

AGUNG DWI SAPUTRA

Jakarta Selatan, Indonesia | HP: 085766727120 | Email: agungdwisaputra2019@gmail.com

RINGKASAN

Mahasiswa aktif Program Studi Teknik Informatika Universitas Gunadarma Angkatan 2022 yang sedang mencari pengalaman dalam dunia kerja, khususnya di bidang pengembangan perangkat lunak dan analisis data. Memiliki pengetahuan dasar dalam pengembangan aplikasi berbasis web dan desktop, serta pemodelan dan desain UI/UX. Saya terbuka untuk kesempatan magang atau proyek akademis untuk memperluas pengalaman, serta siap untuk belajar dan berkontribusi dalam lingkungan kerja yang dinamis dan kolaboratif

PENGALAMAN PROYEK

Link portofolio: <https://agungdwis12.github.io/Agungdwis.github.id/>

Pengembangan Web Kasir Sederhana

- Menggunakan React dan Vite dengan JSON sebagai database untuk mengelola transaksi dan produk secara real-time.
- Aplikasi ini memungkinkan pengelolaan data yang cepat dan efisien dengan antarmuka yang responsif dan modern.

Pengembangan Web CRUD Sederhana

- Menggunakan PHP untuk mengelola data dengan fitur menambah, mengedit, dan menghapus data melalui antarmuka yang user-friendly.

Membangun Web Toko Kaos Sederhana

- Dibangun menggunakan Java, dengan fitur pemindahan detail pembelian langsung ke WhatsApp untuk mempermudah pemesanan pelanggan.

Memprediksi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dengan Regresi Linier

- Menggunakan algoritma regresi linier untuk membangun model prediksi berdasarkan dataset dari Kaggle yang mencakup berbagai variabel ekonomi.

Membuat Desain UI/UX Manga Plus

- Menggunakan Figma untuk mendesain tampilan aplikasi Manga Plus dengan halaman seperti Creators, History, My Shelf, Browse, Updates, dan Hot.
- Alur perpindahan antar halaman dirancang untuk memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif.

Membuat Model 3D Kapal

- Menggunakan **Blender** untuk membuat model 3D kapal dengan fokus pada teknik pemodelan dan tekstur guna menciptakan desain yang realistik.
-

PENGALAMAN KERJA

PKL di Radar Lampung TV

- Mengedit video berita menggunakan Adobe Premiere dan Photoshop.
- Menjadi resepsionis dan crew master control saat penyiaran.

Usaha Basreng

- Menawarkan dan menjual produk kepada pelanggan serta mengelola media sosial untuk promosi.

Pembuatan Medali Kelulusan

- Merancang dan memproduksi medali kelulusan menggunakan Corel Draw.

Project UKM COMMA-DESIGN

- Membuat brosur iklan dan brosur makanan menggunakan Photoshop.
-

PENDIDIKAN

UNIVERSITAS GUNADARMA (2022 - Sekarang)

S1 Informatika

SMK NEGERI 01 MERBAU MATARAM (2019 - 2022)

Multimedia

SKILLS

- **Aplikasi Office (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power point)**
- **Software Editor (Photoshop, Corel Draw, Adobe Premiere)**
- **Aplikasi editor (Capcut, Alight Motion, Picart)**
- **Berkomunikasi dengan baik**
- **Bekerja tim atau individu**