

MOCH. Ersa Noer Firmansyah

085335814516 | ersa11102@gmail.com | www.linkedin.com/in/moch-ersa-noer-firmansyah-5a2931310 |
Jl. jati selatan No. 4 Kompleks Perumahan Nasional, Kecamatan Dander, Bojonegoro 62171

Saya adalah Moch Ersa Noer Firmansyah, lahir di Bojonegoro pada tanggal 8 Mei 2004. Ketertarikan saya pada bidang IT, khususnya dalam pemrograman web HTML, telah mendorong saya untuk terus mengembangkan diri. Selama berada di SMA, saya selalu aktif mengikuti pelatihan online untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan saya dalam pemrograman web HTML. Saya menyadari bahwa pemrograman web HTML memiliki potensi yang besar dalam mengubah dunia teknologi informasi, dan saya ingin menjadi bagian dari perubahan tersebut. Oleh karena itu, saya memutuskan untuk mengambil langkah lebih lanjut dengan bergabung dengan mitra online untuk memperdalam pengalaman saya di bidang IT, khususnya dalam pemrograman web HTML. Saya percaya bahwa dengan dedikasi dan komitmen saya untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan, saya akan dapat memberikan kontribusi yang berarti di bidang IT dan mencapai kesuksesan dalam karir saya.

PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 DANDER

Sma/Sederajat di Matematika dan IPA

Bojonegoro

2019 - 2022

Saat bersekolah di SMA Negeri 1 Dander, saya aktif terlibat dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi. Pada periode 2019-2020, saya menjabat sebagai anggota OSIS, di mana saya berperan dalam mengorganisir berbagai acara dan kegiatan sekolah. Selain itu, saya juga mengikuti ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR), yang mengasah kemampuan saya dalam pertolongan pertama dan kepedulian sosial. Untuk mendukung minat saya di bidang sains, khususnya biologi, saya mengikuti berbagai pelatihan yang diadakan oleh Ruangguru. Program ini memberikan saya pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan praktis dalam bidang tersebut. Selain itu, saya juga mengikuti program pelatihan bimbingan belajar yang diselenggarakan oleh Sony Sugema College (SSC), yang membantu saya dalam mengembangkan strategi belajar efektif dan mempersiapkan diri untuk ujian-ujian penting. Pengalaman-pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis saya, tetapi juga membentuk kemampuan kepemimpinan, kerja sama tim, dan manajemen waktu yang baik.

UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

Sarjana di Pendidikan Informatika | IPK: 3,75 / 4

Bangkalan

2022 - Sekarang

Selama menempuh pendidikan di Universitas Trunojoyo Madura, saya aktif terlibat dalam berbagai kegiatan mahasiswa dan kompetisi yang memperkaya pengalaman akademis dan keterampilan saya. Saya bergabung dengan sebuah unit kegiatan mahasiswa di fakultas yang bergerak di bidang olahraga, yang tidak hanya membantu saya menjaga kesehatan fisik tetapi juga mengajarkan pentingnya kerja sama tim dan disiplin. Saya juga berpartisipasi dalam lomba GEMASTIK di bidang keamanan jaringan atau cyber security yang diadakan di bawah naungan Kemendikbud. Pengalaman ini memberikan wawasan mendalam tentang tantangan dan teknik dalam bidang keamanan siber. Selain itu, saya mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang melatih kemampuan inovasi dan penelitian saya. Untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan di luar kurikulum, saya mengikuti pelatihan game edukasi yang diselenggarakan oleh Madura Technovation. Pelatihan ini memberikan pemahaman tentang pengembangan game yang dapat digunakan sebagai alat edukatif. Saya juga berpartisipasi dalam pelatihan pemrograman HTML atau web development yang diadakan di luar kegiatan kampus, memperkuat kemampuan teknis saya dalam pengembangan web. Pengalaman-pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis saya tetapi juga membentuk kemampuan analitis, inovasi, dan manajemen proyek yang baik.

PENGHARGAAN

- peserta Terbaik , Madura Technovation, 2023

SKILL

- **Hard Skill:** Kemampuan Bahasa Pemrograman seperti HTML dan PHP, Keterampilan Desain Grafis seperti CorelDRAW dan Canva
- **Soft Skill:** Kemampuan Komunikasi, Kerja Tim, Kemampuan Beradaptasi, Kemampuan Manajemen Waktu, dan Keterampilan Empati.
- **Software Skill:** Visual Studio Code, Canva, CorelDRAW, Blender, dan Unity