






Marchellino Shane Ariel

Saya merupakan seorang mahasiswa aktif di Universitas Negeri Semarang pada bidang ilmu komputer. Saya memiliki semangat yang kuat dalam mengejar pendidikan tinggi dan suka belajar hal baru, serta memiliki ketertarikan dan ingin mengembangkan kemampuan pada bidang desain grafis terutama pada desain UI/UX.

 dribbble.com/Shanemarch  0851-5075-8373  linkedin.com/in/marchellino-shane

DATA PRIBADI

- Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 7 Maret 2003
- Alamat : Jl. Pegandan I/10, Kota Semarang
- No. HP : 0851-5075-8373
- Email : Shanemarch03@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

- SMAN 14 Semarang, Matematika dan IPA (2018 - 2021)
- Universitas Negeri Semarang, Ilmu Komputer (2021 - Sekarang)
IPK 3,67 dari 4,00

PENGALAMAN

Proyek Kuliah

Desain Interface, Interaksi Manusia dan Komputer (Agustus 2022 - Desember 2022)

- Merancang desain interface menggunakan Figma
- Prototyping

Pengembang Front-End Web, Rekayasa Perangkat Lunak (Februari 2023 - Juni 2023)

- Mengimplementasikan desain antarmuka pengguna (UI)

Kampus Merdeka, PT. GreatEdu Global Mahardika (Agustus 2023 - Desember 2023)

Visual Design

- Mendesain ulang tampilan antarmuka dari aplikasi Airbnb dengan tampilan visual yang *clear*.

Usability Testing

- Menentukan aplikasi yang akan dijadikan studi kasus
- Melakukan wawancara terhadap pengguna aplikasi tersebut
- Membuat skenario penggunaan aplikasi

Voice and Tone dalam UX Writing

- Melakukan riset untuk memahami target audiens
- Mengimplementasikan copy yang mudah dipahami

Projek Akhir – Redesign Aplikasi Duitin

- Merancang tema dengan berkomunikasi dengan kelompok
- Melakukan wawancara terhadap pengguna aplikasi tersebut dan membuat design thining
- Menentukan userflow
- Membuat design system
- Merancang wireframe low fidelity hingga high fidelity
- Prototyping

Volunteer – Orang Siber Indonesia

(Juni 2023 – Sekarang)

Tech-Learning Hub

- Devisi ini menyelenggarakan sebuah kegiatan berupa Siber Corner yang dilakukan secara online melalui Telegram.
- Pembahasan berkaitan dengan keilmuan dunia digital
- Menentukan teknis dan jadwal pelaksanaan dengan tim
- Setiap kelas memiliki durasi 8x pertemuan tiap bulan

SERTIFIKAT

- Desain Grafis – Amik JTC Semarang (2017)
- Dicoding, Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software (2023)

KETERAMPILAN

Bahasa Pemrograman:

- Java (Pemula)
- C++ (Pemula)
- Python (Pemula)
- HTML (Pemula)
- CSS (Pemula)

Software Desain:



- Mampu menggunakan alat desain software, seperti Corel Draw, Canva, Figma, dan Picsart
- Kemampuan komunikasi, baik lisan maupun tulisan
- Kemampuan kerja sama dalam tim maupun individu
- Kemampuan berpikir kreatif dan inovatif
- Kemampuan beradaptasi dan belajar hal baru