

Muhammad Bintang Fathehah

Fresh Graduate

0821 4932 5312

bintangfathehah@gmail.com

<https://fthbintang.github.io/portofolio/>

Banjarbaru, Kalimantan Selatan

PROFILE

Saya adalah seorang fresh graduate dari Program Studi D-3 Teknik Informatika di Politeknik Negeri Banjarmasin dengan minat yang tinggi dalam teknologi informasi, khususnya dalam pemrograman web dan jaringan komputer. Namun, saya juga memiliki sikap yang fleksibel dan siap menerima tantangan baru di luar bidang tersebut. Saya memiliki semangat untuk terus belajar dan berkembang di berbagai bidang. Saya siap menghadapi tantangan baru dan selalu bersemangat untuk menggali lebih dalam pengetahuan saya. Saya percaya bahwa keunggulan saya terletak pada kemampuan saya untuk memecahkan masalah, bekerja dalam tim, dan beradaptasi dengan cepat terhadap lingkungan kerja baru.

PENGALAMAN

09/2022 – 03/2023	Digital Marketing (Magang) UMKM Doyan Ngemil Mendigitalisasi UMKM Doyan Ngemil Banjarbaru yaitu Membuat Business Model Canvas (BMC), Gambar Promosi, Desain Kemasan, Copywriting, Google Sites, Google Business, Instagram Business, Email Client, Logo, dan Website (WordPress).
09/2023 - 02/2024	Pengelolaan SIMAGANG Politeknik Negeri Banjarmasin Bertugas membuat dan mengelola Sistem Informasi Magang (SIMAGANG) Politeknik Negeri Banjarmasin, serta memperbaiki, dan melaporkan segala kesalahan (error).
01/2024 - 02/2024	Petugas Kelompok Penyelenggara Pemungutan Suara (KPPS) Komisi Pemungutan Suara (KPU) <ul style="list-style-type: none">Bertanggung jawab meminta setiap pemilih menandatangani formulir pendaftaran kehadiran sesuai dengan informasi yang terdapat dalam daftar pemilih daerahnya.Mendesain spanduk untuk keperluan penyelenggaraan pemungutan suara.Menghitung suara dan terlibat dalam pelaporan hasil pemilu melalui aplikasi SIREKAP.

PENDIDIKAN

2017 - 2020	MIPA SMA Negeri 4 Banjarbaru <ul style="list-style-type: none">Juara 1 Seleksi Gitar Solo FLS2N (Festival Lomba Seni Siswa Nasional) Tingkat Kota Banjarbaru (2018)Juara 2 Seleksi Gitar Solo FLS2N (Festival Lomba Seni Siswa Nasional) Tingkat Provinsi (2019)
2020 - 2023	Teknik Informatika Politeknik Negeri Banjarmasin D-3 <ul style="list-style-type: none">Lulusan Terbaik Kedua dengan IPK 3.92 pada Program Studi D-3 Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro pada Yudisium XXXIV di POLIBAN.Membuat Proyek Tugas Akhir berjudul Sistem Pengelolaan Magang Mahasiswa Program Studi D-3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Banjarmasin.

PELATIHAN

12/2021	Fundamental Python Progate <ul style="list-style-type: none">Dasar-dasar Python, seperti manipulasi String, operasi Integer, dan perhitungan dasar.Penggunaan variabel untuk menyimpan dan mengelola data.Pemahaman tentang tipe dan kondisi data Boolean, termasuk penggunaan pernyataan If, Else, dan Elif.
---------	---

- Pemanfaatan struktur data seperti Daftar dan Kamus untuk menyimpan dan mengelola kumpulan data.
- Penerapan perulangan menggunakan perulangan for dan while, serta penggunaan pernyataan do- while.
- Penggunaan konsep Kelas dan Instance untuk membuat struktur data yang lebih kompleks.
- Pemahaman tentang metode instance dan pewarisan kelas untuk manajemen kode yang lebih terstruktur dan efisien.

06/2023 – 07/2023

Junior Web Developer

Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship

- Mengimplementasikan user interface
- Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia
- Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi
- Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices
- Mengimplementasikan pemrograman terstruktur
- Menggunakan library atau komponen pre-existing

01/2024

Fundametal Jaringan Komputer

Coding Studio

Pelatihan mencakup materi tentang ilmu jaringan terkini, perangkat jaringan, protokol jaringan, sistem penomoran, serta topik-topik penting lainnya seperti IPv4, IPv6, ARP, ICMP, dan dasar keamanan jaringan. Pelatihan ini memberikan pemahaman yang kokoh tentang infrastruktur jaringan modern dan persiapan yang solid untuk berkontribusi dalam lingkungan kerja yang berkaitan dengan jaringan computer

02/2024 – 03/2024

Junior Network Administrator

Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship

- Merancang Topologi Jaringan
- Mengumpulkan Kebutuhan Teknis Pengguna yang Menggunakan Jaringan
- Menentukan Spesifikasi Perangkat Jaringan
- Merancang Pengalamatan Jaringan
- Memasang Jaringan Nirkabel
- Mengkonfigurasi Switch pada Jaringan
- Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan dalam Satu Autonomous System
- Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan Antar Autonomous System

SERTIFIKAT KOMPETENSI

07/2021

ACP #1, ACP #2, ACP #3

Axioo Class Program

- Mahir dalam merakit komponen atau bagian yang berbeda menjadi satu unit fungsional yang lebih besar
- Mahir dalam pemisahan komponen atau perangkat yang telah dirakit sebelumnya

12/2022

Digital Marketing

LSP Media Informatika

- Merencanakan Riset Terhadap sebuah Merek
- Menyusun Rencana Penjualan
- Menyusun Rencana Pemasaran
- Merencanakan Promosi Produk
- Melayani Kebutuhan Informasi bagi Pelanggan
- Membuat Rencana Periklanan
- Merancang Strategi Kreatif dan Pembuatan Iklan
- Merancang Strategi dan Pembelian Media
- Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
- Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
- Menggunakan Penelusur Situs Web
- Menggunakan Perangkat Lunak Pengakses Surat Elektronik
- Menggunakan Aplikasi Media Sosial

- Menyusun Formula Prediksi dan Target Penjualan

08/2023

Data Management Staff

LSP Media Informatika

- Kompeten dalam penggunaan perangkat komputer dan sistem operasi.
- Mahir dalam menggunakan peralatan peripheral. Mampu mengoperasikan perangkat lunak presentasi pada tingkat dasar.
- Terampil dalam menjalankan penelusur situs web (Web browser).
- Berpengalaman dalam penggunaan perangkat lunak pengakses surat elektronik (email client).
- Mahir dalam menggunakan aplikasi media sosial.
- Terampil dalam penggunaan perangkat lunak pengolah kata pada tingkat lanjut.
- Terampil dalam penggunaan perangkat lunak lembar kerja tingkat lanjut.
- Ahli dalam data entry.
- Kompeten dalam mengidentifikasi aspek keamanan informasi pengguna.

09/2023

Programmer

LSP Politeknik Negeri Banjarmasin

- Menerapkan Metode Pengembangan: Familiar dengan pendekatan berstruktur dalam pengembangan perangkat lunak, dari analisis kebutuhan hingga tahap pengujian akhir.
- Penerapan Coding Guidelines: Memastikan kode sumber mematuhi pedoman penulisan dan best practices untuk memastikan kualitas, keberlanjutan, dan kolaborasi tim yang efektif.
- Konsep Berbasis Objek: Berpengalaman dalam mengimplementasikan konsep berbasis objek, menggunakan kelas, objek, dan pewarisan untuk menciptakan kode yang modular dan dapat digunakan kembali.
- Interaksi dengan Basis Data: Mampu melakukan operasi basis data seperti pengambilan, penyimpanan, dan manipulasi data dalam pengembangan program.
- Kemampuan Debugging: Terampil dalam mengidentifikasi dan mengatasi masalah dalam kode sumber, memastikan kualitas dan konsistensi program.
- Uji Coba yang Diperlukan: Mampu merencanakan dan melaksanakan uji coba dengan akurat, serta menganalisis hasil uji coba untuk perbaikan lebih lanjut

10/2023

Junior Web Developer

LSP Media Informatika

- Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI): Berpengalaman dalam mengimplementasikan desain antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional dalam berbagai proyek.
- Perintah Eksekusi Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia: Mahir dalam menerapkan perintah pemrograman dalam berbagai bentuk, termasuk teks, grafik, dan multimedia.
- CRUD Operations: Mampu melakukan operasi dasar pada database, seperti membuat (Create), membaca (Read), memperbarui (Update), dan menghapus (Delete) data melalui aplikasi web.
- Penulisan Kode sesuai Guidelines dan Best Practices: Mengikuti pedoman penulisan dan praktik terbaik dalam menulis kode, untuk memastikan kualitas dan konsistensi.
- Pemrograman Terstruktur: Menerapkan prinsip pemrograman terstruktur dengan membagi kode menjadi komponen-komponen yang lebih kecil seperti fungsi dan kelas.
- Pemanfaatan Library dan Komponen Pre-existing: Berpengalaman dalam menggunakan library atau komponen yang sudah ada sebelumnya untuk mempercepat pengembangan dan meningkatkan efisiensi.

03/2024

Junior Network Administrator

LSP Teknologi Digital

- Merancang Pengalamatan Jaringan
- Memasang Jaringan Nirkabel
- Mengkonfigurasi Switch pada Jaringan
- Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan dalam Satu Autonomous System
- Mengkonfigurasi Routing pada Perangkat Jaringan antar Autonomous System

PROYEK

04/2023 – 07/2023

SIMAGANG (Sistem Informasi Magang) POLIBAN

Proyek ini merupakan proyek Tugas Akhir saya di POLIBAN dan tujuan dari sistem ini yaitu mengelola seluruh kegiatan administrasi magang mahasiswa dari awal mahasiswa mengajukan tempat magang hingga aktivitas magang selesai dengan ruang lingkup khusus Program Studi D-3 Teknik Informatika saja. Sistem dibangun menggunakan framework CodeIgniter dengan tampilan frontend menggunakan template bootstrap AdminLTE. Sampai saat ini, SIMAGANG telah

digunakan oleh POLIBAN untuk mempermudah proses administrasi magang.

10/2023 – 01/2024

SIKOLA (Sistem Informasi Kopi Kota Lama)
SIKOLA merupakan sebuah sistem informasi yang mengelola operasional industri kopi di Kota Lama. Fokus utamanya adalah manajemen inventaris, kehadiran karyawan, kegiatan transaksi, dan pelaporan pendapatan harian. Sistem ini juga memiliki Landing page yang menampilkan seluruh menu yang ada di Kota Lama Koffie. Sistem dibangun menggunakan framework Laravel dengan tampilan frontend menggunakan template bootstrap QuixLab.

KETERAMPILAN

HTML, CSS, JavaScript	Java, C, Python	CodeIgniter & Laravel	Routing & Switching
PHP	Database (SQL)	WordPress	Word, Excel, PPT