

# ARIEL DELVANZA RAMDHENDY

+6281282730076 | arielramdhendy12@gmail.com | www.linkedin.com/in/ariel-delvanza-48ba5a187

Jl. Pedati, Jatinegara, Jakarta Timur

Saya merupakan mahasiswa aktif di Universitas Krisnadwipayana jurusan Teknik Informatika yang memiliki pemahaman yang baik tentang desain Antarmuka Pengguna (User Interface). Selalu ingin meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman, serta keterampilan yang akan berguna di dunia kerja. Memiliki minat pada desain Antarmuka Pengguna, terutama desain Antarmuka Pengguna untuk perangkat mobile. Berkeinginan menjadi seorang UI Designer atau menekuni profesi yang terkait dengan desain antarmuka.

## Pengalaman Kerja

**PT. Lingkaran Edukasi Kreatif - Jakarta Selatan, Indonesia**

Sep 2024 - Dec 2024

*UI/UX Desainer (Studi Independen)*

- Memperoleh pengetahuan tentang UI/UX, proses desain, dan riset pengguna, serta keterampilan praktis dalam menggunakan Figma untuk mendukung desain.
- Mengembangkan desain produk dari awal, mencakup dasar-dasar desain UI, desain sistem, pembuatan wireframe, peningkatan UX writing, dan pembuatan prototipe.

## Edukasi

**CEP-CCIT FTUI  - Depok, Indonesia**

Aug 2020 - Oct 2022

*Associate of Rekayasa Perangkat Lunak Komputer, 3.56/4.00*

- Sertifikasi di CCIT merupakan salah satu unit kerja khusus di bawah Fakultas Teknik, Universitas Indonesia, yang memiliki fungsi utama memberikan layanan masyarakat dan pengabdian di bidang Teknologi Informasi.

**Universitas Krisnadwipayana - Jakarta, Indonesia**

Sep 2022 -

*Undergraduate Teknik Informatika, 3.59/4.00*

- Materi Relevan : Grafika Komputer, Pemrograman Mobile, UI/UX Desain

## Pengalaman Kegiatan

**Pengabdian Masyarakat - Bekasi, Indonesia**

Dec 2023

*Relawan*

Sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi atau situs web bernama Quizizz ke sekolah-sekolah yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Menjelaskan bahwa Quizizz dapat digunakan untuk ujian sekolah dengan pengalaman yang menyenangkan.

- Membantu menjelaskan cara menggunakan aplikasi atau situs web Quizizz.

**Acara Pelepasan Kemeja Hitam - Jakarta, Indonesia**

Jan 2023

*Divisi Konsumsi*

Acara ini bertujuan untuk meluncurkan kemeja hitam khas Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana.

- Menyediakan makanan dan minuman untuk seluruh peserta acara.

## Proyek, Skill & Sertifikat

- **Sertifikat Kelulusan: Studi Independen Peningkatan Keterampilan UI/UX  (2024):** Menyelesaikan Program Studi Independen Lingkaran dengan fokus pada pelatihan desain UI/UX.
- **Sertifikat Apresiasi: Peningkatan Keterampilan UI/UX  (2024):** Diakui atas partisipasi aktif dalam Program Pelatihan Lingkaran untuk pengembangan keterampilan UI/UX (September-Desember 2024).
- **Sertifikat Partisipasi: Kampus Merdeka Angkatan 7  (2024):** Mengikuti Program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka Angkatan 7 yang diselenggarakan oleh PT Lingkaran Edukasi Kreatif.
- **Proyek  (2021):** Tugas pembuatan website di CCIT - Sebuah aplikasi website yang menyediakan berbagai layanan bantuan seperti layanan kebersihan, layanan pencucian.
- **Proyek  (2022):** Proyek UI/UX di Universitas Krisnadwipayana - Tugas Keterampilan Personal. Membuat desain antarmuka pengguna untuk aplikasi mobile bernama EV App. Aplikasi toko online yang menjual mobil listrik.
- **Proyek  (2024):** Proyek UI/UX di Universitas Krisnadwipayana - Ujian Tengah Semester 3. Membuat aplikasi mobile bernama Kartu Ajaib. Aplikasi mobile yang dibuat untuk membantu pemerintah dalam pembuatan kartu bantuan untuk masyarakat, seperti Kartu Indonesia Pintar, Kartu Indonesia Sehat, dan Kartu Bantuan Dana Lansia. Aplikasi ini juga menampilkan beberapa kegiatan di tingkat kecamatan serta menampilkan beberapa berita terbaru.
- **Proyek  (2024):** Proyek UI/UX di Universitas Krisnadwipayana - Ujian Akhir Semester 2. Membuat sebuah aplikasi mobile bernama

Budget-In. Aplikasi dompet pintar yang dapat digunakan untuk melakukan semua jenis transaksi atau pembayaran. Dan dapat menabung uang untuk target tertentu.

- **Proyek** (2021): Proyek UI/UX di CEP-CCIT FTUI - Membuat desain antarmuka pengguna untuk aplikasi mobile bernama REELZ Badminton. Aplikasi yang berisi toko online yang menjual peralatan bulu tangkis. Berisi video tutorial tentang cara bermain bulu tangkis dengan benar dan menampilkan berita tentang bulu tangkis.
- **Hard Skills:** Figma, Canva
- **Soft Skills:** Mampu berkomunikasi dengan baik, Dapat bekerja dalam tim ataupun individu, Mampu mengatur waktu dengan baik