

# **YUSRINA HIRZI NUR IZZA**

081217150930 | yusrinahirzinurizza@gmail.com | http://www.linkedin.com/in/yusrina-hirzi-nur-izza | https://github.com/Yusrina55

UI/UX, PM

Saya adalah mahasiswa jurusan Sistem Informasi dengan spesialisasi dalam Desain Antarmuka Pengguna (UI), Desain Pengalaman Pengguna (UX), dan Manajemen Proyek (PM). Dengan dasar yang kuat dalam merancang pengalaman digital yang intuitif dan berpusat pada pengguna, saya menggabungkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dengan pendekatan strategis untuk menciptakan solusi desain yang efisien dan inovatif.

## **Pengalaman**

---

### **Braincore.id**

Sep 2024 – Des 2024

#### *Project Manager*

Braincore adalah perusahaan berbasis AI di Indonesia dan berfokus pada pengembangan kecerdasan buatan untuk berbagai industri

- Mengelola dan mengkoordinasikan tim untuk memastikan penyelesaian project yang tepat waktu dan sukses
- Berkomunikasi secara efektif dengan stakeholder untuk menyelaraskan tujuan project dan ekspektasi
- Berkontribusi pada dokumentasi project berupa project requirement document
- Berhasil mengelola resource, seperti tim dan timeline pada 3 project

### **Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak**

Feb 2024 – Saat ini

#### *Asisten Praktikum*

Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu laboratorium di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak.

- Bertanggung jawab membantu dosen dalam mengajar mahasiswa sebanyak 16 pertemuan di tiap mata kuliah basis data, analisis perancangan system, dan object oriented design
- Membuat kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran
- Mengisi penilaian untuk tiap tugas praktikum dan kuis
- Membantu mahasiswa untuk asistensi project akhir di tiap mata kuliah

### **Teenuplive**

Feb 2023 – Agu 2023

#### *Design Graphic*

Teenuplive dirilis pada 7 Mei 2023 sebagai situs web media dan berita. Teenuplive merupakan media informatif yang mengutamakan kreativitas dan realitas. Tidak hanya sebagai wadah informasi, tetapi juga sebagai rumah bagi kaum muda untuk berkreasi.

- Membuat kebutuhan design untuk lebih dari 20
- Bertanggung jawab memastikan seluruh kebutuhan design tersedia

## **Pendidikan**

---

### **Universitas Jember - Jember**

Agu 2022 - Jun 2026 (Ekspektasi)

#### *Sistem Informasi, 3.93/4.00k*

- Berhasil menyelesaikan berbagai bidang studi, seperti database, pemrograman, pengenalan kecerdasan buatan, dan analisis sistem
- Menjadi bagian dari asisten praktikum
- Memperoleh pendanaan P2MW dari Kemendikbudristek dan terpilih sebagai perwakilan P2MW Universitas Jember pada ISEC di Jakarta

### **SMAN 1 KEDIRI - Kediri**

Feb 2020 - Agu 2022

#### *MIPA, 91.62/100.00*

- Berhasil menyelesaikan SMA selama 2 tahun dengan predikat A
- Menjadi perwakilan tim sekolah di KSN Informatika tahun 2021
- Tergabung di ekstrakurikuler debat bahasa Inggris dan menjadi pembicara ketiga

## **Organisasi**

---

### **Google Developer Group on Campus UIN Syarif Hidayatullah Jakarta**

Des 2024 – Saat ini

#### *Member/ Kelas UI/UX,PM*

Komunitas Mahasiswa Developer UIN Syarif Hidayatullah Jakarta oleh Google Developer

- Tergabung di kelas UI/UX dengan produk akhir adalah design aplikasi minat bakat
- Berpartisipasi dalam kolaborasi GDG Indonesia dengan GDG Filipina pada kegiatan SONDER

*Staff Humas*

AI-Azhar merupakan salah satu organisasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember yang bergerak di bidang keislaman

- Menjadi penghubung antara organisasi dengan pihak eksternal
- Membantu mempererat hubungan eksternal dengan menjadi ketua panitia acara gathering Bersama UKM-KI FKG UNEJ
- Membuat ide konten dan mengeksekusi konten bersama tim

**Capaian****Finalis UI/UX**

Okt 2024

Fasilkom Fest UPNVJatim - UIUX

- Pembuatan desain aplikasi di bidang kesehatan mental menggunakan Figma

**Juara 3 di DAQ MTQM**

Nov 2023

Ngaji-Q - UIUX

- Pembuatan desain aplikasi Al-Qur'an menggunakan Figma

**P2MW**

Agu 2023

Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (Tahapan Awal)

- Memperoleh pendanaan P2MW dari Kemendikbudristek dan terpilih sebagai perwakilan P2MW Universitas Jember pada ISEC di Jakarta

**Project****SumiSumi**

Des 2024

*UI/UX*

SumiSumi adalah aplikasi yang membantu khususnya para remaja dan orang dewasa dalam melepaskan stres dengan berbicara kepada AI tanpa takut dihakimi

- Bertanggung jawab untuk research kebiasaan pengguna yang didasarkan pada metode User Center Design
- Melakukan desain awal yang berfokus pada UX dan sistem serta kebutuhan pengguna
- Bertanggung jawab atas Design UI, termasuk pewarnaan, tipografi, layout, dll
- Bertanggung jawab pengujian dengan SUS

**Reline Time Keeper**

Sep 2024

*Project Manager*

Reline Time Keeper merupakan aplikasi mobile yang dirancang oleh PT. Algonacci Sombat Nusantara untuk memudahkan petugas dalam memantau, mengelola, dan mendokumentasikan pekerjaan di tambang secara lebih efisien. Reline Time Keeper bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi operasional tambang melalui pemantauan dan dokumentasi yang terstruktur.

- Bertanggung jawab mengatur weekly meeting
- Mengawasi kinerja tim termasuk penyelesaian progress sesuai timeline
- Bertanggung jawab untuk melakukan report kepada supervise

**diGi**

Mei 2024

*UX researcher*

diGi merupakan aplikasi yang membantu orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anaknya. diGi juga membantu orang tua untuk mengontrol screen time anak-anaknya

- Bertanggung jawab untuk melakukan wawancara terhadap kebiasaan pengguna yang didasarkan pada metode Family Center Design
- Melakukan research yang berfokus pada UX dan kebutuhan pengguna
- Bertanggung jawab untuk melakukan testing dengan lebih dari 2 iterasi dengan melakukan SUS, A/B, dan penilaian expert

**Ngaji-Q**

Nov 2023

*UI/UX*

Ngaji-Q merupakan aplikasi yang membantu penggunanya melatih membaca Al-Qur'an, dengan menyediakan audio dan iqro' yang membantu pembelajaran, selain itu pengguna juga dapat mencari guru Al-Qur'an terdekat

- Bertanggung jawab untuk research kebiasaan pengguna yang didasarkan pada metode User Center Design
- Bertanggung jawab atas Desain UI, termasuk pewarnaan, tipografi, layout, dll

**Skill**

- Hard Skill :** Figma, Prototyping, Canva, Tailwind, PostgreSQL, ClickUp, Linear, draw.io
- Soft Skill :** Kerja sama tim, Problem solving, Manajemen waktu, Komunikasi, Kolaborasi, Kemampuan Adaptasi