

ANDREAS KEVIN SULLIVAN

+628895573874 | andreaskevin819@gmail.com | www.linkedin.com/in/andreas-kevin-sullivan-6a7884263

Sleman, Yogyakarta

Kevin adalah mahasiswa Sistem Informasi dengan minat dalam pengembangan perangkat lunak. Memiliki karakter kepemimpinan yang kuat serta antusiasme tinggi dalam mempelajari hal-hal baru. Berpengalaman lebih dari satu tahun dalam pengembangan perangkat lunak dengan keahlian utama dalam pemecahan masalah, kepemimpinan, dan kerja sama tim untuk mencapai solusi yang inovatif dan efektif.

Pendidikan

Coding Camp 2025 powered by DBS Foundation - Dicoding Academy

Feb 2025 - Jul 2025 (Expected)

Bachelor of Studi Independen Bersertifikat dalam Front-End dan Back-End

- Menguasai pengembangan web menggunakan HTML, CSS, dan Javascript, diintegrasikan ke server dengan Hapi Library.
- Terlibat dalam pembelajaran mandiri online di Dicoding dan pelatihan yang dipimpin instruktur soft & tech skills yang semuanya dilakukan sepenuhnya dalam bahasa Inggris.
- Benkontribusi pada proyek capstone (proyek final), mendapatkan keahlian dalma desain kreatif, dasar pengembangan web, dan konektivitas ke server lokal.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta - Sleman, Yogyakarta

Aug 2022 - Feb 2026 (Expected)

Bachelor of Information Systme, 3.88/4.00

- Mendapat nilai A yang konsisten di seluruh mata kuliah, seperti Prinsip Pemrograman, Analisis Desain Interaksi, Intelegensi Bisnis dan Ekonomi Sistem Informasi, Pemrograman Berbasis Objek, Proyek Analisis dan Desain Sistem Informasi, Pengujian dan Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak, serta Sistem Informasi Berbasis Web.
- Menguasai alat penunjang seperti Visual Studio Code, Github, Wordpress, Draw.io, dan Cypress.

Work Experiences

Universitas Atma Jaya Yogyakarta - Sleman, Yogyakarta

Feb 2025 - Present

Full Stack Programmer di Litera Sumbu Pakarta

- Mengembangkan aplikasi web untuk sistem pengelolaan buku di Yayasan Litera, mencakup fitur manajemen pengguna dan buku, pencatatan peminjaman buku, donasi buku, dan pelacakan inventaris guna meningkatkan efisiensi operasional yayasan.
- Bertanggung jawab sebagai Backend Developer, membangun arsitektur server menggunakan Laravel, serta mengelola database dan API untuk memastikan kinerja sistem yang optimal dan aman.
- Memimpin tim pengembang yang terdiri dari 3 orang, mengoordinasikan tugas dan alur kerja tim guna memastikan proyek berjalan sesuai dengan timeline dan standar kualitas yang ditetapkan.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta - Sleman, Yogyakarta

Sep 2023 - Present

Manajer Media Sosial

- Meningkatkan 40% penerimaan mahasiswa di Program Studi Sistem Informasi UAJY melalui strategi pemasaran digital berbasis media sosial dibandingkan tahun 2023.
- Mengembangkan akun Instagram Prodi Sistem Informasi UAJY, meningkatkan jumlah pengikut secara organik hingga 1.300% sejak tahun 2023 melalui produksi konten kreatif berupa video dan feeds, yang menghasilkan account reach sebesar 15.4K.
- Mengelola akun TikTok Prodi Sistem Informasi UAJY, yang berdampak pada peningkatan pengikut lebih dari 200%, mencapai 105K views dan 8.2K likes sejak tahun 2023.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta - Sleman, Yogyakarta

Feb 2024 - Present

Asisten Dosen Prinsip Pemrograman, Pemrograman Berbasis Objek, dan Sistem Informasi Berbasis Web

- Mengarahkan pembuatan dan penyampaian materi, termasuk 14 kuliah dan 9 kuis (per-semester) untuk pemahaman dan keterlibatan mahasiswa.
- Membimbing 120+ siswa mengenai Dasar Pemrograman, Prinsip Pemrograman Berorientasi Objek, dan Dasar Pengembangan Web, meningkatkan keterampilan desain dan kualitas proyek akhir mereka.
- Mengevaluasi pekerjaan siswa secara individual, memberikan umpan balik dan meningkatkan kinerja kursus secara keseluruhan dengan sesi satu lawan satu.
- Membina lingkungan belajar interaktif, menggunakan Visual Studio Code dan Figma, meningkatkan keterampilan siswa dalam pembuatan prototipe GUI TkInter dengan Python, HTML, CSS, Javascript, dan framework NextJs.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta - Yogyakarta

Sep 2024 - Nov 2024

Desainer UI/UX at Sistem Informasi Ketahanan Pangan Terpadu (SIPADU)

- Menyusun deskripsi perancangan perangkat lunak untuk web SIPADU, termasuk spesifikasi fitur dan kebutuhan sistem guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.
- Mengembangkan desain antarmuka pengguna (UI) untuk web SIPADU yang mencakup halaman pengguna dan admin menggunakan Figma, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif dan responsif.
- Mendokumentasikan penggunaan web SIPADU dalam bentuk Manual Book setebal 50 halaman, berisi panduan lengkap mengenai fitur, navigasi, serta

cara penggunaan sistem bagi pengguna dan administrator.

Pengalaman Organisasi

Pemilihan Umum Raya FTI UAJY - Sleman, Yogyakarta Feb 2024 - Jun 2024

Koordinator Bidang Acara

- Mengkoordinasikan tim beranggotakan 13 orang dalam merancang dan menjalankan seluruh rangkaian acara Pemilu Raya Fakultas Teknologi Industri.
- Mengelola jalannya pemungutan suara yang dihadiri oleh lebih dari 300 pemilih, termasuk mahasiswa dan dosen dari Program Studi Informatika, Sistem Informasi, dan Teknik Industri.
- Memastikan kelancaran teknis dan operasional selama proses pemilu, termasuk perencanaan jadwal, logistik acara, serta komunikasi antara panitia dan peserta.

Dies Natalis HIMSI dan SI UAJY - Sleman, Yogyakarta Jan 2024 - May 2024

Ketua Pelaksana

- Memimpin tim beranggotakan 35 sukarelawan dalam merancang, mengorganisir, dan melaksanakan festival Dies Natalis Program Studi Sistem Informasi dan Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) UAJY.
- Berhasil menarik lebih dari 200 peserta dari berbagai angkatan Program Studi Sistem Informasi, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam acara tahunan ini.
- Mengamankan sponsor dan menjalin kemitraan strategis dengan dua perusahaan teknologi, yang berkontribusi pada peningkatan anggaran acara sebesar 40% dibandingkan tahun sebelumnya, memungkinkan penyelenggaraan acara yang lebih besar dan berkualitas.

Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi - Sleman, Yogyakarta Oct 2023 - Oct 2024

Koordinator Bidang Sumber Daya Manusia

- Mengkoordinasikan 12 orang dalam tim, mengembangkan kemampuan manajemen acara, dengan tingkat kesuksesan acara 80%.
- Memimpin perubahan signifikan termasuk pemisahan tim dalam divisi, meningkatkan identitas acara ntuk konsistensi branding, & SOP manajemen kegiatan.

Kemampuan, Penghargaan, dan Kompetisi

- **Litera** (2025): Pengembangan web-app untuk manajemen pinjaman dan donasi buku Yayasan Litera
- **SIPADU** (2024): Pembuatan desain web menggunakan Figma untuk Sistem Informasi Ketahanan Pangan Kab. Gunung Kidul