

ANJANG PANGESTU SELOKATON

anjangpangestu2304@gmail.com | +6281213699618 | Tarumajaya, Bekasi |
https://www.linkedin.com/in/anjang-pangestu-selokaton/



PERKENALAN SINGKAT

Saya merupakan lulusan Sarjana Teknik Informatika dari Universitas Esa Unggul dengan latar belakang pendidikan dan kemampuan yang mendukung untuk berkontribusi dalam berbagai lingkungan kerja. Saya memiliki kemampuan bekerja secara terstruktur, teliti, dan efisien, baik secara mandiri maupun dalam tim. Saya cepat beradaptasi, memiliki kemampuan analisis serta pemecahan masalah yang baik, dan siap berkontribusi secara profesional untuk mendukung perkembangan perusahaan sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

RIWAYAT PENDIDIKAN

Universitas Esa Unggul | Teknik Informatika September 2020 - Agustus 2024

- **IPK:** 3.96/4.00
- **Mata Kuliah Relevan:** Algoritma, Rekayasa Perangkat Lunak, Pengembangan Perangkat Lunak, Internet of Things, dan Desain Aplikasi Mobile.
- Selama kuliah, selalu patuhi peraturan yang berlaku, Menyelesaikan tugas atau kuis sebelum batas waktu yang ditentukan, dan hadir sebelum waktu pertemuan dimulai.

SMK Negeri 4 Jakarta | Teknik Elektronik Industri Juli 2017 - Mei 2020

- **Nilai Akhir:** 86.83/100
- **Mata Pelajaran Relevan:** Simulasi dan Komunikasi Digital, Program Keahlian Dasar dan Kompetensi Keahlian.
- **Penghargaan:** Juara Harapan 1 Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Tingkat Provinsi DKI Jakarta Bidang Elektronika Tahun 2020, Peserta Kompetisi Perusahaan Siswa Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2018.

PENGALAMAN MAGANG

Bangkit Academy 2023 Batch 1 - Cloud Computing Cohort Februari 2023 - Juli 2023
(Kampus Merdeka - Studi Independent)

- **Nilai Akhir:** 87.96/100
- Mengikuti pembelajaran online selama enam bulan, yang berujung pada proyek akhir kelompok yang terdiri dari enam anggota dengan tiga peran berbeda: komputasi awan, pembelajaran mesin, dan pengembang seluler.
- Proyek akhir yang dikembangkan adalah Aplikasi e-Laborate.

PT. Toa Galva Industries | Departemen Diaphragm November 2018 - Februari 2019

- Jobdesk utamanya adalah memotong daun diaphragm sesuai dengan ukuran dan target yang dibutuhkan pada hari itu.
- Selain memotong daun diaphragm, terdapat hal lain yang dikerjakan sesuai dengan perintah yang diberikan, seperti mengamplas daun diaphragm, memotong bobbin, mengamplas bobbin, dan memasang eyelet ke packing.
- Membantu memperbaiki mesin potong jika terdapat rusak atau tidak berjalan dengan baik.

PENGALAMAN PROYEK

Brankas Berbasis IoT Menggunakan Sensor Sidik, Keypad, dan GPS Januari 2025 - Feb 2025

- Melakukan perencanaan dengan membuat desain flowchart dan desain rangkaian menggunakan fritzing.
- Mendesain dengan membuat desain skematik dan desain PCB menggunakan altium designer.

- Membuat program dengan menggunakan arduino.
- Merakit komponen ke PCB sesuai dengan layout.
- Membuat prototipe yang aman dengan menggunakan akrilik.

Proyek Peminjaman Ruang Diskusi Berbasis Web

Desember 2024 - Januari 2025

- Melakukan perencanaan dengan membuat arsitektur, use case, dan activity diagram yang digunakan untuk website.
- Mengelola proyek menggunakan Notion dengan membuat tiket untuk bagian pemrograman.
- Menguji website yang telah diprogram dan dihosting melalui pengujian manual yang komprehensif menggunakan metode pengujian black box, yang berfokus pada fungsionalitas website.

Proyek E-Commerce Berbasis Web

November 2024 - Desember 2024

- Melakukan perencanaan dengan membuat arsitektur, use case, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram yang digunakan untuk website.
- Mengelola proyek menggunakan Notion dengan membuat tiket untuk bagian pemrograman.
- Menguji website yang telah diprogram dan dihosting melalui pengujian manual yang komprehensif menggunakan metode pengujian black box, yang berfokus pada fungsionalitas website.

Desain dan Prototipe Situs Web Prana CBT

November 2024 - November 2024

- Membuat dua desain antarmuka situs web untuk peran guru dan siswa dan mengembangkan prototipe menggunakan Figma.
- Desain antarmuka tersebut meliputi beranda, halaman registrasi, halaman login, dashboard, dan beberapa halaman lainnya.

Desain Situs Web Komunitas Cosplay

Oktober 2024 - Oktober 2024

- Membuat desain dan prototipe antarmuka situs web menggunakan Figma.
- Antarmuka situs web mencakup beranda, pendaftaran akun, login, dan halaman lainnya.

Tugas Akhir (Skripsi)

Juli 2024 - Agustus 2024

- **Nilai Sidang:** 80/100
- Merencanakan dan merancang brankas berbasis IoT menggunakan keypad dan ESP32-CAM, yang mengirimkan notifikasi ke aplikasi Telegram. Brankas ini juga dilengkapi dengan catu daya cadangan melalui baterai 14.8V jika terjadi pemadaman listrik.

e-IANC Website Design

November 2023 - April 2024

- Merancang halaman muka situs web e-IANC.
- Membuat prototipe desain beranda, dan membuat dokumentasi desain.

Tugas Akhir Bangkit - Aplikasi e-laborate

Mei 2023 - Juni 2023

- Buat backend dari aplikasi ini menggunakan node js dan beberapa layanan google cloud seperti cloud firestore dan cloud storage.
- Men-deploy aplikasi menggunakan google cloud run dan google app engine.

PENGALAMAN ORGANISASI

Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi

Mei 2022 - Maret 2023

- Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi (BEMKB UEU) di divisi Minat dan Bakat.
- Membuat event olahraga bersama dengan seluruh anggota BEMKB UEU dan membuat event UEU KHI CUP.
- Mengelola Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi.

Komunitas Robotika UEU

Juli 2021 - Juli 2023

- Anggota komunitas robotika UEU di bagian mekanik dan elektrik robotika.
- Menjadi anggota inti tim robotika untuk kompetisi Kontes Robot Indonesia (KRI) pada tahun 2021 dan 2022.
- Berpartisipasi dalam kompetisi gemastik pada tahun 2022 sebagai anggota tim pemrograman dan pada tahun 2023 sebagai ketua tim desain pengguna.

Kegiatan Ekstrakurikuler Robotik

Agustus 2017 - Februari 2020

- Berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik sesuai dengan jadwal yang diberikan.
- Berkompetisi dalam kejuaraan robotik sebagai anggota tim pada tahun 2020 dan 2021 dalam kategori Line Follower.
- Menyelesaikan proyek yang ditugaskan selama kegiatan ekstrakurikuler.

HARD SKILLS

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------|
| • Figma | • Altium Design | • Arudino & ESP | • Notion |
| • Canva | • Skematik & PCB Desain | • Microsoft Office | • Trello |
| • Desain Seluler & Web | • Merangkit PCB | • Spreadsheet & Google Docs | • Vs Code |

SOFT SKILLS

- | | | | | |
|-------------------|--------------------|------------|-------------------|-----------|
| • Komunikasi | • Manajemen Proyek | • Kreatif | • Pemecah Masalah | • Cekatan |
| • Manajemen Waktu | • Beradaptasi | • Inovatif | • Jujur | • Teliti |

INFORMASI TAMBAHAN

- **Bahasa:** Indonesian (Aktif), English (Pasif)
- **Pelatihan:** Digital Talent Scholarship Training 2022 - Cloud Developing Learning (1 Bulan)
- **Sertifikat:** Skilvul - UI / UX Design Mastery, Dicoding Indonesia - Learn Data Visualization Basics