

MUHAMAD RAMADANI

Email · ramadanisketchganteng@gmail.com

 RmdSketch ·  Muhamad Ramadani ·  RmdSketch

PROFIL

Sebagai mahasiswa Informatika semester 6 di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, saya memiliki ketertarikan yang kuat pada bidang Fullstack Developer. Saya memiliki pemahaman menyeluruh mengenai pengembangan web serta minat yang mendalam dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile dan kecerdasan buatan. Antusiasme saya terhadap teknologi mendorong saya untuk terus belajar, berinovasi, dan menciptakan solusi berdampak yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memajukan bangsa di masa depan.

PENGALAMAN ORGANISASI

SEP 2022 – DES 2023

STAFF DIVISI LITBANG (PENELITIAN & PENGEMBANGAN), HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA UNJAYA (HMIF UNJAYA)

- Mengadakan beberapa pelatihan atau seminar yang relevan untuk menunjang dan menambah wawasan mahasiswa Informatika, seperti pelatihan data mining dan pemrograman berbasis objek.
- Mengembangkan beberapa program kerja yang berkolaborasi dengan mitra atau perguruan tinggi lain yang bekerja sama dengan kampus, guna menghadirkan narasumber yang memberikan insight dan pengalaman kepada mahasiswa Informatika.

OKT 2023 – JAN 2025

MEMBER GOOGLE DEVELOPER STUDENTS CLUB, SELF EMPLOYED

- Berpartisipasi dalam berbagai kegiatan komunitas seperti workshop, study jam, dan kolaborasi proyek yang berfokus pada pengembangan web, mobile, dan teknologi Google lainnya.
- Terlibat dalam beberapa proyek kolaboratif dalam topik seperti machine learning, cloud computing dan pengembangan aplikasi web atau mobile.

PELATIHAN DAN SERTIFIKASI

13 SEP – 17 DES 2024

PESERTA IDCAMP 2024 – LEARNING PATH FRONTEND DEVELOPER, INDOSAT OOREDOO HUTCHISON X DICODING INDONESIA

- Mengikuti pelatihan dasar pengembangan web, mencakup HTML, CSS, JavaScripts dan dasar framework pengembangan aplikasi web (React).

10 JUN – 27 AGUST 2025

PESERTA ID CAMP 2024 LEARNING PATH CYBER SECURITY, INDOSAT OOREDOO HUTCHISON X DICODING INDONESIA

- Memperdalam prinsip tentang keamanan siber, perlindungan data dan penerapan praktik keamanan dalam pengembangan aplikasi.

14 JUN 2025

MOBILE JUNIOR PROGRAMMER, LSP TEKNOLOGI DIGITAL

- Mengikuti ujian sertifikasi kompetensi yang diselenggarakan oleh LSP Teknologi Digital, dan dinyatakan kompeten dalam pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter.

PENGALAMAN PROYEK

UI/UX RECYCLO (APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH)

2023

- Merancang antarmuka pengguna rancangan aplikasi daur ulang sampah menggunakan tools software Figma. Desainnya mencakup user flow, wireframe dan prototype interaktif. Untuk tautan proyeknya dapat diakses di tautan berikut:
<https://www.figma.com/design/cHqyCzGQclDlv2OQLRGqgO/RECYCLO-APP?node-id=0-1&p=f&t=k0FpWIW2NZmzyb1O-0>.

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN (DUTAKU SLEMAN)

2024

- Membangun aplikasi berbasis sistem pendukung keputusan yang dapat digunakan untuk membantu pemilihan calon duta pariwisata kabupaten Sleman. Dengan menggunakan Menerapkan metode Simple Additive Weighting (SAW) dalam perhitungan bobot kriteria penilaian. frontend menggunakan framework React dan backend menggunakan Flask, menghasilkan sistem yang interaktif, efisien, dan mudah digunakan oleh panitia seleksi.

PLANTOGUARD (APLIKASI PENDETEKSI PENYAKIT DAUN TOMAT)

2025

- Mengembangkan aplikasi mobile menggunakan Flutter yang terintegrasi dengan model machine learning (TensorFlow Lite) dan backend berbasis Python. Sistem ini dirancang untuk membantu petani tomat dalam mengidentifikasi penyakit pada daun tomat secara real time dan akurat.

TECH STACK

- | | | |
|---------------|------------|-----------------------|
| • Python | • Dart | • Git Version Control |
| • JavaScripts | • React js | • Figma |
| • MySQL | • Flutter | • Postman |