

SETO HERLAMBANG

Yogyakarta | +62 87875947039 | seto.herlambang.23@gmail.com

PROFIL

Lulusan S1 Informatika dengan minat di bidang UI/UX *Design*. Memiliki pengalaman dalam merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang responsif dan *user-friendly* melalui berbagai proyek, baik dalam lingkungan magang maupun proyek tugas akhir. Mampu bekerja sama dalam tim untuk menggabungkan kebutuhan teknis dan tampilan desain yang menarik. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan pengalaman dalam presentasi hasil desain kepada berbagai pihak terkait.

PENDIDIKAN

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Yogyakarta
S1 Informatika	2020 – 2024
<ul style="list-style-type: none">IPK: 3.52/4.00<i>Designer UI Website CSR</i> Kabupaten BantulDivisi Keamanan Jamming Sikma: Mana Tahan 2.0Divisi Acara Pameran KKN 83 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	

PENGALAMAN KERJA

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bantul

Desainer UI <i>Website CSR</i> (Magang)	Januari – Februari 2024
<ul style="list-style-type: none">Merancang desain antarmuka pengguna (UI) untuk <i>website Corporate Social Responsibility</i> (CSR).Menyusun laporan mingguan dan mempresentasikan perkembangan desain kepada tim dan pihak terkaitBekerja sama dengan tim untuk mengintegrasikan kebutuhan teknis dan estetika dalam desain	

PENGALAMAN PRAKTIKUM DAN PROYEK

Redesign UI/UX Website SMA Negeri 2 Banguntapan

Proyek ini merupakan bagian dari Tugas Akhir untuk memperbaiki desain antarmuka dan pengalaman pengguna untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada proyek ini juga dilakukan pengujian dengan melibatkan siswa-siswi SMA Negeri 2 Banguntapan sebagai pengguna *website* tersebut.

Pengembangan Web

Praktikum ini melibatkan pengembangan situs web atau aplikasi web. Saya belajar tentang teknologi web seperti HTML, CSS, JavaScript, serta penggunaan kerangka kerja seperti Laravel, dan Vue.js. Proyek yang telah terselesaikan pada praktikum ini adalah pembuatan website perpustakaan dan EBook.

Pengembangan Aplikasi Mobile

Praktikum ini berfokus pada pengembangan aplikasi *mobile* untuk *platform* Android, termasuk penggunaan bahasa pemrograman seperti Kotlin (untuk Android). Proyek yang telah terselesaikan pada praktikum ini adalah pembuatan aplikasi *mobile* lowongan kerja. *Software* yang digunakan pada praktikum ini adalah Android Studio.

Praktikum Jaringan Komputer

Praktikum jaringan komputer untuk memahami konsep dasar jaringan, konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak jaringan, serta manajemen keamanan jaringan.

Pengelolaan Basis Data

Pengalaman praktikum dalam manajemen basis data mencakup merancang dan mengelola basis data, melakukan pemeliharaan, dan mengoptimalkan kinerja *database*.

Pengolahan Citra Digital

Mempelajari dan menerapkan teknik-teknik untuk memproses dan menganalisis citra digital. pengalaman pratikum dalam pengolahan citra digital ini mencakup prapemrosesan, segmentasi, ekstraksi fitur, pengenalan pola, dan aplikasi praktis dengan menggunakan *Software Matlab*.

PENGALAMAN ORGANISASI

Panitia Pameran KKN 83 Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Divisi Acara

Agustus 2023

- Mengelola jadwal acara dan logistik untuk memastikan keberhasilan acara
- Berkoordinasi dengan pembicara dan peserta untuk kelancaran acara
- Mengawasi anggaran acara dan memberikan laporan keuangan

Panitia Jamming Sikma: Mana Tahan 2.0

Divisi Keamanan

Agustus 2022

- Mengawasi keamanan acara, termasuk mengatur lalu lintas peserta dan pemeriksaan tiket
- Berkoordinasi dengan pihak keamanan eksternal untuk menjaga keselamatan
- Memastikan peserta mematuhi aturan dan tata tertib acara

KEMAMPUAN

Kemampuan Teknikal

- **UI/UX Design (Figma)**

Mampu mengoperasionalkan perangkat Figma dengan baik dan mampu merancang desain antarmuka pengguna yang konsisten, responsif dan estetis untuk *website* dan *mobile*, serta terampil dalam merancang pengalaman pengguna yang optimal dengan memperhatikan alur navigasi, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan pengguna

Kemampuan Personal

- **Komunikasi**

Kemampuan komunikasi yang efektif dalam berinteraksi dengan pengguna dan tim untuk mrnghasilkan solusi yang sesuai

- **Manajemen waktu**

Memiliki kemampuan yang efisien dalam menyelesaikan tugas sesuai target

- **Adaptasi Teknologi**

Mampu beradaptasi dengan perangkat lunak pendukung pekerjaan

PORTOFOLIO

Link Portofolio

<https://bit.ly/PortofolioSetoHerlambang>