



REVINA AGUSTIN RAHMA

MAHASISWI

PROFIL PRIBADI

Mahasiswi Teknik Informatika dari Institut Teknologi Indonesia yang memadukan keahlian Software Engineering dengan wawasan Product Management. Berpengalaman praktis dalam pengembangan web dan aplikasi full-cycle menggunakan Framework modern dan prinsip desain UI/UX yang kuat. Sebagai Google Student Ambassador, saya telah membuktikan kemampuan kepemimpinan dan adaptabilitas teknologi yang tinggi. Berkomitmen untuk menciptakan solusi digital yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga memberikan dampak positif bagi pengalaman pengguna.

KEAHLIAN

Technical Skills (Software Engineering & Design):

- Languages & Frameworks: JavaScript, PHP, Ionic React, HTML, CSS, TypeScript
- Creative Tools: Figma, Canva, CapCut
- Programming Tools: Git/GitHub, VS Code.

Keahlian Interpersonal (Soft Skills):

- Kepemimpinan & Manajemen: Metodologi *Agile*, Manajemen Produk, Manajemen Kepanitiaan, Kepemimpinan Tim.
- Komunikasi: *Public Speaking*, Komunikasi Teknis, Pengajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar
- Kreativitas: *Problem Solving*, Berpikir Kritis, Adaptabilitas.

PENGALAMAN KERJA

Guru Bahasa Inggris Musiman | Februari 2024 - Januari 2025

Rahma Global Education Centre

- Instructional Design: Merancang metode pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar, meningkatkan minat dan partisipasi siswa di kelas.
- Classroom Management: Mengembangkan kemampuan komunikasi instruksional dan manajemen kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan suportif.

Desain Visual | September 2025 - Oktober 2025

GAO Tech Inc.

- Product Design: Berkoordinasi dalam tim global untuk mendesain dan memperbarui tampilan produk.
- Remote Collaboration: Bekerja dengan disiplin tinggi dalam lingkungan kerja internasional jarak jauh, beradaptasi dengan zona waktu berbeda, dan menggunakan alat kolaborasi digital secara efektif.

UI/UX & Frontend Developer Intern | Oktober 2025 - Januari 2026

PT Flaz Technology Indonesia, Jarak Jauh

Magang intensif yang mencakup pengembangan fitur inti website klien (website alumni sekolah dan donasi) dan pemeliharaan sistem internal.

1. Key Project: Website JAROS (Alumni & Donasi):

- UI/UX & Prototyping: Menerjemahkan kebutuhan bisnis menjadi diagram alur pengguna (user flow) dan wireframe sebagai fondasi perancangan. Mengembangkan desain High-Fidelity dan membangun Design System yang konsisten (tipografi, palet warna, komponen) serta membuat prototipe interaktif di Figma.
- Frontend Engineering: Mengembangkan kode Front-End responsif dengan struktur navigasi dinamis, termasuk logika transisi halaman berbasis dropdown. Merancang arsitektur portal wilayah modular dan mengintegrasikan API untuk pengalihan otomatis formulir data ke layanan WhatsApp Admin.
- Collaboration: Melakukan koordinasi teknis dengan tim Back-End terkait logika tampilan dan struktur data. Mengelola version control menggunakan GitHub (push & merge) serta menyusun dokumentasi teknis aset visual untuk memastikan integrasi sistem yang mulus.

2. Additional Responsibilities:

- QA & Testing: Melakukan pengujian aplikasi (QudwahQu App), mengidentifikasi bug, dan merancang ulang mockup v1.
- Web Maintenance: Melakukan optimasi performa dan debugging website klien untuk mempercepat waktu muat (loading time).
- Technical Foundation: Memperdalam pemahaman logika pemrograman visual melalui proyek game "Escape The Maze" (Scratch). Mengelola manajemen server dasar dan pembaruan kode menggunakan Linux, dan GitHub, serta menerapkan Tailwind CSS untuk percepatan pengembangan antarmuka.

PENGALAMAN PROYEK

Perancangan Situs Web untuk UMKM | UX Designer | Mei – Juli 2024

Proyek Akhir Mata Kuliah Desain Antarmuka Pengguna/Pengalaman Pengguna, Institut Teknologi Indonesia

- User Research: Melakukan riset pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan bisnis klien (Kafe UMKM) dan preferensi pelanggan, guna menentukan fitur utama website.
- Information Architecture: Menerapkan prinsip Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design) untuk menyusun struktur informasi yang efisien, memudahkan pengunjung dalam menemukan menu dan lokasi.
- Wireframing & Prototyping: Mendesain wireframe struktur halaman dan mengembangkan prototipe interaktif.

StudySprint – Aplikasi Produktivitas *Mobile* | Pengembang *Mobile* | April 2025 – Juni 2025

Proyek Akhir Mandiri Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi *Mobile* – Institut Teknologi Indonesia

- Mobile App Development: Membangun aplikasi berbasis Android menggunakan kerangka kerja Ionic React. Merancang struktur folder proyek yang efisien untuk memudahkan pengembangan fitur lanjutan.
- Logic Implementation: Merancang dan mengimplementasikan algoritma manajemen waktu belajar serta fitur penyimpanan data pengguna secara lokal (local storage) untuk memastikan aplikasi tetap berfungsi tanpa koneksi internet.
- Product Lifecycle: Melakukan siklus pengembangan produk secara penuh, mulai dari perancangan antarmuka (UI), penulisan kode logika, hingga penyebaran (deployment) file APK dan pengujian fungsionalitas di perangkat Android.

GlowTech – Asisten Perawatan Kulit Berbasis AI | *Product Manager* | Maret 2025 – Juni 2025

Tugas Akhir Kelompok RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) – Institut Teknologi Indonesia

- Mengembangkan visi produk serta menetapkan jadwal pengembangan.
- Mendistribusikan tugas di seluruh divisi dengan menggunakan metodologi Agile.
- Mengingatkan, membantu serta memberikan dukungan kepada anggota tim dalam menyelesaikan tugas mereka masing-masing.
- Menyajikan prototipe situs web asisten perawatan kulit berbasis AI yang menampilkan fitur rekomendasi dan pengingat.

SpyTech - Smart Helmet IoT | Ketua Proyek | September 2025 – Sekarang

Tugas Akhir Kelompok Kewirausahaan Lanjut – Institut Teknologi Indonesia

- Venture Leadership: Memimpin tim dalam merumuskan visi produk, strategi bisnis, dan proposisi nilai (Value Proposition) untuk SpyTech, sebuah solusi keamanan helm berbasis IoT. Mengembangkan strategi Go-To-Market dan perencanaan finansial untuk presentasi Demo Day.
- Product Development & IoT: Memantau pengembangan produk dan integrasi teknologi IoT yang mencakup mikrokontroler ESP32, modul GPS, dan notifikasi real-time via Telegram Bot untuk mencegah pencurian helm di area publik.
- Pitching & Presentation: Mewakili tim dalam mempresentasikan usaha rintisan (venture) di hadapan evaluator, menjelaskan potensi pasar dan kelayakan teknis solusi keamanan pintar ini.

Desain Poster untuk Acara “Kelas Kecantikan – Tata Rias Wisuda” | Desain Grafis September 2024

UKM BeSi, Institut Teknologi Indonesia

- Merancang poster promosi untuk kelas tata rias kolaboratif bersama Oriflame.
- Menyesuaikan visual agar sejalan dengan identitas merek Oriflame dan tema acara.
- Dipublikasikan di Instagram UKM Tari sebagai bagian dari arsip acara.

Desain Spanduk untuk Acara Pertemuan Kelas | Desain Grafis | Januari 2025

Institut Teknologi Indonesia

- Merancang spanduk untuk acara bersama anggota tim.
- Menetapkan tema, palet warna, dan elemen desain melalui diskusi kelompok yang kolaboratif.
- Menciptakan visual yang menggambarkan kebersamaan dan melambangkan identitas klien.

Rebranding Kartu Identitas Siswa | Desain Grafis | Maret 2025

Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Al Badar II

- Melakukan perancangan ulang (redesign) kartu identitas siswa dengan pendekatan minimalis dan islamic.
- Memastikan konsistensi palet warna identitas institusi. Desain ini resmi diadopsi sebagai standar baru kartu siswa.

Kolaborasi Desain Poster dan Flyer untuk Acara Keagamaan | Tim Desain | Juli 2025

Organisasi DEZIS (Dewan Zakat Infaq dan Shadaqah)

- Merancang poster dan brosur digital untuk mempromosikan acara keagamaan.
- Berkolaborasi dengan tim desain untuk menghasilkan visual yang menarik dan sejalan dengan identitas organisasi.
- Memanfaatkan Canva dan Figma sebagai perangkat desain utama.

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Menengah Pertama dan Atas | JULI 2017 – APRIL 2023

Daar el Qolam Modern Islamic Boarding School, Jayanti

Prestasi:

- Meraih juara pertama dalam kompetisi poster pada acara tahunan organisasi jurnalisme | 2018
- Meraih Juara Kedua Bulu Tangkis Tunggal Antar Kecamatan O2SN 2019 | 2018
- Meraih Juara Pertama Bulu Tangkis Ganda Putri dalam Kompetisi Sekolah Antar Konsulat | 2018–2019
- Meraih Juara Pertama Bulu Tangkis Ganda Putri dalam Kompetisi Sekolah Antar Konsulat | 2021
- Meraih Juara Pertama Lomba Paskibra Antar Kelas dalam Acara Pramuka 2020
- Meraih Juara Pertama dalam Fashion Show pada Kompetisi Sekolah Antar Konsulat | 2022

Sarjana Teknik Informatika | September 2023 - Saat ini

Institut Teknologi Indonesia, Serpong

Prestasi:

- Meraih beasiswa sebesar 25% melalui ujian akademik selama satu semester.
 - Menjadi perwakilan untuk kampus sebagai Google Student Ambassador.
-

PENGALAMAN ORGANISASI

Anggota Ekstrakulikuler Jurnalistik | 2018-2019

Daar el Qolam Modern Islamic Boarding School, Jayanti

- Mempersiapkan poster untuk diterbitkan di dinding majalah sekolah.
- Menyusun poster mingguan berdasarkan tema tertentu.
- Menulis artikel untuk diterbitkan di dinding majalah sekolah.

Anggota Bagian Penanggung Jawab – Ekstrakurikuler Badminton | 2018-2021

Daar el Qolam Modern Islamic Boarding School, Jayanti

- Mengimbau anggota untuk menghadiri sesi pelatihan rutin sesuai dengan jadwal.
- Membimbing anggota junior dalam teknik, strategi, dan mengembangkan semangat latihan yang tinggi.
- Secara proaktif menjaga pelatihan yang konsisten dan membangun kekompakan tim.

Ketua Divisi Kerajinan Tangan | 2021 - 2022

Daar el Qolam Modern Islamic Boarding School, Jayanti

- Membimbing anggota dalam menciptakan kerajinan tangan yang kreatif.
- Mendorong keterlibatan aktif dalam sesi pelatihan yang rutin.
- Mengatur jadwal pelatihan dan melaksanakan acara tahunan divisi.

Anggota Divisi Media | Desember 2024 - Januari 2025

Frasa Speaking Community , Daring

- Merancang brosur untuk acara pelatihan mingguan bagi administrator Frasa.
- Menghadiri rapat manajemen daring secara rutin untuk mendukung koordinasi organisasi.

Anggota UKM | September 2023 - Sekarang

UKM BeSi (Bengkel Seni), Institut Teknologi Indonesia

- Berpartisipasi dalam latihan tari secara rutin serta tampil di berbagai acara kampus.
- Mengembangkan keterampilan kerja sama tim dan sosialisasi melalui kegiatan organisasi.
- Berkontribusi membangun organisasi yang solid dan kolaboratif.

Hubungan Masyarakat | Desember 2025 - Sekarang

UKM BeSi (Bengkel Seni), Institut Teknologi Indonesia

- Membagikan broadcast rutin via WhatsApp kepada anggota terkait informasi-informasi UKM.
 - Berkoordinasi langsung dengan ketua maupun wakil ketua UKM terkait informasi seputar UKM.
-

PENGALAMAN SUKARELAWAN

Duta Mahasiswa Google (*Google Student Ambassador*) | September 2025 - Sekarang

Google & Institut Teknologi Indonesia

- Bertugas sebagai perwakilan Google di kampus dengan menyelenggarakan acara dan memperkenalkan Gemini AI kepada mahasiswa secara offline maupun online.
- Mendorong kolaborasi dalam komunitas teknologi kampus.
- Memperkuat keterampilan kepemimpinan dan komunikasi melalui berbagai inisiatif literasi digital.

Moderator Acara | 2025

Acara Webinar Frasa Community: Berbicara dan Bersinar

- Membuka dan menutup acara dengan profesionalisme dan keyakinan.
- Menyampaikan acara dengan lancar dari awal hingga akhir, sesuai dengan panduan resmi.
- Menyambut tamu dan memastikan ketertiban selama interaksi peserta.

Pembawa Acara (MC) | 2025

Acara Muharram

- Membuka dan menutup acara dengan cara yang profesional.
 - Menjadi tuan rumah bersama acara tersebut dan menyusun jadwal program untuk memastikan pelaksanaan yang lancar.
 - Mempromosikan sponsor acara serta mengakui kontribusi mereka.
 - Menyampaikan informasi krusial dan pengumuman kepada audiens.
 - Memastikan bahwa peserta mematuhi peraturan dan pedoman acara.
-

PENGALAMAN KEPANITIAAN

Divisi Hubungan Masyarakat | 2021 dan 2024

Pondok Pesantren Daar el Qolam, Jayanti

Fashion Festival 2021

- Mengkoordinasikan persiapan izin acara untuk Festival Mode 2021 hingga memperoleh persetujuan akhir.
- Mendokumentasikan acara untuk laporan kegiatan dan referensi di masa mendatang.

Institut Teknologi Indonesia, Serpong

Festival Bootcamp DCI (Developer Community ITI)

- Mengatur izin acara dan memastikan persetujuan dilakukan tepat waktu.
- Melakukan kerjasama dengan sebuah komunitas luar kampus sebagai bentuk promosi acara
- Berkommunikasi secara langsung dengan penyelenggara acara untuk mengoordinasikan aspek logistik.
- Mengawasi kehadiran peserta pada setiap pertemuan.

Divisi Kegiatan | 2022

Pondok Pesantren Daar el Qolam, Jayanti

Acara Pekan Olahraga UESA 2021

- Menjaga disiplin penonton selama acara berlangsung.
- Memastikan kelancaran pelaksanaan acara dari awal hingga selesai.

Divisi Konsumsi | 2021 - 2022

Pondok Pesantren Daar el Qolam, Jayanti

Pekan Ilmiah Santri 2021

- Mengelola pengaturan katering untuk juri acara
- Memastikan kesiapan dan keamanan pangan serta minuman.

Upacara Wisuda Kelas Akhir Tahun 2022

- Mempersiapkan dan mengatur hidangan untuk acara tersebut.
- Menyediakan minuman ringan untuk para tamu yang hadir.
- Konsumsi tamu yang dicatat untuk pengelolaan organisasi yang lebih efektif.

Malam Seni Santri 2022

- Persiapan dan penyajian makanan yang terorganisir.
- Menyiapkan konsumsi ke lokasi acara dan menatanya dengan teratur.

Divisi Pendaftaran | 2024

Festival Panahan Bintaro 2024

- Mengelola proses registrasi ulang peserta kompetisi.
- Mengelola penjualan cendera mata acara
- Mencatat data keuangan untuk transaksi suvenir dengan menggunakan Google Spreadsheets.

Kelas Kecantikan Institut Teknologi Indonesia oleh UKM BeSi kolaborasi dengan Oriflame Swedia 2024

- Mengatur pendaftaran dan kehadiran peserta dalam acara tersebut.
- Mendistribusikan konsumsi acara per individu kepada setiap peserta yang terdaftar.

Divisi Publikasi, Dokumentasi, dan Desain | 2024

Kelas Kecantikan Institut Teknologi Indonesia oleh UKM BeSi dan Oriflame Swedia 2024

- Mendokumentasikan setiap aktivitas selama acara berlangsung.
- Merancang umpan Instagram untuk UKM BeSi sebagai bagian dari dokumentasi acara.