



Muhamad Rizaldhani Darmawan

+62895367254929 | muhamadrizaldhanidarmawan@gmail.com | @vxrizalzzz

Jl. Ketintang Madya III No. 11, Surabaya, Indonesia.

Saya adalah mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Negeri Surabaya dengan IPK 3.79/4.00, memiliki pengalaman dalam manajemen acara, keuangan, dan desain UI/UX. Sebagai Bendahara Pramuka & OSIS, serta Ketua Pelaksana PTA, saya terbiasa mengelola keuangan, menyusun strategi anggaran, serta mengoordinasikan tim dengan efektif. Keahlian saya mencakup komunikasi, kepemimpinan, analisis data, dan pengambilan keputusan. Dengan pemahaman dalam teknologi digital serta riset pasar, saya siap berkontribusi dalam Organisasi Volunteer, terutama dalam perencanaan program dan pengelolaan sumber daya. Saya juga terbuka untuk peluang lain yang memanfaatkan keahlian saya secara maksimal, menjadikan saya kandidat potensial untuk berbagai bidang profesional.

PENDIDIKAN

Universitas Negeri Surabaya	2024 - Sekarang
<ul style="list-style-type: none">Jurusan : Teknik InformatikaIPK Sementara : 3.79 / 4.00	

PENGALAMAN ORGANISASI

Bendahara Pramuka	2022 - 2023
<ul style="list-style-type: none">Mengelola keuangan organisasi dengan transparan dan akurat untuk memastikan keseimbangan kas serta laporan bulanan.Menyusun anggaran kegiatan berdasarkan kebutuhan organisasi serta mempertimbangkan efisiensi penggunaan dana yang ada.Mengawasi arus pemasukan dan pengeluaran dana agar penggunaan sesuai dengan kebijakan organisasi yang berlaku.	
Bendahara Sie OSIS	2022 - 2023
<ul style="list-style-type: none">Mengelola anggaran kegiatan OSIS secara transparan dan memastikan pencatatan keuangan dilakukan dengan rapi serta akurat. Mengawasi pemasukan dan pengeluaran dana untuk setiap kegiatan agar sesuai dengan rencana anggaran yang telah ditetapkan. Menyusun laporan keuangan secara berkala sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap penggunaan dana organisasi.	

PENGALAMAN EVENT

Ketua Pelaksana PTA (Penerimaan Tamu Ambalan)	2022 - 2023
<ul style="list-style-type: none">Memimpin seluruh rangkaian acara agar berjalan sesuai rencana serta memastikan partisipasi aktif semua panitia.Berkoordinasi dengan panitia dan pihak terkait guna menjamin kelancaran setiap tahap kegiatan yang berlangsung.Mengatasi kendala teknis serta non-teknis selama acara agar kegiatan tetap berjalan dengan baik dan lancar.	
Bendahara Pelaksanaan	2022 - 2023
<ul style="list-style-type: none">Mengelola dan mencatat pemasukan serta pengeluaran dana agar keuangan kegiatan lebih transparan serta terkontrol.Menyusun laporan keuangan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap penggunaan dana yang telah dialokasikan.Memastikan setiap penggunaan dana sesuai rencana anggaran tanpa melebihi batas yang telah ditetapkan sebelumnya.	
Bendahara Pembantaraan	2022 - 2023
<ul style="list-style-type: none">Menyediakan serta memastikan kesiapan seluruh perlengkapan acara sebelum kegiatan dimulai agar acara berjalan lancar.Mengatur distribusi alat dan bahan sesuai kebutuhan masing-masing bagian agar tidak terjadi kekurangan perlengkapan.Mengawasi logistik acara serta memastikan perlengkapan dikembalikan dalam kondisi baik setelah acara selesai.	
Volunteer Future Frames : Crafting Tomorrow's Art With Clay	2024
<ul style="list-style-type: none">Membantu dalam penyelenggaraan lokakarya seni tanah liat sebagai sarana terapi dan pengembangan keterampilan anak-anak.Berperan dalam motivasi anak-anak selama proses pembuatan karya seni untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka.	
Volunteer Voluntiiran Days : Satu Tahun Berbagi Selamanya Menginspirasi	2024 - 2025
<ul style="list-style-type: none">Berkontribusi selama 1 tahun dalam kegiatan sosial untuk berbagi dan menginspirasi masyarakat.Aktif berpartisipasi dalam kegiatan kerelawanan 1 tahun untuk mendukung masyarakat dan memberikan dampak positif.Menjabat sebagai Ketua Perlengkapan dengan fokus pada manajemen inventaris dan koordinasi operasional kegiatan.	

PENGALAMAN PROYEK

Ketua Proyek Desain UI/UX Aplikasi "Pentingnya Minum Air"	
<ul style="list-style-type: none">Merancang desain UI/UX yang menarik, interaktif, dan ramah pengguna untuk meningkatkan pengalaman dalam aplikasi.Berkoordinasi dengan tim pengembang agar desain yang dibuat dapat diimplementasikan sesuai kebutuhan pengguna aplikasi.Melakukan riset mengenai kebutuhan pengguna agar desain aplikasi lebih efektif dan sesuai dengan target pasar.	

Tim Proyek | Desain UX Aplikasi "ABISMA : Asisten Manajemen Bisnis"

- Mengembangkan antarmuka pengguna yang intuitif dan interaktif untuk meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi.
- Berkolaborasi dengan tim pengembang dalam menerjemahkan desain ke implementasi teknis sesuai kebutuhan pengguna.
- Melakukan studi pengguna dan benchmarking produk untuk menyusun desain yang efektif serta sesuai preferensi pasar.

Ketua Proyek | Desain UI/UX Aplikasi " Asisten Pengingat Olahraga, Obat dan Kalori"

- Memimpin tim dalam perancangan antarmuka aplikasi yang intuitif, interaktif, dan ramah pengguna.
- Mengoptimalkan alur pengguna sehingga meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi.
- Melakukan riset pengguna dan usability testing guna menciptakan pengalaman yang relevan dengan gaya hidup sehat.

PRESTASI & SERTIFIKAT

- Juara 3 Kompetisi Inovasi Teknologi Indonesia | Tingkat Kabupaten (2023)
- Juara 1 Kompetisi PUBG Mobile | Tingkat Kabupaten (2023)
- Juara 2 Kompetisi Basket | Tingkat Universitas Negeri Surabaya
- **Sertifikat** | Pelatihan Entrepreneurship | Generating Real Opportunities Workshop (2025)
- **Sertifikat** | Pelatihan Future Entrepreneur (2025)
- **Sertifikat** | Pelatihan Public Speaking (2025)
- **Sertifikat** | Ketua Pelengkapan Voluntiiran (2025)

PERSONAL SKILL

Soft Skill : Komunikasi Efektif, Kepemimpinan, Kerja Sama Tim, Manajemen Waktu, Keterampilan Interpersonal, Adaptasi, Kreativitas, Pemecahan Masalah, Kemampuan Berpikir Kritis.

Hard Skill : Manajemen Keuangan, Manajemen Acara, UI/UX Design, Riset Pasar, Kepemimpinan Tim, Public Speaking, Teknologi Digital, Pengambilan Keputusan, Analisis Data.

Bahasa : Indonesia, Inggris (Pasif).