

MUHAMMAD RIDHO RAMADANI

mohamaddani2004@gmail.com | +6285870078982 | www.linkedin.com/in/muhammad-ridho-ramadani-3963431a1

PROFIL

Mahasiswa aktif program studi Computer Science – Software Engineering di Binus University. Memiliki ketertarikan tinggi dalam pengembangan perangkat lunak, desain antarmuka pengguna (UI/UX), dan teknologi jaringan. Berpengalaman dalam membangun proyek digital secara end-to-end, mulai dari perancangan antarmuka hingga implementasi sistem interaktif menggunakan teknologi modern. Terbiasa bekerja secara terstruktur, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, serta mampu bekerja dalam tim maupun mandiri. Saya siap belajar dan berkembang melalui pengalaman magang, sekaligus memberikan kontribusi positif bagi instansi tempat saya magang.

PENDIDIKAN

Binus University – Bekasi, Indonesia S1 Computer Science – Software Engineering	2023 – Sekarang (Aktif)
SMK AL-Luthfah – Cikarang Selatan, Indonesia Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan	2020 – 2023

PENGALAMAN KERJA (MAGANG)

Badan Pertanahan Nasional – Kab.Bekasi	Februari 2022 – April 2022
---	----------------------------

Tugas dan Tanggung Jawab:

- Mengelola data sertifikat tanah dengan menginputnya ke dalam sistem internal, secara teliti untuk memastikan keakuratan dan validitas informasi.
- Melakukan verifikasi dan pengecekan dokumen sertifikat guna mendukung kelengkapan persyaratan administrasi.
- Memberikan dukungan teknis dan administratif kepada Divisi KPR dalam proses analisis kelayakan kredit dan pengajuan data.
- Terlibat dalam proses digitalisasi arsip sertifikat tanah untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan kecepatan akses dokumen.

PROYEK

Picverse Art Gallery (Web Gallery Platform)

- Membangun platform galeri seni digital berbasis web untuk menampilkan koleksi karya dari berbagai seniman dengan desain modern dan responsif.
- Menggunakan **HTML, CSS, dan JavaScript** untuk pengembangan frontend dengan fokus pada pengalaman pengguna (UX).
- Mendesain tampilan responsif yang kompatibel di berbagai perangkat dan ukuran layar.
- Menyusun sistem penyimpanan metadata untuk setiap karya seni seperti nama seniman, tahun, deskripsi, dan kategori karya.
- Melakukan optimisasi SEO dan struktur kode yang bersih untuk meningkatkan performa dan kecepatan loading halaman.

E-Learning Platform (Dashboard Pembelajaran Digital)

- Membangun platform pembelajaran online berbasis web untuk mendukung proses belajar mengajar secara digital dengan antarmuka yang intuitif dan responsif.
- Menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dan sedikit dengan sentuhan react.js untuk pengembangan frontend dengan fokus pada pengalaman pengguna (UX).
- Mendesain tampilan responsif yang kompatibel di berbagai perangkat dan ukuran layar.
- Menyusun sistem penyimpanan metadata untuk setiap halaman seperti login, dashboard, course, profile, dan achievement.
- Mengintegrasikan fitur-fitur interaktif seperti sistem tracking progress dan notifikasi real-time untuk meningkatkan engagement pengguna.

Mobile App - Fruitya (Aplikasi Pemesanan Buah Segar)

- Membangun aplikasi mobile pemesanan buah menggunakan Figma untuk desain antarmuka dan alur pengguna (user flow) yang intuitif.
- Mendesain UI modern dengan elemen interaktif seperti pencarian produk, filter kategori, keranjang belanja, dan halaman detail produk.
- Menyusun struktur halaman untuk alur pembelian lengkap, termasuk pemilihan produk, konfirmasi pesanan, pembayaran, dan halaman sukses transaksi.
- Mengimplementasikan elemen desain seperti icon navigasi, form input, tombol aksi (CTA), dan tampilan harga secara konsisten dengan prinsip desain mobile-friendly.

KEMAMPUAN

Pemograman: HTML, CSS, JavaScript, Python

UI/UX Design: Figma

Sistem & Jaringan: Mikrotik, Debian Linux

Tools Lain: Microsoft Office, Google Workspace

Bahasa: Indonesia (Fasih) English (Pemula)