

SAPUTRA ADI NUGRAHA

Kota Semarang, Jawa Tengah | +62 81228772723 | poetra.adiy28@gmail.com

PROFIL

Saya adalah mahasiswa Teknik Komputer di Universitas Negeri Semarang dengan minat besar dalam teknologi dan pengembangan proyek berbasis sistem tertanam dan pemrograman. Berpengalaman dalam mengerjakan proyek akademik yang menantang dan berkeinginan kuat untuk terus mengasah keterampilan dan berbagi pengetahuan. Proaktif, komunikatif, dan memiliki kemampuan bekerja dalam tim maupun secara mandiri.

PENDIDIKAN

Universitas Negeri Semarang

S1 Teknik Komputer | 2022 - Sekarang

IPK: 3.21 / 4.00

SMA Negeri 1 Godong

Matematika & IPA | 2019 – 2022

PENGALAMAN PROYEK

Proyek Akhir Semester 4

- **Home Automation Menggunakan NodeMCU & Blynk Apps**
Mata Kuliah Sistem Tertanam
Mengembangkan sistem otomatisasi rumah menggunakan NodeMCU dan aplikasi Blynk untuk mengontrol perangkat elektronik via smartphone.
- **Simulasi Pengendali Kecepatan Motor menggunakan TinkerCAD**
Mata Kuliah Sistem Kendali
Membuat simulasi pengendalian kecepatan motor menggunakan platform TinkerCAD dengan pendekatan PID control.
- **Membuat Google Firebase yang dikontrol oleh NodeMCU**
Individual Project
Contohnya seperti Smart Home Automation dan Real Time Data Logging

Proyek Akhir Semester 3

- **Stop Kontak yang Dikontrol oleh Bluetooth HC-05**
Mata Kuliah Sinyal dan Sistem
Mengembangkan stop kontak pintar yang dapat dikontrol melalui Bluetooth menggunakan modul HC-05.
- **Smart Dustbin**
Mata Kuliah Sensor, Transduser, dan Data Akuisisi
Merancang tempat sampah pintar yang dapat mendeteksi dan membuka penutup otomatis menggunakan sensor ultrasonik.
- **Kalkulator GUI Sederhana Menggunakan Bahasa Pemrograman Java**
Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek
Mengembangkan aplikasi kalkulator dasar berbasis Java dengan antarmuka GUI yang sederhana dan mudah digunakan.

PENGALAMAN ORGANISASI

Pasukan Pengibar Bendera, Grobogan

2020 - 2022

Bertanggung jawab dalam pelaksanaan upacara bendera pada berbagai acara resmi di kabupaten.

OSIS SMA N 1 Godong, Grobogan

2021 - 2022

Aktif dalam berbagai kegiatan kepemimpinan dan organisasi siswa di sekolah, serta mengkoordinasikan acara sekolah.

KEMAMPUAN

- Pemrograman: Python (Dasar), Java, C++, Arduino IDE
- Pengolahan Data: MySQL, XAMPP
- Software: Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)
- Bahasa: Bahasa Indonesia (Aktif)
- Keterampilan Lainnya:
 - Kemampuan bekerja dalam tim dan secara mandiri
 - Komunikatif dan adaptif
 - Disiplin, percaya diri, jujur, dan amanah