

IMRAN FAHRUL RASYID

081389639421 | Irrasyidd@gmail.com |

[linkedin.com : imran rasyid](https://www.linkedin.com/in/imran-rasyid)

Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur

Mahasiswa Teknik Telekomunikasi yang memiliki minat yang mendalam di dunia desain grafis dan UI/UX, Saya yakin bahwa kombinasi latar belakang teknik dan minat desain saya akan membantu saya menjadi seorang desainer UI/UX yang kreatif dan berorientasi pengguna. Saya bersemangat untuk belajar dan berkontribusi dalam menciptakan pengalaman pengguna yang unggul dan menarik melalui desain.

PENDIDIKAN

Universitas Telkom Jakarta

2019-2022

- D3 | *Teknik Telekomunikasi*

Universitas Telkom (Bandung)

2023-sekarang

- S1 | *Teknik Telekomunikasi*

WORK EXPERIENCE

FundEx X Rakamin Academy

Agustus – September 2023

Project-Based Virtual Intern – UI/UX Designer

- Mempelajari data pengguna untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna dalam pengembangan produk
- Membuat prototype yang interaktif
- Merancang elemen-elemen interface termasuk ikon, tombol dan layout tampilan yang mendukung tujuan UX dan Product
- Memastikan konsistensi desain UI melalui aspek perangkat
- Terus mengembangkan keterampilan dalam software desain dan tren UI/UX terbaru

Skills and Tools : *prototyping, Sketching and Testing, UI/UX Fundamental, User and Product research, Visual Design, Wireframing, Figma*

Telkom Digital Amoeba x Rakamin Academy

Agustus – September 2023

Project-Based Virtual Intern – UX Researcher

- Melakukan perencanaan, pelaksanaan dan analisis penelitian pengguna, seperti wawancara, pengamatan dan pengujian pengguna
- Menganalisis data penelitian untuk mengidentifikasi tren, pola dan masalah utama yang relevan dengan pengalaman pengguna
- Mempelajari pembuatan User Journey Maps untuk mengidentifikasi titik kontak penting dalam interaksi pengguna dengan produk
- Mempelajari pengembangan persona pengguna yang mewakili beragam kelompok pengguna

- Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan desain UI dan UX, yang diberikan dari Telkom Digital Amoeba

Skills and Tools : *Design Thinking, Sketching and Testing, UI/UX Fundamental, Usability Testing, User and Product Research, Visual Design, Google Analytics, Figma & Figjam*

PT Nuri Gaya Citra x Rakamin Academy

Februari – Maret 2023

Project-Based Virtual Intern – UI/UX Designer

- Mempelajari seluruh fundamental UI/UX designer
- Mengenalkan seluruh proses UX/UI hingga tahap akhir
- Mengerjakan tugas seperti pembuatan Wireframe hingga Tampilan Hi-Fi nya
- Mengembangkan keahlian UI dan UX yang telah di pelajari
- Berkontribusi dalam pengerjaan tugas yang berkaitan dengan UI dan UX yang diberikan oleh PT Nuri Gaya Citra

Skills and Tools : *Design Thinking, Sketching And Testing, UI/UX Fundamental, User and Product Research, UX Research Tools, Visual Design, Wireframing, Google Analytics, Figma*

PT Pesenrapad Indonesia

2022

Design Graphic

- Bertanggung jawab untuk memegang segala kebutuhan desain dalam kantor
- Membuat desain logo, brosur, banner serta membuat desain kop surat
- Memastikan desain konsisten dengan identitas yang sudah dimiliki
- Membuat dan mengedit gambar maupun ilustrasi sesuai dengan kebutuhan
- Menggunakan software Corel Draw dan Photoshop

Skills and Tools : *Creativity, Typography, Color Theory, Layout Design, Visual Communication, Coreldraw, Figma, Canva, Adobe Illustrator*

PT PAS Global Teknologi

Juni – Juli 2021

Intern – Design Product & Marketing

- Melakukan Penelitian pasar untuk memahami tren terbaru, kebutuhan pelanggan dan pesaing dalam industri.
- Membuat atau mengedit gambar, ilustrasi, grafik dan elemen visual lainnya yang akan digunakan
- Membuat desain logo, desain poster, dan desain banner untuk kebutuhan produk, pemasaran dan kebutuhan kantor
- Menyelesaikan desain dan menyiapkan untuk di posting di instagram dan media lainnya untuk kebutuhan pemasaran produk
- Memastikan bahwa desain sesuai dengan identitas produk dan mencerminkan suatu nilai dalam produk yang di tampilkan
- Membuat desain untuk cover Linked Perusahaan
- Mempelajari tren desain terkini agar selalu terlihat segar

ORGANISASI

Himpunan Mahasiswa Elektro Telkom Jakarta

2020-2022

Ketua Bagian Eksternal

- Menjalin dan memelihara hubungan baik dengan pihak eksternal. Melibatkan peluang kerjasama, bernegosiasi dan mengatur kesepakatan kerjasama
- Membangun kemitraan jangka panjang dengan pihak eksternal untuk mendukung kegiatan himpunan, seperti acara, seminar, lokakarya atau kompetisi
- Berperan dalam perencanaan dan pelaksanaan acara yang melibatkan pihak eksternal, seperti pameran elektro dan seminar elektro
- Mewakili himpunan dalam acara, pertemuan atau kegiatan di luar kampus
- Menjadi ajang studi banding antar himpunan agar himpunan mahasiswa kampus internal lebih baik lagi

Anggota External

- Penghubung antara himpunan mahasiswa dengan himpunan di luar lingkungan kampus seperti FKHMEI, mengkoordinasikan kerjasama, acara bersama dan kegiatan yang berkaitan dengan elektro
- Mempromosikan himpunan mahasiswa kampus, untuk menarik minat dari mahasiswa baru atau pihak external
- Terlibat dalam perencanaan, organisasi dan pelaksanaan acara atau kegiatan yang melibatkan pihak eksternal. Seperti seminar, lomba, serta sharing pengetahuan antar kampus.
- Menjadi perwakilan dalam acara atau pertemuan di luar kampus. Dan berpartisipasi dalam kegiatan tingkat regional dan nasional.

Ketua Pelaksana Pengabdian Masyarakat

- Merencanakan dan mengembangkan program program pengabdian masyarakat yang bermanfaat
- Mengoordinasikan tim anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat, termasuk pembagian tugas, jadwal dan komunikasi internal
- Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat yang dapat diatasi melalui kegiatan pengabdian
- Memecahkan masalah dan kebutuhan masyarakat dengan melibatkan teknologi yang dibuat untuk membantu mengatasi kebutuhan masyarakat
- Mengukur dampak program pengabdian, serta melaporkan capaian kepada pihak kampus

Telkom Education, Creative, Sport Festival

2021

Ketua Panitia Multimedia

- Membuat desain visual seperti poster, brosur, banner, logo untuk kebutuhan acara
- Mengambil dokumentasi selama acara berlangsung
- Mengelola konten multimedia untuk platform media sosial dan acara online

FKHMEI

2020

Panitia bag Perlengkapan LDKM FKHMEI

- Pengadaan peralatan dan perlengkapan yang diperlukan untuk acara

- Merencanakan tata letak ruangan atau lokasi acara berdasarkan kegiatan. Dan mengatur penempatan meja kursi, panggung dan peralatan lainnya
- Memantau dan memastikan bahwa semua peralatan berjalan dengan baik selama acara. Mengatasi masalah teknis atau perubahan yang mungkin diperlukan
- Bekerja sama dengan panitia bagian lain untuk memastikan semua persiapan berjalan dengan lancar.

KEAHLIAN TEKNIS

Design

- Kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch, dan Figma
- Pemahaman baik tentang pemilihan jenis font yang sesuai, ukuran dan ruang lingkup penggunaan untuk memastikan teks pada antarmuka pengguna mudah dibaca dan estetik
- Pemahaman tentang penggunaan warna yang efektif dalam desain, termasuk palet warna, kontras yang baik antara elemen dan penggunaan warna untuk penyampaian informasi
- Kemampuan untuk membuat tata letak yang seimbang dan estetik dengan menggunakan grid dan aturan design keseimbangan.
- Membuat prototype tampilan pengguna yang dapat diuji oleh pengguna
- Pemahaman tentang pola pola desain antarmuka pengguna yang umum, seperti menu dropdown, tombol, formulir dan navigasi, serta kemampuan untuk menggunakannya secara efektif dalam desain.
- Pemahaman tentang merancang icon yang jelas dan representatif untuk berbagai fungsi dan elemen pada antarmuka pengguna
- Metodologi pengujian pengguna dan kemampuan untuk merancang dan mengelola sesi pengujian pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki desain
- Kemampuan berpikir kreatif serta inovatif

Design Tools

- Adobe Creative Cloud
- Corel Draw
- Sketch
- Whimsical
- Figma
- Balsamiq
- Figjam