

BRIAN CAHYA PURNAMA

Purwokerto, Jawa Tengah | briancp14@gmail.com | +62 822-6803-8586 | linkedin.com/in/briancahya

PROFIL

Mahasiswa Informatika yang telah menyelesaikan semester 6, dengan fokus pada pengembangan perangkat lunak dan pengolahan data. Memiliki pengalaman dalam pengembangan web, desain UI/UX, dan analisis data. Berkomitmen untuk terus belajar dan berkembang di bidang IT, serta terbuka terhadap kolaborasi dan tantangan baru.

PENDIDIKAN

Universitas Jenderal Soedirman
S1-Informatika

Jul 2022 - Sekarang
IP: 3.96/4.00

Mata Kuliah Relevan:

- Software Development: Pemrograman Web dan Pemrograman Mobile.
- User Experience & Interface Design: Interaksi Manusia Komputer dan Web Design.
- Data Analyst: Data Mining dan Text Mining.
- Machine Learning & AI: Machine Learning, Sistem Pakar, dan Pengolahan Citra Digital.

Prestasi Akademik:

- Best Project & Idea pada Praktikum Pemrograman Web (Jujutsu Kaisen Hub), Des 2023.
- Finalis PKM Rektor Cup IV - Skema Karsa Cipta, Nov 2024.

Aktivitas:

- Anggota aktif Himpunan Mahasiswa Informatika Unsoed, Feb 2024 - Des 2024.

PENGALAMAN

IT Magang

Jul - Ags 2024

Rumah Sakit Umum Santa Elisabeth Purwokerto

- Menjalani magang selama satu bulan, berkolaborasi erat dengan kepala departemen IT untuk membuat sistem pendaftaran online untuk pasien umum dan asuransi.
- Menggunakan teknologi *Laravel 11*, *Tailwind CSS*, *Alpine JS*, *LiveWire*, dan *Filament*, serta *Figma* sebagai design tools.
- Memimpin siklus pengembangan proyek, yang meliputi pembuatan diagram alur, melakukan analisis sistem, dan mengimplementasikan komponen web utama termasuk antarmuka pengguna, integrasi basis data (*MySQL*), dan dokumentasi.
- Membangun hubungan positif dengan berbagai personel rumah sakit, termasuk staf administrasi, tim perawat, dan dokter selama periode magang.
- Mengakhiri masa magang dengan presentasi tentang hasil proyek kepada anggota staf dan direktur.

Asisten Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

Ags - Des 2024

Universitas Jenderal Soedirman

- Mengajar dan membimbing mahasiswa mengenai konsep dasar Pemrograman Berorientasi Objek melalui metode interaktif, termasuk mengintegrasikan permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman konsep.
- Mengadakan 2 jadwal shift praktikum per minggu (20 siswa per shift), membimbing siswa melalui latihan dan tugas praktikum untuk meningkatkan keterampilan pemrograman dan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip OOP.
- Bekerja sama dengan asisten lab lainnya untuk memastikan penyampaian materi dan penilaian yang konsisten.
- Mempersiapkan soal pre-test, post-test, dan responsi/ujian praktikum.

Staf Keilmuan dan Teknologi

Feb - Des 2024

Himpunan Mahasiswa Informatika Unsoed

- Menjadi penanggung jawab agenda kerja Pengelolaan Web.
- Menghadiri rapat untuk membahas progres dan berbagai kegiatan himpunan.

- Terlibat dalam beberapa kepanitiaan, baik sebagai anggota atau koordinator divisi.
- Berinteraksi dan membentuk hubungan baik dengan teman-teman satu himpunan melalui kegiatan sosial dan kepanitiaan.

PROYEK

PeduliHati, Website

Mei - Jun 2025

- PeduliHati adalah platform sistem pakar berbasis web untuk memberikan analisis awal penyakit hati berdasarkan gejala yang diinput oleh pengguna, dengan mengandalkan algoritma machine learning untuk klasifikasi.
- Tujuan: Membantu pengguna mengenali kemungkinan penyakit hati sejak dini melalui analisis gejala, sebagai langkah preventif sebelum konsultasi medis lebih lanjut.
- Peran: Fullstack Developer dalam tim beranggotakan 4 orang.
- Database, Teknologi & Design Tools: *Django, MySQL, Tailwind CSS, Python, HTML/CSS, JavaScript, & Figma*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Sistem Pakar.

Chrometry, Website

Mei - Jun 2025

- Chrometry adalah aplikasi berbasis web untuk analisis visual foto produk, yang mampu mendeteksi bentuk geometris serta melakukan segmentasi warna dominan menggunakan teknik pengolahan citra digital.
- Tujuan: Mengembangkan sistem otomatis yang dapat mengenali bentuk (lingkaran, persegi, segitiga) dan memetakan distribusi warna dominan pada foto produk.
- Peran: Fullstack Developer dalam tim beranggotakan 3 orang, dengan tanggung jawab utama pada pengembangan fitur segmentasi warna produk.
- Database, Teknologi & Design Tools: *Streamlit, Python, OpenCV, NumPy, Matplotlib*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Pengolahan Citra Digital.

SpotifyCluster, Website

Jun 2025

- SpotifyCluster adalah aplikasi analisis perilaku pengguna Spotify berbasis web, menggunakan PCA dan K-Means untuk clustering serta Apriori untuk menemukan pola asosiasi.
- Tujuan: Mengelompokkan pengguna berdasarkan preferensi musik dan menemukan pola perilaku untuk rekomendasi.
- Peran: Fullstack Developer dalam tim beranggotakan 3 orang.
- Database, Teknologi & Design Tools: *Streamlit, Python, Scikit-learn, MLxtend, Pandas, Matplotlib*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Machine Learning.

Temulik, Mobile App

Sep - Des 2024

- Temulik adalah aplikasi inovatif berbasis geolokasi dan gamifikasi untuk optimalisasi pencarian barang hilang di lingkungan kampus.
- Peran: Frontend Developer & UI/UX Designer dalam tim beranggotakan 3 orang.
- Database, Teknologi & Design Tools: *Firebase, Flutter, & Figma*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Pemrograman Mobile dan diikutsertakan dalam PKM Rektor Cup IV - Skema Karsa Cipta.

Soeara, Website

Apr - Jul 2024

- Soeara (Soedirman Berbicara) adalah platform petisi yang bertujuan untuk memberikan suara kepada komunitas Unsoed dan mempromosikan perubahan positif dalam lingkungan kampus.
- Tujuan: Memperjuangkan perubahan dan hak mahasiswa, staf, dan alumni.
- Peran: Fullstack Developer dalam tim beranggotakan 3 orang.
- Database, Teknologi & Design Tools: *MySQL, VPS, Laravel 11, Tailwind CSS, AlpineJS, Livewire, Filament, & Figma*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak, Pemrograman Web II, dan Interaksi Manusia Komputer.

Jujutsu Kaisen Hub, Website

Nov - Des 2023

- Jujutsu Kaisen Hub adalah website informasi utama tentang anime "Jujutsu Kaisen", mencakup artikel, episode, dan season terbaru.

- Mengimplementasikan konsep CRUD (Create, Read, Update, Delete).
- Peran: Backend Developer & UI/UX Designer dalam tim beranggotakan 2 orang.
- Database, Teknologi & Design Tool: *MySQL, PHP, JavaScript, HTML/CSS, & Figma*.
- Proyek ini merupakan responsi/ujian praktikum Pemrograman Web dan memenangkan penghargaan Proyek Terbaik II.

Connected, Website

Okt - Des 2023

- Connected adalah website manajemen proyek sederhana untuk perusahaan fiktif.
- Mengimplementasikan konsep CRUD (Create, Read, Update, Delete).
- Peran: Fullstack Developer dalam tim beranggotakan 3 orang.
- Database & Teknologi: *MySQL, Laravel 10, Bootstrap, JavaScript, & HTML/CSS*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir dari mata kuliah Pemrograman Web dan meraih penghargaan Proyek Terbaik.

Sentweet, AI Text Mining

Mei - Jun 2024

- Sentweet (Singkatan dari Sentiment Tweet) adalah aplikasi Streamlit untuk menganalisis sentimen dan menghasilkan wawasan dari tweet berdasarkan kata kunci dan rentang tanggal. Pengguna dapat merayapi tweet berbahasa Indonesia, melakukan analisis sentimen menggunakan BERT, dan memvisualisasikan hasilnya secara interaktif.
- Peran: Data Analyst & Technical Writer dalam tim beranggotakan 3 orang.
- Teknologi: *Streamlit, Python, BERT, PyTorch, Nlpaug, & Scikit-learn*.
- Proyek ini merupakan tugas akhir mata kuliah Data Mining dan Text Mining.

RELAWAN

Website Administrator, WordPress

Mar - Des 2024

Himpunan Mahasiswa Informatika Unsoed

- Mengelola dan mengembangkan website Himpunan Mahasiswa Informatika Unsoed menggunakan WordPress.
- Mengoptimalkan tampilan dan konten website agar sesuai dengan tema.
- Membuat dan mengelola formulir pendaftaran online untuk berbagai keperluan, seperti pendataan anggota, pendaftaran acara, dan kepanitiaan.

Pengajar Microsoft Office

9 Sep 2023

Himpunan Mahasiswa Informatika Unsoed

- Program pengabdian masyarakat bernama Informatika Mengajar di SD Negeri 5 Serang, Purbalingga.
- Mengajarkan materi Microsoft Office seperti dasar dan fungsi Word, Excel, dan PowerPoint pada 20 siswa/siswi kelas 5.
- Melakukan permainan terkait materi yang dipaparkan dan siswa/siswi yang salah diberi hukuman berupa bernyanyi dan menari.