

# Nur Lintang Enjang Kinasih

✉ nurliintaang14@gmail.com ☎ 082182229663 📍 Surabaya, Indonesia

🌐 <https://www.linkedin.com/in/nur-lintang-e/> 🐙 <https://github.com/kein20>

🔗 <https://portofolio-nur-lintang.vercel.app/>

## PROFILE

Mahasiswi Teknik Informatika semester lima yang proaktif dengan pengalaman dalam pengembangan aplikasi, IoT, dan desain UI/UX. Mampu membangun solusi teknologi seperti aplikasi mobile, prototipe IoT, dan aplikasi berbasis AI. Saat ini sedang memperdalam keahlian di bidang Front-End, Back-End, dan AI melalui program Studi Independen di Dicoding. Bersemangat untuk berkontribusi dalam proyek-proyek inovatif pada peran magang di bidang teknologi.

## EDUCATION

**Universitas Negeri Surabaya, S1 Teknik Informatika**

Aug 2023 – Present | Surabaya

IPK: 3.79/4.00

**SMA Negeri 1 Sumberpucung, Ilmu Pengetahuan Alam**

2020 – 2023 | Sumberpucung, Malang

## COURSES

**Asah led by Dicoding with Accenture,**

Aug 2025 – Present | Online

*Dicoding Academy Indonesia*

- Mampu membangun aplikasi web yang responsif dan interaktif menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.
- Menguasai logika sisi server (server-side) dan mampu mengembangkan RESTful API untuk pengelolaan data.
- Memahami cara mengintegrasikan layanan AI ke dalam aplikasi untuk menciptakan solusi yang lebih cerdas dan fungsional.

## SKILLS

**Hard Skill** — Python, JavaScript, Basic Dart, C++, MATLAB, HTML, CSS, Basic Flutter, Flask, Firebase, Node.js

**Software Skill** — Microsoft Office, Figma, Canva, GitHub, Wokwi

**Soft Skill** — Public Speaking, Kepemimpinan, Kerja Tim, Komunikasi, Pemecahan Masalah, Berpikir Kritis, Adaptabilitas

## LANGUAGES

**Indonesia** — Native/Bilingual

**Inggris** — Intermediate

## CERTIFICATES

- |   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| • Belajar Fundamental Front-End Web Development ✓ | • Belajar Dasar Pemrograman JavaScript ✓                        | • Belajar Dasar Pemrograman Web ✓                            | • Belajar Membuat Front-End Web untuk Pemula ✓ |
| • Belajar Dasar Git dengan GitHub ✓               | • Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software ✓ | • Pengenalan ke Logika Pemrograman (Programming Logic 101) ✓ |  |

## PROJECTS

---

### Machine Learning & Analisis Data

- **Prediksi Penyakit Jantung dengan SVM**
  - Mengembangkan model *machine learning* untuk memprediksi risiko penyakit jantung menggunakan Support Vector Machine (SVM), berhasil mencapai **akurasi 82.42%** pada data uji. Proses meliputi pembersihan data, normalisasi dengan StandardScaler, dan evaluasi model pada dataset UCI.
  - **Teknologi:** Python, Scikit-learn, Pandas
- **Analisis Wabah Ebola dengan Regresi Polinomial**
  - Menganalisis dataset wabah Ebola untuk memodelkan hubungan antara jumlah kasus dan kematian menggunakan **Regresi Polinomial Orde 3**. Mengimplementasikan algoritma **Golden Section Search (GSS)** untuk mencari titik optimal (minimum dan maksimum) dari fungsi yang dihasilkan.
  - **Teknologi:** MATLAB/Octave

### Front-end Development

- **Aplikasi Catatan (Notes App)**
  - Mengembangkan aplikasi web untuk mengelola catatan menggunakan teknologi web modern. Fitur meliputi tambah, arsip, dan hapus catatan dengan data yang disimpan secara persisten di browser pengguna.
  - **Teknologi:** HTML, CSS, JavaScript (ES6+, Custom Elements, Modules), Webpack, Local Storage
- **Aplikasi Rak Buku (Bookshelf App)**
  - Membuat aplikasi web untuk mengelola daftar buku pribadi. Pengguna dapat menambah, memindahkan antar rak (selesai/belum dibaca), mengedit, menghapus, dan mencari buku berdasarkan judul.
  - **Teknologi:** HTML, CSS, Vanilla JavaScript, Web Storage API

### Mobile Development

- **Aplikasi Edukasi "CodeMate"**
  - Membangun aplikasi mobile edukasi menggunakan Flutter dengan fitur responsif dan bahasa Dart. Mengintegrasikan YouTube API untuk menampilkan konten edukasi secara *real-time*.
  - **Teknologi:** Flutter, Dart, YouTube API

### Desain UI/UX & Proyek Lainnya

- **Prototipe UI/UX Aplikasi Pembayaran Digital "Papay"**
  - Merancang prototipe aplikasi mobile yang berfokus pada pembayaran digital dan pertukaran mata uang, disesuaikan untuk kebutuhan transaksi modern. Menerapkan prinsip-prinsip utama Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) seperti konsistensi, *feedback*, dan aksesibilitas.
  - **Teknologi:** Figma
- **Desain Pengalaman Pengguna (UX) "SEKAT" Kompetisi GEMASTIK 2024**
  - Merancang "SEKAT", sebuah sistem kesehatan publik berbasis web untuk menyederhanakan registrasi kesehatan online, konsultasi virtual, dan donasi darah. Menerapkan metode *User-Centered Design (UCD)* mulai dari riset pengguna, *wireframing*, hingga *usability testing*.
  - **Teknologi:** Figma
- **Proyek Mini IoT & AI Samsung Innovation Campus Batch 6**
  - Membuat prototipe IoT menggunakan simulasi ESP32 di Wokwi dan komunikasi MQTT. Mengimplementasikan AI dasar untuk pengambilan keputusan berdasarkan data sensor.
  - **Teknologi:** ESP32, Wokwi, MQTT
- **Rencana Bisnis "TherapEase" Kompetisi EcoFair Carnaval 2024**
  - Membuat "TherapEase", sebuah konsep aplikasi terapi digital untuk individu dengan autisme menggunakan AI, NLP, SER, dan blockchain. Platform ini menawarkan sesi terapi yang dipersonalisasi dan pelacakan emosi.
- **Rencana Bisnis "GratiEats" Kompetisi RDK UGM 1446 H**
  - Mengembangkan rencana bisnis berbasis teknologi bernama "GratiEats" untuk mendukung program makan bergizi gratis pemerintah bagi siswa. Aplikasi ini menekankan distribusi makanan yang transparan dan pemantauan nutrisi.
- **Kompetisi Desain UI/UX TechFest di School of Computer Science BINUS**

- Merancang prototipe situs web layanan publik berdasarkan studi kasus yang diberikan. Berkolaborasi dalam tim untuk menghasilkan solusi UI/UX yang estetis dan fungsional.
- **Teknologi:** Figma

## ORGANISATIONS

---

### Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika,

Present | Surabaya

*Kepala Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa*

- Memimpin departemen PSDM dalam merancang dan melaksanakan program pengembangan diri untuk anggota.
- Mengelola evaluasi kinerja anggota dan mendukung pertumbuhan organisasi yang efektif.

### Google Developer Group on Campus UNESA,

Jun 2025 | Surabaya

*Moderator dan Staf Acara Event Series #4: "AI x Business"*

- Memoderasi diskusi teknologi tentang integrasi Kecerdasan Buatan dan Bisnis.
- Memfasilitasi sesi pembicara dan interaksi peserta dalam format webinar.
- Berkontribusi pada pengembangan konsep dan penyempurnaan alur acara melalui *brainstorming* kolaboratif.
- Berkoordinasi dengan pembicara ternama dari Google Developer Group dan mengelola logistik teknis.

### Jobfair Campus UNESA, Staf Hubungan Masyarakat (Humas)

Oct 2025 | Surabaya

- Menjadi penghubung dengan perusahaan dan institusi mitra untuk memfasilitasi partisipasi dalam bursa kerja.
- Menyusun surat-surat resmi, menangani *follow-up* perusahaan, dan memastikan komunikasi eksternal berjalan lancar.
- Mendukung *branding* dan logistik acara untuk menjaga profesionalisme selama acara berlangsung.

### Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika,

Nov 2024 | Surabaya

*Ketua Pelaksana LKMM Pra-TD Informatika*

- Mengawasi perencanaan dan pelaksanaan *end-to-end* dari pelatihan kepemimpinan yang dihadiri oleh lebih dari 630 peserta dengan 120 anggota panitia.
- Berkoordinasi dengan pembicara, mitra tempat, dan divisi internal untuk memastikan kesuksesan acara.

### Fullstack Web Development Bootcamp, Moderator

Oct 2024 | Surabaya

- Memoderasi sesi teknis yang berfokus pada JavaScript dan pengembangan web fullstack.
- Memfasilitasi diskusi dan sesi tanya jawab sambil membangun hubungan baik dengan pembicara.

### Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika,

Aug 2024 | Surabaya

*Koordinator Lapangan Pengkaderan Mahasiswa Baru Informatika*

- Memimpin operasional lapangan dan keterlibatan peserta untuk orientasi 630 mahasiswa baru Informatika.
- Berkoordinasi dengan tim untuk mengelola alur peserta dan melaksanakan logistik acara.