PORTFOLIO

I GUSTI MADE WARDITA WINAYA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

(3

4

5

6

9

10

(11

12

(13)

14

Hello,

I'm I Gusti Made Wardita Winaya

Mahasiswa Semester 5 Program Studi Informatika

Saya adalah mahasiswa Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta dengan dasar yang kuat dalam Python dan memiliki semangat untuk memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. Saya juga mengasah keterampilan di bidang Machine Learning melalui program bergengsi Bangkit Academy 2024, di mana saya mempelajari alat-alat seperti TensorFlow, Pandas, NumPy, scikit-learn, dan lainnya. Pengalaman saya mencakup membangun dan menerapkan model ML, melakukan analisis data, serta memecahkan masalah secara kolaboratif. Di luar akademik, keterlibatan aktif saya dalam organisasi mahasiswa dan panitia acara telah meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepemimpinan saya. Saya berkomitmen untuk berkontribusi dalam proyek-proyek inovatif dan berkembang di industri teknologi yang terus berkembang.



(-

2

3























15

Education

2022-Sekarang Universitas Amikom Yogyakarta

Mahasiswa S1 Informatika Semester 5



(1

2

3







7









[12

13

14

Experience

Bangkit Academy

Machine Learning Cohort 6 September 2024 - 31 Desember 2024 (4 bulan)

 Sebagai peserta program bergengsi Bangkit Academy 2024 di bawah Kampus Merdeka, saya saat ini sedang memperdalam keahlian saya dalam bidang Machine Learning dengan mengerjakan proyek-proyek langsung dan aplikasi dunia nyata. Melalui pelatihan intensif ini, saya telah memperoleh keterampilan berharga dalam membangun, melatih, dan menerapkan model-model machine learning menggunakan alat-alat terkini seperti TensorFlow, Pandas, Numpy, scikit-learn, dan lainnya.









3

























Organization Experience

KOMA (Komunitas Multimedia Amikom)

Staff Divisi Humas (Event Seminar Nasional)

- Jalin kerja sama dengan media lokal atau komunitas lain untuk membantu publikasi acara.
- Undang organisasi mahasiswa dari universitas lain untuk ikut serta dan membantu mempromosikan acara.
- Membuat konten Instagram untuk publikasi acara.

Pimaposma

Penanggungjawab Perlombaan Bidang UI/UX

- Mengidentifikasi kebutuhan teknis dan non-teknis untuk pelaksanaan lomba, termasuk tema, kategori lomba, dan format penilaian.
- Mengawasi jalannya perlombaan, baik secara online maupun offline, untuk memastikan semua berjalan sesuai rencana.





KMHDI (Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia)

Ko-Or Perkap (event MPAB (Masa Penerimaan Mahasiswa Baru))

- Membuat daftar perlengkapan yang dibutuhkan untuk acara, seperti meja, kursi, sound system, alat tulis, dekorasi, dan sebagainya.
- Menghitung kebutuhan anggaran untuk perlengkapan berdasarkan daftar yang dibuat.
- Menyusun jadwal untuk distribusi dan pemasangan perlengkapan sebelum acara berlangsung.



2

3























(15

Software

Machine Learning



jupyter









Soft Skill

- Problem Solving
- Communication
- Time Management
- Creative Thinking
- Responsible

Interest

- Machine Learning
- Data Scientist

Bahasa

- Bahasa Indonesia
- Bahasa Inggris (Intermediate)











7









[12

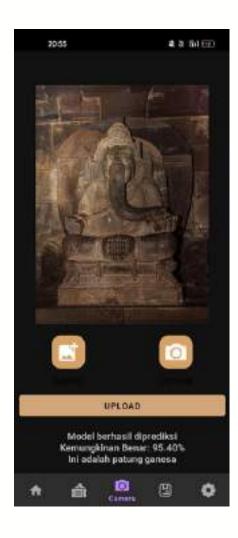


14

Project Experience

Capstone Bangkit (Klasifikasi 10 Patung Di Candi Prambanan)

 Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan klasifikasi sistem gambar patung menggunakan Convolutional Neural Network (CNN), dapat vang mengidentifikasi jenis patung di candi Prambanan berdasarkan foto yang diambil. Model CNN dilatih menggunakan dataset gambar yang telah dipra-pemrosesan, teknik augmentasi termasuk untuk meningkatkan keberagaman data. Proyek ini dapat diimplementasikan dalam aplikasi mobile untuk memberikan berbasis informasi otomatis tentang patung yang diidentifikasi. serta menawarkan pengalaman edukasi yang menarik di tempat-tempat wisata.





A II SILED





















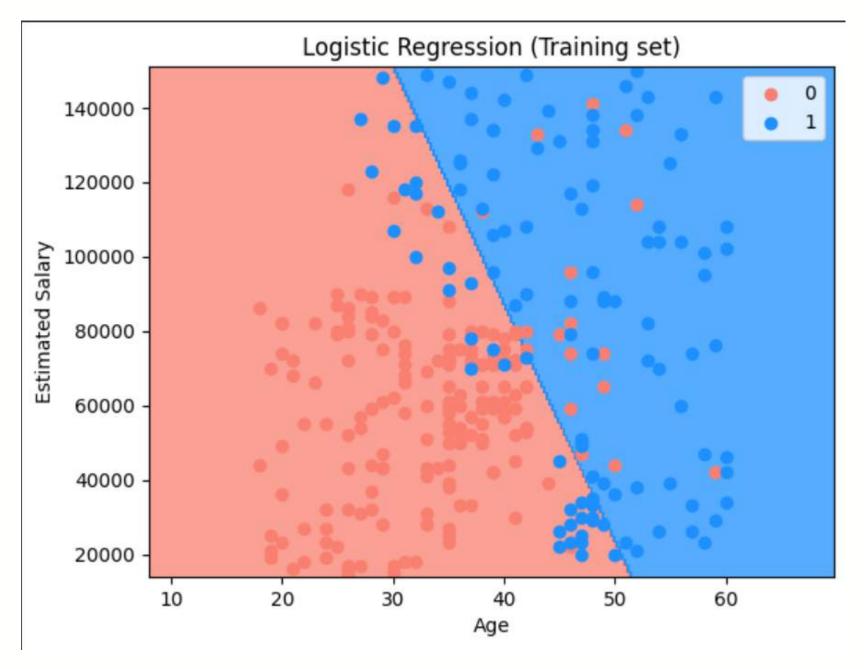






(1!

Project Experience



Logistic Regression

- Proyek ini bertujuan untuk Memberikan wawasan seperti kelompok usia atau tingkat gaji yang lebih cenderung membeli produk.
- Mengklasifikasikan pelanggan ke dalam kategori pembeli potensial atau bukan.

Link Project 2













8







(12

13

14

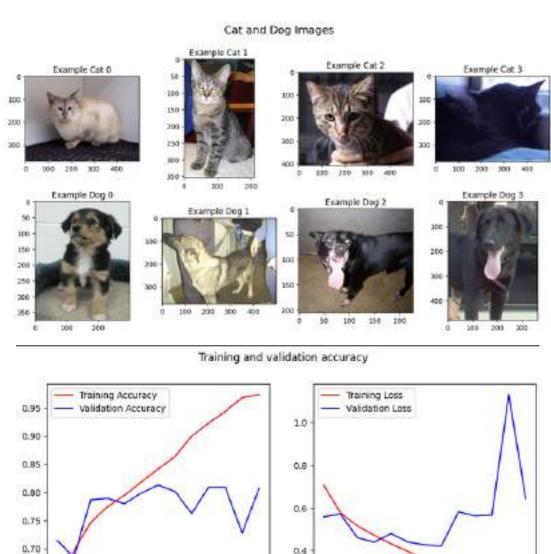
15

Project Experience

Cats vs Dogs Using CNN

 Mengembangkan model Convolutional Neural Network (CNN) menggunakan TensorFlow untuk mengklasifikasikan gambar kucing dan anjing dari dataset terkenal Cats vs Dogs. Menggunakan teknik preprocessing gambar dari Keras untuk mengoptimalkan pelatihan model dan mencapai akurasi tinggi dalam klasifikasi gambar.

Link Project 3



0.65

0.60













9





12

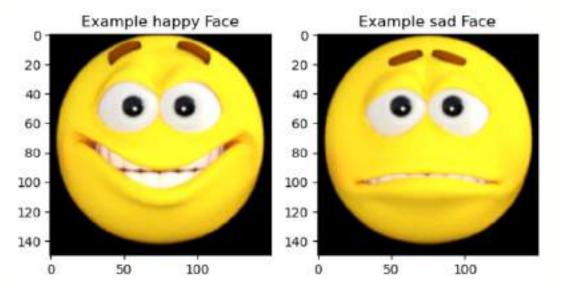
13

14

(15

Project Experience

Happy or Sad Using CNN



```
Epoch 1/15
8/8 -
                         4s 415ms/step - accuracy: 0.3886 - loss: 2.8295
Epoch 2/15
8/8 -
                         3s 385ms/step - accuracy: 0.6800 - loss: 0.5879
Epoch 3/15
                         3s 386ms/step - accuracy: 0.7999 - loss: 0.4487
8/8 -
Epoch 4/15
8/8 -
                          3s 387ms/step - accuracy: 0.9564 - loss: 0.2114
Epoch 5/15
                          3s 414ms/step - accuracy: 0.9667 - loss: 0.1556
Epoch 6/15
                         3s 373ms/step - accuracy: 0.9629 - loss: 0.1492
8/8 -
Epoch 7/15
8/8 -
                         3s 373ms/step - accuracy: 0.9513 - loss: 0.1706
Epoch 8/15
8/8 -
                         3s 373ms/step - accuracy: 0.9683 - loss: 0.1014
Epoch 9/15
                         3s 414ms/step - accuracy: 0.9208 - loss: 0.1320
8/8 -
Epoch 10/15
                         0s 374ms/step - accuracy: 1.0000 - loss: 0.0410
8/8 -
Reached 99.9% accuracy so cancelling training!
                         3s 374ms/step - accuracy: 1.0000 - loss: 0.0410
```

 Mengembangkan model Convolutional Neural Network (CNN) menggunakan TensorFlow untuk mengklasifikasikan wajah emoji sebagai bahagia atau sedih dengan menggunakan dataset Happy or Sad yang terdiri dari 80 gambar (40 bahagia dan 40 sedih). Mengimplementasikan mekanisme penghentian otomatis untuk menghentikan pelatihan ketika akurasi mencapai 99,9%

Link Project 4



























(15

Project Experience

Callbacks

 Mengembangkan model klasifikasi digit MNIST menggunakan dataset dengan mengimplementasikan Convolutional Neural Network (CNN) menggunakan TensorFlow untuk mengklasifikasikan angka tulisan tangan (0-9) secara akurat. Merancang model agar mencapai akurasi 98% dalam waktu kurang dari 10 epoch serta mengimplementasikan mekanisme penghentian otomatis saat mencapai ambang akurasi tersebut.

Link Project 5

(1



3



5







9



11





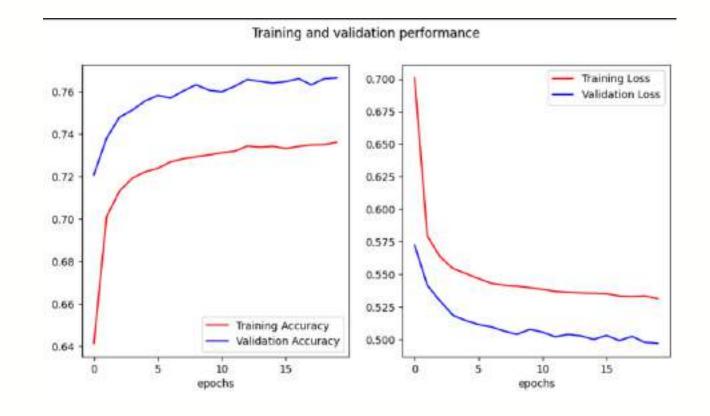
14

(15

Project Experience

Exploring Overfitting in NLP

 Mengembangkan model deep learning untuk analisis sentimen menggunakan variasi dataset Sentiment140 yang terdiri dari 160 ribu tweet dengan label sentimen (0 untuk negatif dan 4 untuk positif). Menggunakan lapisan seperti GRU, Conv, dan LSTM pada TensorFlow untuk menangani data berurutan serta merancang arsitektur model yang efektif dalam mencegah overfitting. Juga mengimplementasikan fungsi bantu untuk preprocessing data dan tokenisasi kalimat



Link Project 6

2

3















(11

12



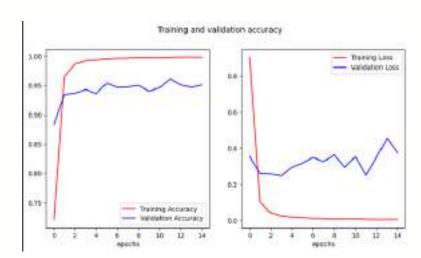


15

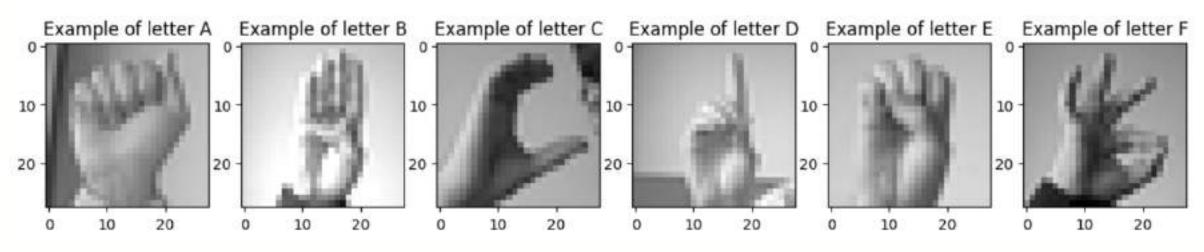
Project Experience

Multi-class Classification

 Mengembangkan model klasifikasi multi-kelas menggunakan dataset Sign Language MNIST yang berisi gambar tangan berukuran 28x28 piksel yang merepresentasikan huruf-huruf dalam alfabet bahasa Inggris. Merancang dan melatih model deep learning untuk mengenali isyarat bahasa tangan dengan akurasi tinggi



Sign Language MNIST Images



Link Project 7

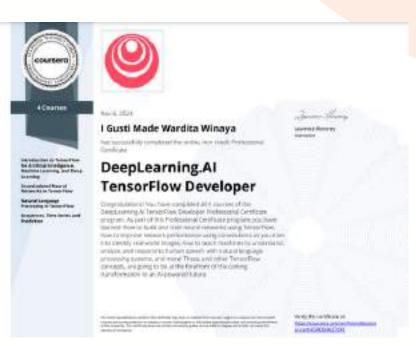


Sertifikat































3



5



7



9

(10

11

(12

13

14



Thank You

Contact Details

Phone: +6287750423739

Linkdin: www.linkedin.com/in/igustimadewarditawinaya

Email: aditwinaya123@gmail.com

Instagram: wrdta._