
IKARISMA

085328979724 | ikarisma19@gmail.com | <https://github.com/ikarismaa>
www.linkedin.com/in/ikarisma

PROFIL

Mahasiswa aktif program Studi S1 Teknik Informatika Semester 5 di Universitas Dian Nuswantoro angkatan 2021. Memiliki keterampilan dalam mendesain UI/UX dengan tools Figma. Mampu bekerja dalam tim, kreatif, dan mau belajar hal baru. Memiliki ketertarikan untuk berkarier dibidang Pengembangan Software, UI/UX Designer untuk mengembangkan keterampilan dan skill.

PENDIDIKAN

Universitas Dian Nuswantoro

2021 - Sekarang (Aktif)

S1 Teknik Informatika

IPK 3.86/4

- **Mata Kuliah Relevan** : Pemrograman Berbasis Web, Dasar-Dasar Komputasi, Pemrograman Web Lanjut, Pemrograman Perangkat Bergerak, Pemrograman Berorientasi Objek, Rekayasa Perangkat Lunak Lanjutan, Proyek Perangkat Lunak

SMK Tunas Harapan Pati

2018 - 2021

Teknik Komputer dan Jaringan

AKTIFITAS DAN PENGALAMAN

Tugas Praktik Pemograman Web Lanjut

Mata Kuliah : Pemograman Web Lanjut - Teknik Informatika UDINUS

- Berhasil membuat website penjualan.

Tugas Praktik From Penjualan Dengan Netbeans

Mata Kuliah : Pemograman Berbasis Objek - Teknik Informatika UDINUS

- Berhasil Membuat form penjualan dengan fitur fungsional yang terhubung dengan mysql dengan menggunakan Netbeans.

Anggota Tim Tugas Praktik Proyek Perangkat Lunak

Mata Kuliah : Rancangan Proyek Perangkat Lunak Lanjut - Teknik Informatika UDINUS

- Berhasil Melakukan Perancangan desain website dengan pembuatan User Interface.

Anggota Tim Divisi Database

Mata Kuliah : Manajemen Proyek Teknologi Informatika - Teknik Informatika UDINUS

- Bertindak untuk merancang desain database berupa Entity Relationship Desain.

Anggota Tim Penyusunan UI/UX

Mata Kuliah : Technopreneurship - Teknik Informatika UDINUS

- Berhasil menyusun rancangan User Interface dan User Experience website penjualan.
 - Berhasil mengusulkan ide untuk tema pembuatan proyek website yang akan dikerjakan.
-

Anggota Tim Tugas Praktik Pengenalan Wajah

Mata Kuliah : Kecerdasan Buatan - Teknik Informatika UDINUS

- Menghimpun data untuk keperluan pengembangan program.
- Berhasil mencapai tingkat akurasi sebesar 100% dalam mengenali dataset melalui penerapan dua metode yang berbeda.

KEAHLIAN

- **Perangkat Lunak** : Figma, Canva, CorelDRAW, Microsoft Office (Word, Excel, Power Point).
 - **Bahasa Pemograman** : HTML, CSS, PHP(Pemula), Java(Pemula), C++.
 - **Bahasa** : Bahasa Indonesia.
 - **Lainnya** : Mampu bekerja dalam tim, Berkomunikasi yang baik, Bertanggung jawab, Kreatif.
-
-