**IMRAN FAHRUL RASYID**

**081389639421 |** [**Irrasyidd@gmail.com**](mailto:Irrasyidd@gmail.com) **|**

**linkedin.com : 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 Produck 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 illustrasi 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, illustrasi, 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 Ekstenal*

* 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 teka 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 penyampain informasi
* Kemampuan untuk membuat tata letak yang seimbang dan estetis 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 kreatis serta inovatif

**Design Tools**

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