

DEO FARADY SANTOSO

085708222649 | deofarady60@gmail.com | www.linkedin.com/in/deo-farady-santoso |
<https://deofaradys.framer.website> | Surabaya, Jawa Timur

Mahasiswa semester 6 Rekayasa Perangkat Lunak dengan ketertarikan dalam desain UI/UX. Berpengalaman menggunakan Figma untuk membuat wireframe dan prototipe sederhana. Memiliki pemahaman dasar tentang tata letak dan estetika dalam desain antarmuka. Selalu berusaha belajar dan mengembangkan keterampilan di bidang UI/UX

Skill

Hard Skills

- **User Interface Design** – Berpengalaman dalam merancang antarmuka yang estetis dan fungsional menggunakan Figma.
- **Visual Hierarchy & Typography** – Memahami prinsip tata letak, kontras, dan tipografi untuk meningkatkan keterbacaan serta pengalaman pengguna.
- **Basic Design System** – Memahami konsep dasar komponen UI yang reusable dan konsistensi dalam desain.

Soft Skills

- **Komunikasi** – Mampu menjelaskan konsep desain kepada tim teknis dan non-teknis.
- **Problem Solving** – Menganalisis masalah dalam pengalaman pengguna dan merancang solusi yang sesuai.
- **Kolaborasi** – Terbiasa bekerja dalam tim pengembang dan desainer untuk menyelesaikan proyek Bersama

Pengalaman

Proyek Riset: Aplikasi Web UMKM untuk Desa Panjunan

UI/UX Designer (April 2024 – September 2024)

- Merancang antarmuka pengguna untuk aplikasi web Desa Panjunan menggunakan Figma, memastikan desain yang sederhana, ramah pengguna, dan responsif di berbagai perangkat.
- Membuat prototipe interaktif untuk menampilkan alur aplikasi dan fitur utama guna mendukung pengujian dan evaluasi pengguna.
- Bekerja sama dengan developer dan tim riset untuk mengomunikasikan visi desain serta memastikan implementasi yang akurat dan tepat waktu.

- Melakukan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna dan hasil pengujian prototipe guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

CODER (Organisasi Kampus di Telkom University Surabaya)

UI/UX Designer (Juli 2024 – Oktober 2024)

- Merancang ulang website CODER untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta memperbarui desain visual agar lebih mencerminkan visi organisasi yang kreatif dan inovatif.
- Membuat wireframe dan desain antarmuka menggunakan Figma untuk memvisualisasikan tata letak serta fitur baru dari website.
- Berkolaborasi dengan tim untuk memastikan desain akhir selaras dengan tujuan dan identitas organisasi.

Pendidikan

Telkom University Surabaya
S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Surabaya
2022 - Sekarang