

# CURICULUM VITAE



## Data Pribadi

- Nama: **Dery Purnama Nurdyansyah**
- Tempat, Tanggal Lahir: Majalengka, 7 September 2006
- Jenis Kelamin: Laki-laki
- Alamat: Blok Sukamaju, Desa Pasanggrahan, Kec. Maja, Kab. Majalengka 45461
- Email: derypurnama070906@gmail.com
- No. HP: 0877-2266-8817
- Status: Belum menikah
- Kewarganegaraan: Indonesia

## Pendidikan

**SMKN 1 MAJA** – Majalengka

Jurusan: Rekayasa Perangkat Lunak

Tahun Masuk – Lulus: 2022 – 2025

## Pengalaman Kerja

**Desainer Grafis** – Dreyerx.com

(*Kerja sama freelance* – 2024)

Berkontribusi dalam pembuatan materi visual untuk perusahaan berbasis blockchain  
Dreyerx.com

## Praktek Kerja Lapangan (PKL)

**Fakultas Teknik Universitas Majalengka (UNMA)**

2024 – 2025

### Posisi/Peran:

- Membantu pekerjaan administrasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik
- Merancang **Aplikasi Perpustakaan Fakultas Teknik** yang berguna untuk memanajer
- Mengelola data digital dan sistem informasi akademik

## Keahlian

### Teknis

- **Pemrograman Web:** HTML, CSS, JavaScript, PHP
- **Pengoperasian Komputer:** Microsoft Office, sistem administrasi akademik
- **Desain Grafis:** CorelDRAW, Figma, Adobe Illustrator, Canva
- **Manajemen Data:** Pengelolaan file digital, input-output data akademik

### Non-Teknis

- Mampu bekerja secara individu maupun tim
- Komunikatif dan bertanggung jawab
- Siap belajar hal baru dan beradaptasi cepat

## Tujuan Karier

Saya memiliki semangat tinggi untuk berkontribusi dalam dunia industri, khususnya pada posisi yang membutuhkan **ketalitian, ketekunan, dan kemampuan kerja sama tim** seperti **operator produksi, assembly**, dan posisi teknis lainnya. Saya juga berkomitmen untuk terus meningkatkan keterampilan saya di berbagai bidang yang dibutuhkan oleh perusahaan, baik dari segi teknis maupun kedisiplinan kerja.

## PENCAPAIAN / Sertifikat

### 1. Pelatihan IEEE Universitas Pendidikan Indonesia (2023)



### IMPLEMENTATION OF STEM-POST PANDEMIC ROBO PROJECT FOR SECONDARY SCHOOL STUDENT IN WEST JAVA, INDONESIA

No	Study Material	Sub Total
1	STEM Approaches in Learning	2
2	Introduction of Arduino	2
3	Simple STEM Project with 4DFrame Mechatronics	8
4	Making Project Post Pandemic Robo with 4DFrame-Arduino	8
	Total	20 JP

## 2. Kunjungan Industri (2023)

GL4166411262



### SERTIFIKAT PARTISIPASI

Diberikan kepada :

**DERY PURNAMA NURDIYANSYAH**

Atas partisipasinya mengikuti acara "**KUNJUNGAN INDUSTRI SMKN 1 MAJA**" sebagai **PESERTA** yang dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2023 di PT Educa Sisfomedia Indonesia. Terima kasih atas partisipasinya, semoga menjadi ilmu yang bermanfaat.



Salatiga, 20 Oktober 2023

Verifikasi Sertifikat  
[gamelab.id/certificate/GL4166411262](http://gamelab.id/certificate/GL4166411262)



Chief Executive Officer  
Gamelab Indonesia

Andi Tari NNW, S.Kom., M.Cs.

GL4166411262

## 3. Praktik Kerja Lapangan (2024-2025)



**DAFTAR NILAI  
PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)**

NAMA : DERY PURNAMA NURDIYANSYAH  
NIS : 102223254  
Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

**ASPEK NON TEKNIS**

NO	ASPEK NON TEKNIS	NILAI	
		ANGKA	KRITERIA
1	Kehadiran dan Kedisiplinan	95	A
2	Kelujuran	90	A
3	Prestasi Kerja/Etos Kerja	95	A
4	Inisiatif	90	A
5	Sikap dan Perilaku	90	A
6	Kerjasama dan Tanggung Jawab	90	A
7	Kreativitas	95	A
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>645</b>	A
<b>RATA – RATA</b>		<b>92</b>	Baik Sekali

**ASPEK TEKNIS**

NO	ASPEK TEKNIS	NILAI	
		ANGKA	KRITERIA
1	Pemrograman Dasar (HTML, CSS, PHP, MySQL)	90	A
2	Dasar Desain Grafis (CorelDraw, Adobe Illustrator, Canva)	90	A
3	Pengoperasian Dasar Komputer	95	A
4	Pembuatan Komponen Antar Muka	95	A
5	Mengelola Data Server Melalui Aplikasi Desktop & Interface	90	A
6	Menyajikan Hasil Pengolah String	85	B
7	Menyajikan Pembuatan Visualisasi	92	A
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>637</b>	A
<b>RATA – RATA</b>		<b>91</b>	Baik Sekali

Keterangan (Kriteria)

Nilai dituliskan dalam angka puluhan dengan rentang sebagai berikut :  
 90 – 100 A Baik Sekali  
 80 – 89 B Baik  
 70 – 79 C Cukup  
 0 – 69 D Kurang

