

ADI ANANDA SETYA NUGROHO

Sidoarjo, Jawa Timur | 0813-3577-3945 | adinanda273@gmail.com | [LinkedIn/adianandasn](https://www.linkedin.com/in/adianandasn)

PROFILE

Saya adalah mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dari program studi Sistem Informasi dengan minat utama di bidang Web Development dan UI/UX Design. Selain itu, saya memiliki keahlian menengah dalam desain grafis. Saya juga memiliki kemampuan yang baik dalam kerja sama tim dan manajemen waktu yang efektif. Saat ini, saya memiliki semangat dan keinginan untuk mengembangkan keterampilan saya di bidang Web Development dan UI/UX Design agar menjadi lebih profesional dan terampil.

EDUCATION

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur *2022 - Sekarang*
Sistem Informasi | IPK : 3,78 / 4,00

WORK EXPERIENCE

PT Perkebunan Nusantara 1 Regional 5 (eks PTPN XII) **Surabaya, Indonesia**
Website Development - Intern *September 2024 - Januari 2025*

- Mengembangkan fitur login dengan autentikasi dan middleware untuk keamanan pengguna menggunakan framework Laravel.
- Merancang dan mengimplementasikan fitur pencarian untuk menampilkan data yang relevan sesuai kebutuhan pengguna.
- Membuat modul CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk mendukung pengelolaan data.
- Menampilkan data melalui visualisasi interaktif menggunakan library grafik dan tabel.
- Mengelola dan mengintegrasikan database, termasuk query, relasi, model, dan tabel untuk mendukung kelancaran operasional aplikasi.

PROJECT EXPERIENCE

Ketua Tim Lomba UI/UX *Agustus - September 2024*
Finalis Lomba UI/UX Information Technology Olympiad XII & Festival di Politeknik Caltex Riau.

- Mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan calon pengguna. Menganalisis permasalahan dan menentukan solusi yang dijadikan sebagai fitur aplikasi.
- Merancang user flow untuk memetakan jalur penggunaan website, serta mendesain wireframe dan prototype menggunakan Figma.
- Hasil akhir melakukan user testing menggunakan Maze.

Ketua Tim Final Proyek UI/UX *Mei - Juni 2024*
Aplikasi E-Commerce Layanan Penyewaan “**SewaiN**”.

- Mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan calon pengguna. Menganalisis permasalahan dan menentukan solusi yang dijadikan sebagai fitur aplikasi.

- Mendesain wireframe dan prototype menggunakan Figma.

Ketua Tim Final Proyek UI/UX*November - Desember 2023*

Sistem Informasi Website Desa Wisata “DEWI” di Desa Pujon, Kota Malang.

- Mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara dengan warga desa. Menganalisis permasalahan dan menentukan solusi yang akan dijadikan sebagai fitur website.
- Merancang user flow untuk memetakan jalur penggunaan website. Mendesain wireframe dan prototype menggunakan Figma.
- Hasil akhir melakukan user testing menggunakan Maze untuk mengukur usability dan efektivitas desain.

Anggota Tim Lomba UI/UX*Oktober - November 2023*

Peserta Lomba UI/UX Identitas Manajemen Informatika Politeknik Astra 2023.

- Merancang task flow untuk memetakan langkah-langkah penggunaan aplikasi, serta mendesain wireframe dan prototype menggunakan Figma.

COURSE & CERTIFICATION

- Fundamental Course Software Engineering by RevoU

*Mei 2024***SKILL & TOOLS**

Bahasa: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris (Menengah)

Perangkat Lunak: Visual Studio Code, Figma

Individu: Kerjasama Tim, Manajemen Waktu, Public Speaking, Problem Solving

Lainnya: Pemrograman (HTML, CSS, Java Script, PHP, Laravel, MySQL), UI/UX Design, Desain Grafis