.

HIMTIKA Goes To Company (HGTC)

25 Juli 2024

Koordinator Sie. Humas

- Membagi *jobdesk* anggota divisi Humas untuk menghubungi pihak Perusahaan, Dekanat, Rektorat dan Travel bus
- Memastikan dan bertanggungjawab atas kehadiran dan kepuasan peserta kegiatan
- Menyusun timeline kegiatan agar tidak terjadi bentrokan waktu di hari pelaksanaan kegiatan.

Seleksi Mahasiswa Ngetop Informatika (SEMANTIK 8.0)

27 April 2024

Sie. Peralatan

- Membuat list kebutuhan peralatan dan memastikan ketersediaan serta melakukan pengecekan secara berkala pada setiap barang
- Menjaln komunikasi dan bekerja sama dengan semua Sie yang ada, untuk membantu memenuhi kebutuhan yang perlu disiapkan sebelum dan saat hari acara
- Berkoordinasi dengan Sie Acara untuk mengatur tata letak tempat acara

PROJECT

Mobile Application Safe Space

Oktober 2024-sekarang

Kompetisi Program Kreativitas Mahasiswa (PKM-KI)

- Melakukan Analisa terkait target sasaran pengguna aplikasi yaitu Gen Z, dan membuat kerangka deskripsi dan Gambaran umum aplikasi
- Memilih metode pengembangan yaitu *waterfall*
- Menyusun proposal untuk mendapatkan pendampingan dosen dari fakultas
- Membuat rancangan *UI/UX* untuk aplikasi, menyesuaikan selera dan preferensi target sasaran
- Dalam proses *development* aplikasi dan kompetisi PKM.

Aplikasi Dekstop: E-Absent

November 2024

Project Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek

- Menganalisis fitur setiap role, admin dan siswa untuk memutuskan fitur yang akan ditambahkan pada masing masing role

- Membuat desain antarmuka menggunakan GUI menyesuaikan kepada fitur dan mengacu pada setiap tampilan yang akan dibuat
- Membuat dan mengimplementasikan database untuk menyimpan data absensi, siswa, dan role pengguna
- Menyusun dan merekap dokumentasi *development* aplikasi yang kemudian digunakan untuk presentasi dan pembuatan laporan.

Sistem penyedia jasa *provider* Telekomunikasi

Mei-Juni 2024

Project Mata Kuliah Struktur Data

- Memilih dan menentukan fitur utama dan tambahan yang akan diimplementasikan dalam program
- Memiliki kontribusi yang paling tinggi dalam *development* program, menentukan keseluruhan struktur kode program dan melakukan *trial and error* secara bersamaan
- Melakukan simulasi program yang dilakukan bersamaan dengan presentasi *projecti* yang dilakukan dalam video
- Menyusun laporan hasil *project* yang tersusun dengan rapih beserta dokumentasi program dan proses *development* project.

Desain UI/UX *Mobile Apps* ComicZone

Maret 2024

Project Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

- Melakukan riset terhadap kebutuhan aplikasi dan target pasar yang dituju
- Melakukan riset awal untuk menentukan fitur fitur dan tampilan setiap *page* yang akan dibuat
- Membuat *prototype* dan kerangka awal desain aplikasi
- Melakukan pengujian terhadap desain aplikasi dan *flow* setiap perpindahan *page* pada desain aplikasi
- Menyusun dokumentasi desain aplikasi dan membuat laporan terstruktur.

Sistem Manajemen reservasi Hotel

November-Desember 2023

Project Mata kuliah Algoritma dan Pemrograman

- Menganalisis kebutuhan sistem, mengidentifikasi fitur, menu, dan *flow* program dari awal sampai akhir
- Mengimplementasikan ide dan rancangan awal program dengan menentukan stuktur dan susunan kode program
- Melakukan *trial and error* secara berkala untuk memastikan program berjalan dengan sistematis dan benar
- Membuat dokumentasi dan pencatatan menyeluruh untuk kemudian mempresentasikan hasil *project* kepada dosen dan asisten dosen.

KEAHLIAN

SOFTWARE

- Visual Studio Code, Dasar C++, Python, HTML, CSS
- Figma, *UI/UX*
- NetBeans, java
- Canva, Adobe Illustrator, Figma, *graphic design*
- MS Office (Word, Excel, Powerpoint)

BAHASA

- Indonesia (*Advance*)
- English (*Intermediate*)