
Chandra Gunawan

Sleman, Yogyakarta • beyonddd.games@gmail.com • 6282-145-497-148 • github.com/beyondchan28

Ringkasan

Lulusan baru dengan pengalaman di bidang rekayasa perangkat lunak selama lebih dari 6 tahun dengan pengalaman yang luas dan langsung di bidang teknologi seperti web, desktop, basis data, ilmu data, pembelajaran mesin, visi komputer, dan permainan. Spesialisasi dalam penulisan kode yang berkinerja, terorganisasi, terdokumentasi sendiri, dan mudah dipelihara. Saya pekerja keras, cepat belajar, mandiri, berpikiran analitis, dan bertanggung jawab. Saya juga mampu bekerja secara individu atau dalam tim.

Pendidikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG Malang, Jawa Timur
Teknik Informatika, IPK: 3,37/4,0 2025
Tesis : Pengembangan Game Engine 2D Menggunakan Arsitektur Sistem Komponen Entitas

SMA NEGERI 1 ATAMBUA Atambua, Nusa Tenggara Timur
Ilmu Pengetahuan Alam, IPK: 87/100 Juli 2018
Peserta kuis matematika (Cerdas Cermat Matematika) di Universitas Nusa Cendana, Kupang

Pengalaman

CV. SANGGAR CORP Malang, Jawa Timur
CMS Developer Intern Maret 2022 – April 2022

- Mengembangkan situs web pengiriman jurnal menggunakan Open Journal System (OJS).
- Memelihara konten situs web perusahaan dengan membersihkan, mengatur, dan mencadangkan semua artikel.

SPECTRAL SYNERGY: REALMS ENTWINED Remote
Godot Programmer Juni 2024 – Oktober 2024

- Menerapkan antarmuka pengguna tambahan, yaitu sistem inventaris dengan fitur drag and drop, sistem berbasis giliran, dan sistem item yang dapat ditingkatkan.
- Memperbaiki bug dan menguji fitur game.

STUDIO GAMARISTA Malang, Jawa Timur
Pengembang Game Utama Februari 2024 – Februari 2025

- Menangani semua proyek dalam hal pemrograman dan sisi teknis lainnya sambil berkolaborasi dengan kolega lain dalam seni permainan dan desain permainan.
- Mengembangkan tiga game termasuk pemrograman
- Berhasil menerbitkan game di Play Store dengan monetisasi iklan.
- Berhasil menghadiri Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) 2024 untuk memamerkan semua game.

Kepemimpinan dan Aktivitas

STUDIO THE FARMER Malang, Jawa Timur
Lead Game Developer Juli 2022 – Juli 2023

- Berkolaborasi dengan beberapa teman kuliah untuk membuat game dan berpartisipasi dalam beberapa kompetisi seperti Indie Game Ignite (IGI) 2022 dan beberapa game jam guna menciptakan studio game indie yang mapan.
- Berhasil membuat game dari awal hingga akhir dengan membuat model aset 3D dan animasinya, pemrograman, dan desain game.
- Memprogram dua proyek permainan (Train Surfing dan Blusukan) dan berpartisipasi dalam beberapa kompetisi.

INDIE GAME IGNITE - COMPFEST

Lead Game Developer

Malang, Jawa Timur

Juli 2022 – September 2023

- Berkolaborasi dengan beberapa teman kuliah untuk membuat game dan berpartisipasi dalam beberapa kompetisi seperti Indie Game Ignite (IGI) 2022.
- Berhasil membuat game dari awal hingga akhir dengan membuat model aset 3D dan animasinya, pemrograman, dan desain game.

GLOBAL GAME JAM – BULLY BUSTERS

Game Programmer

Malang, Jawa Timur

26 Januari 2024 – 28 Januari 2024

- Berkolaborasi dengan beberapa orang acak untuk membuat game dalam 48 jam.
- Mekanika lempar terprogram, sistem pintu, sistem sumber daya, dan masih banyak lagi.
- Berhasil membuat permainan yang cukup unik dengan banyak fitur hanya dalam waktu 48 jam dibandingkan kelompok lain.

Proyek

2D GAME ENGINE IN C++ AND SFML

- Mesin Game 2D Terprogram berdasarkan Arsitektur Entity Component System (ECS) dengan berbagai fitur yang dibangun dari awal seperti sistem adegan, sistem aset, peta input, deteksi tabrakan, dan banyak lagi.
- Dikembangkan dengan praktik kinerja tinggi yaitu tata letak data yang ramah cache, desain berorientasi data, dan Struct of Arrays (SoA).
- Diperiksa sebagai proyek tesis untuk gelar sarjana.

GIGGLES AND GOLD

- Game 2D terprogram dengan mekanika berbasis giliran dengan sistem keterampilan dan perilaku pergerakan musuh serta pola serangan yang berbeda.
- Menangani proyek mulai dari ide, pengembangan, produksi, dan pascaproduksi.
- Mekanika permainan terprogram, monetisasi iklan, dan menambahkan beberapa fitur pasca-publikasi berdasarkan masukan pemain seperti dukungan terjemahan bahasa Indonesia dan mekanisme penayangan iklan.

REST API DENGAN FLASK DAN KLIEN WEB

- Berita dan sumber pembelajaran REST-API Terprogram tentang Godot Engine yang menggunakan Python dan kerangka kerja web Flask.
- Klien web terprogram yang dapat menampilkan semua data yang diambil dari REST-API

CONTENT-BASED IMAGE RETRIEVAL (CBIR)

- Aplikasi antarmuka pengguna grafis (GUI) terprogram dengan Python yang dapat mendeteksi dan mengambil gambar serupa berdasarkan gambar masukan.
- Dibuat dengan Python, OpenCV, dan Tkinter
- Dinilai dengan algoritma Analisis Diskriminan Linear.

SISTEM INFORMASI – DUKUNGAN KEPUTUSAN BENCANA ALAM

- Sistem informasi berbasis web terprogram sebagai asisten pengambilan keputusan atau membantu pengguna mengambil keputusan berdasarkan beberapa kriteria.
- Dievaluasi dengan Pembobotan Aditif Sederhana (SAW), Produk Tertimbang (WP), Teknik untuk Preferensi Urutan berdasarkan Kesamaan dengan Solusi Ideal (TOPSIS), dan Optimasi Multi-Objektif melalui Analisis Rasio (MOORA).

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS – BENGKEL KENDARAAN

- Sistem informasi terprogram berbasis web yang memetakan seluruh posisi geografis bengkel kendaraan di Kota Malang termasuk nomor kontak dan jenis bengkelnya.

- Diprogram dengan PHP dan basis data MySQL untuk menyimpan data bengkel.

WATCH YOUR BACK: TRAIN SURFING

- Game 3D terprogram dengan mesin status terbatas buatan sendiri sebagai perilaku AI permainan musuh, dan logika permainan seperti pergerakan kamera tetap, sistem kesehatan dan penilaian, dan masih banyak lagi.
- Dibuat dengan gaya poli rendah retro 3D termasuk animasi dan tekstur.
- Merancang mekanisme permainan, cerita, dan visual karakter termasuk perilakunya.

Keterampilan

Bahasa: Advanced - English (TOEFL – 560, 11 Desember 2024) dan Bahasa Indonesia - Native

Pemrograman: Berpengalaman dengan GDScript, C++, JavaScript, Python, PHP, Java, C#, MySQL, SQL Lite

Alat: Berpengalaman dengan Godot Engine, Blender, Unity, Aseprite/Libresprite, Inkscape, Linux