

FEBRINA CINTA SUBRATA

fbrncinta@gmail.com | +62 821-3749-5565 | <http://www.linkedin.com/in/febrinacinta> | <http://febrinacinta.github.io/>

PROFIL

Saya merupakan mahasiswa Informatika semester delapan. Saya memiliki kemampuan dalam bidang desain UI/UX dan analisis sistem. Tidak sekedar membuat design yang menarik, namun saya juga mempertimbangkan tim *Front End Developer* dan pengguna yang nantinya akan memakai aplikasi yang saya design. Selain itu, saya juga memiliki rasa ingin tahu yang tak pernah puas sehingga mendorong saya untuk terus meningkatkan keterampilan dan kemampuan berbicara di depan umum. Saya percaya bahwa dengan pemahaman teknologi yang mendalam dan kemampuan komunikasi yang baik mampu menjadikan saya kontributor yang berperan penting dalam proyek atau tim kolaboratif.

RIWAYAT PENDIDIKAN

Universitas Teknologi Yogyakarta

2021 - Sekarang

- S1 Informatika | IPK : 3.79 / 4.00
- Mata Kuliah Relevan: Metodologi Desain Perangkat Lunak, *Mobile & Augmented Reality*, Pengembangan *Web & Mobile*, Teknologi *Mobile Responsive*, Desain *Front End*, *Mobile & Web Service*, dan Komputasi Mobile.

PENGALAMAN KERJA

MSIB Batch 7 Internship UI/UX Specialist, PT. Sumber Trijaya Lestari

September 2024
Januari 2025

- Berhasil menyelesaikan total 9 project dalam kurun waktu 5 bulan di perusahaan dan menyampaikan mockup final design dengan presentasi on-site di hadapan manager serta direktur IT.
- Merancang design lengkap dengan prototyping untuk platform web dan mobile dengan memahami kebutuhan bisnis perusahaan melalui System Design yang sudah di rancang tim Product Analyst.
- Melakukan brainstorming dengan tim UI/UX, Product Analyst, dan Quality Assurance mengenai alur aplikasi. Setiap masukan atau koreksi yang diberikan akan dipertimbangkan, dan desain akan disesuaikan sesuai kebutuhan.
- Membuat puluhan aset baru berupa icon, ilustrasi dan animasi menggunakan Figma untuk kebutuhan Design Website dan Mobile App.
- Berhasil menciptakan gaya desain aplikasi mobile yang baru untuk proyek klien yang terkait dengan perusahaan, tanpa terpengaruh oleh gaya desain mobile perusahaan.

Internship UI/UX Designer, PT. Coodink

Juni 2024 – Juli 2024

- Merancang design untuk platform web dengan menggunakan tools Figma dan memastikan design tetap menarik dengan melakukan research terhadap library yang akan digunakan tim *Front End* untuk mengimplementasikan design.
- Melakukan analisis rancangan sebelum tahap design menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi *Emphatize*, *Analyze*, *Ideate*, *Prototype* dan *Evaluate* sehingga mempermudah memenuhi kebutuhan pengguna, dengan total waktu 2 bulan hingga tahap prototype keseluruhan sistem web.
- Melakukan brainstorming dengan *client* terhadap kebutuhan aplikasi dengan menambahkan ide-ide inovatif dari rancangan *wireframe* yang telah dibuat sebelum diskusi.

Internship UI/UX Designer, PT. Gama Integra Informatika

Februari 2024 – Mei 2024

- Merancang design untuk platform web dan mobile, dengan menggunakan tools Figma dan memastikan design tetap menarik dengan melakukan research terhadap library yang akan digunakan tim *Front End* untuk mengimplementasikan design.
- Melakukan kolaborasi dengan anggota tim dengan melakukan brainstorming menggunakan *Google Meets* dan *Trello* untuk meminimalisir kesalahpahaman mengenai design yang dirancang.

- Melakukan analisis rancangan sebelum tahap design menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi *Emphatize, Analyze, Ideate, Prototype* dan *Evaluate* sehingga mempermudah memenuhi kebutuhan pengguna.
- Memastikan dan mendampingi tim *Front End* dalam tahap implementasi agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap fungsi fitur yang dirancang dengan memberikan sumber *asset* gambar, *icon*, warna, *font*, dan *library* grafik serta tabel.

PENGALAMAN ORGANISASI

- | | |
|---|-------------------------------|
| Wakil Divisi Acara, Paduan Suara Mahasiswa Narawunggi Dasandriya | November 2022 – Maret 2023 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Merancang rundown untuk menangani dan mengembangkan konsep acara yang unik dengan mencari referensi dari evaluasi kegiatan sebelumnya sehingga mampu mengembangkan ide baru tanpa keluar dari konsep acara. • Memastikan jalannya acara dengan mengelola dan mengawasi divisi-divisi organisasi untuk tetap pada rencana <i>rundown</i> sehingga mampu menyelenggarakan konser Paduan Suara yang dibuka untuk umum dengan jumlah penonton lebih dari 300 orang pada Maret 2023. • Berhasil mengkoordinasikan divisi dana usaha dengan menjalankan kampanye penggalangan dana melalui unjuk suara di area ikonik Yogya dan sehingga mencapai target yang direncanakan. • Mampu memperbarui rundown secara ringkas ketika jalannya acara melebihi <i>rundown</i> dengan cara mengkomunikasikan perubahan jadwal terhadap pihak terkait sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan acara tetap berjalan. | |
| Sekretaris, Pengabdian Masyarakat Kelompok Pancasila UTY | Agustus 2023 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Berhasil menyusun rundown, dokumentasi tertulis dalam bentuk <i>gdocs</i> maupun <i>spreadsheet</i> serta laporan untuk menunjang jalannya acara. • Menjadi pembawa materi utama dengan topik “Dampak Media Sosial Bagi Generasi Muda” dalam konteks sosialisasi pendidikan pancasila bagi siswa SMP N 3 Gamping, Yogyakarta sehingga siswa paham dan sadar bagaimana cara memanfaatkan teknologi dengan baik. | |
| Divisi Dana Usaha, Ikatan Alumni Smansa | Januari 2022 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Berhasil mencapai dana target dengan menjual keanggotaan premium dengan harga terjangkau (tim) dan membuka sistem <i>pre-order</i> untuk camilan yang sedang populer di masanya, yaitu Sate Taichan dengan pesanan +30 per-harinya. • Terjalin kebersamaan anggota tim yang baik antar divisi dengan menerapkan toleransi yang tinggi dan rasa tolong menolong dengan sesama. | |

SERTIFIKAT DAN PENGHARGAAN

- | | |
|--|--------------|
| Finalis 10 Besar Kompetisi Esai Nasional, Forkestra Bank Indonesia Sulawesi Tenggara | Oktober 2023 |
| Menyusun perancangan aplikasi mobile dengan judul esai “Perancangan Aplikasi <i>Digital Farming</i> Kacang Hijau “Taniku” : Sulawesi Tenggara Dengan <i>Image Processing</i> ” dan mampu bersaing tidak hanya dalam tingkat mahasiswa namun juga dosen se-Indonesia. | |
| Fundamental UI dan UX Design, Coding Studio | 2024 |
| Lulus dalam mempelajari keseluruhan fundamental dan praktik study case. | |
| Sertifikat Data Engineering Professional, Rapid Minner | 2023 |
| Meraih poin 75/100. | |
| Manajemen Project, Dicoding | 2023 |
| Lulus dalam mempelajari pengantar manajemen proyek, siklus dan metodologi, struktur organisasi. | |
| Software Engineering, Dicoding | 2023 |
| Lulus dalam mempelajari memahami kebutuhan aplikasi, perencanaan modifikasi aplikasi, modifikasi perangkat lunak dan dokumentasi pengembangan aplikasi perangkat lunak. | |

- **Structure Query Language, Dicoding** 2023
Lulus dalam memahami Database Management System dan Implementasi Basic Query.
- **Korean Online Class, Selvopment International Class** 2021
Lulus dalam pemahaman aksara hangul, pembacaan dan penerapan dalam berbicara sehari-hari dan meraih nilai akhir 96/100.
- **English Online Class, Selvopment International Class** 2021
Lulus dalam penerapan grammar dalam berbicara dan penulisan dan meraih nilai akhir 97.5/100.

KEMAMPUAN

Language: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Korea.

Software: Figma, Canva, Trello, Draw.io, Rapid Minner dan Microsoft Office.

Others: UI/UX Designer, Analisis UI/UX, UX Researcher, Analisis Sistem, Re-design Sistem, Evaluasi Design.