



ISTIFAH



+62-822-8454-8212



Istifah121@gmail.com



Jln. Sukasenang Raya no.3. Cibeunying Kidul. Kota Bandung Jawa Barat

BIODATA

Saya adalah lulusan Institut Teknologi Nasional Bandung dengan gelar Sarjana pada jurusan Sistem Informasi. Selama masa studi, saya telah mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam UI/UX, System Analyst, Quality Assurance dan Technical Writer, serta berpartisipasi dalam berbagai proyek dan kegiatan yang memperkuat kemampuan analitis dan teknis saya. Saya memiliki pengalaman sebagai Quality Assurance dan Technical Writer di PT Hara Anargya Indonesia, di mana saya bertanggung jawab untuk memastikan kualitas produk serta menyusun dokumentasi teknis yang jelas dan informatif. Saya siap untuk menerapkan pengalaman dan keahlian saya di bidang Teknologi Informasi dan berkontribusi secara positif dalam tim yang akan menerima saya untuk bergabung

PENDIDIKAN

2019 – 2023

Institut teknologi Nasional Bandung

SI Sistem Informasi

- Judul Tugas Akhir : PERBAIKAN UI/UX PADA WEBSITE MENGGUNAKAN GOAL DIRECTED DESIGN (GDD) DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN HEURISTIC EVALUATION (Studi Kasus: Kewirausahaan Itenas Bandung)
- GPA : 3.76

Sanbercode

Bootcamp UI/UX Designer

4 Juli 2022 – 29 Juli 2022

PENGALAMAN KERJA

UI/UX Designer – PT Median Talenta Raya

11 Agustus – 10 Oktober 2022

Kerja Praktek

1. Merancang Antarmuka Pengguna (UI):

- Membuat wireframes, mockups, dan prototipe untuk desain aplikasi web dan mobile.
- Mengembangkan elemen visual dan tata letak yang intuitif serta estetis untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- Menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma, Balsamiq dan alat-alat lainnya untuk menciptakan desain yang efektif dan efisien.

2. Penelitian Pengalaman Pengguna (UX):

- Melakukan riset pengguna untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan masalah yang dihadapi pengguna.
- Mengumpulkan dan menganalisis data dari survei, wawancara, dan pengujian kegunaan untuk menginformasikan keputusan desain.

3. Pengujian dan Iterasi Desain:

- Mengadakan sesi pengujian pengguna untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain berdasarkan umpan balik.
- Melakukan iterasi pada desain untuk memastikan produk akhir memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna.

Pengajar UI/UX – SMK 2 Cimahi

28 – 29 September 2022 dan 5 – 7 Oktober 2022

Freelance

1. Mengembangkan Materi Pengajaran:

- Menyusun silabus, rencana pelajaran, dan materi pengajaran yang mencakup konsep dasar hingga lanjutan dalam UI/UX.
- Mengembangkan bahan ajar seperti presentasi, modul, dan tugas praktikum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Mengajar dan Membimbing Peserta Didik:

- Menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami, menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan menarik.
- Memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam mengerjakan tugas dan proyek, serta memberikan umpan balik konstruktif.

3. Melakukan Evaluasi dan Penilaian:

- Merancang dan mengelola evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik.
- Memberikan penilaian yang objektif dan membantu peserta didik dalam mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Pengajar UI/UX – SMK N 4 Bandung

Freelance

25, 28 Oktober 2022 dan 2, 4 November 2022

1. Mengembangkan Materi Pengajaran:

- Menyusun silabus, rencana pelajaran, dan materi pengajaran yang mencakup konsep dasar hingga lanjutan dalam UI/UX.
- Mengembangkan bahan ajar seperti presentasi, modul, dan tugas praktikum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Mengajar dan Membimbing Peserta Didik:

- Menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami, menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan menarik.
- Memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam mengerjakan tugas dan proyek, serta memberikan umpan balik konstruktif.

3. Melakukan Evaluasi dan Penilaian:

- Merancang dan mengelola evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik.
- Memberikan penilaian yang objektif dan membantu peserta didik dalam mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Rancang Bangun Website Laboratorium SMAN 1 Tasikmalaya

Capstone Project

Februari 2023 – Juli 2023

1. Perencanaan dan Desain Sistem:

- Merancang sistem dan arsitektur aplikasi berbasis web menggunakan framework Laravel.
- Menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari website yang akan dibangun.

2. Pengembangan dan Implementasi:

- Mengimplementasikan fitur-fitur website sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.
- Memastikan kode-kode yang dibangun memenuhi standar keamanan dan performa yang diharapkan.

3. Pengujian dan Penyesuaian:

- Melakukan pengujian unit dan integrasi untuk memverifikasi kestabilan dan keandalan sistem.
- Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah teknis yang ditemukan selama pengembangan.

Technical Writer & QA – PT Hara Anargya Indonesia

Kontrak

5 Februari – 28 Maret

1. Pengujian Kualitas Produk:

- Merencanakan, mengembangkan, dan menjalankan tes untuk memastikan produk atau aplikasi memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.
- Mengidentifikasi masalah dan cacat dalam perangkat lunak atau produk, serta melacak dan melaporkan hasil pengujian.

2. Dokumentasi Pengujian:

- Menyusun laporan pengujian yang komprehensif, termasuk hasil, temuan, dan rekomendasi untuk perbaikan.
- Memastikan dokumentasi pengujian tetap terorganisir dan dapat diakses oleh anggota tim terkait.

3. Penyusunan Dokumentasi Teknis:

- Menulis dan menyunting dokumentasi teknis seperti User manual.
- Memastikan bahwa dokumentasi mencerminkan fitur dan fungsi produk dengan jelas dan akurat

PENGALAMAN ORGANISASI

Pengurus Asosiasi Bola Tangan Kabupaten Agam

Sekretaris Umum

Periode 2021–2025

- **Mengelola dokumen Atlet untuk PON PAPUA 2021** : Melakukan penyusunan dokumen untuk persiapan atlet PON PAPUA 2021
- **Bertanggung Jawab atas Notulensi rapat** : Melakukan pencatatan hasil dari rapat yang dilakukan oleh ABTI AGAM

1. Pengelolaan Keuangan:

- Merencanakan, mengorganisir, dan mengawasi pengelolaan keuangan secara keseluruhan untuk Himpunan Mahasiswa.
- Menyusun dan mengelola anggaran tahunan (RKAT) serta memastikan penggunaan dana sesuai dengan peraturan yang berlaku.

2. Pengadaan Barang dan Jasa:

- **Mengurus pengadaan barang dan jasa yang diperlukan oleh Himpunan Mahasiswa, termasuk negosiasi dengan pemasok dan pemantauan stok barang.**

3. Pelaporan Keuangan:

- Menyusun laporan keuangan secara berkala, termasuk neraca, laporan rugi-laba, dan laporan arus kas.
- Memastikan transparansi dan akurasi laporan keuangan untuk dipresentasikan kepada anggota Himpunan Mahasiswa dan pihak terkait.

4. Pengelolaan Transaksi Keuangan:

- Bertanggung jawab atas semua transaksi keuangan yang dilakukan oleh Himpunan Mahasiswa.
- Merekam dan mengelola bukti-bukti transaksi dengan teliti dan rapi untuk keperluan audit dan pertanggungjawaban.

PENCAPAIAN

- **Penulisan Terbaik Jurnal LPPM, Institut Teknologi Nasional Bandung:** Penulisan jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan dan Implementasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) menggunakan Figma di SMKN 4 Bandung”
- **Pemenang ITENAS Reels Challenge, Institut Teknologi Nasional Bandung :** Pemenang Lomba video ITENAS Reels Challenge dalam rangka ulang tahun Ke-50 Itenas Bandung

KETERAMPILAN

- **Software :** Microsoft Office, Figma, Adobe XD, Adobe Premier Pro
- **Skill :** Project Management, Business Strategy, Leadership, Analytical Skills, Mentoring, Communication, UI/UX
- **Bahasa :** Bahasa Indonesia (Native), Bahasa Inggris (Conversation)

PORTOFOLIO

- **Prototype website POS PT Dasa Putra Kreatif :** <https://bit.ly/3RH9wJT>
- **Perbaikan UI/UX Website Kewirausahaan Itenas :** <https://bit.ly/3LJjhU7>
- **Capstone Project Demo:** <https://bit.ly/3ZFkZM2>
- **Capstone Project SRS :** <https://bit.ly/3rAHMvU>
- **Tugas Besar Multimedia :** <https://bit.ly/3rqKDHP>
- **Behance :** <https://www.behance.net/itii12>
- **Portofolio :** <https://shorturl.at/3Ausq>