

Andina Kanaya Azzahra

+62895325776322 | kanayazahra274@gmail.com | Surabaya, Indonesia

[Linkedin](#) | [Github](#) | [Portofolio](#)

Mahasiswa semester 5 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dengan minat di bidang Front-End Development. Menguasai HTML, CSS, JavaScript, Laravel Blade, Flutter, dan desain UI/UX menggunakan Figma. Berpengalaman mengerjakan proyek website & aplikasi mobile dengan desain responsif dan user-friendly. Selama perkuliahan, saya aktif dalam organisasi Penalaran dan Kreativitas serta beberapa kegiatan kepanitiaan yang mendukung pengembangan soft skill seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja tim, dan kemampuan berpikir kritis. Saya dikenal sebagai pribadi yang cepat beradaptasi dan mampu mempelajari hal baru.

PENDIDIKAN

S1 Sistem Informasi, UPN "Veteran" Jawa Timur

Agustus, 2023 – Sekarang

- IPK: 3,74 / 4,00

SMA NEGERI 2 PARE

Juli, 2020 – Mei, 2023

- Jurusan IPA

PENGALAMAN ORGANISASI

- **UKM Penalaran dan Kreativitas UPN "Veteran" Jawa Timur** November, 2023 – Sekarang
Anggota Bidang BinteK
- **Ekstrakurikuler Jurnalistik SMA Negeri 2 pare** Agustus, 2020 – Agustus, 2021
Anggota
- **Lingkungan Hidup SMP Negeri 39 Surabaya** September, 2018 – Desember, 2019
Anggota
- **English Club** Agustus, 2017 – Agustus, 2018
Anggota

KEPANITIAAN

- **Laskara** Juni, 2025 - Agustus, 2025
Anggota Divisi Fundraising dan Konsum
 - Merancang dan menjadwalkan kegiatan dana usaha serta penggalangan donasi.
 - Mensurvei bahan makanan dan mengatur konsumsi untuk panitia selama acara.
- **Fasikom Fest (Festival Fakultas Ilmu Komputer 2025)** Mei, 2025 - Sekarang
Anggota Divisi Humas
 - Membuat dan mengelola konten promosi acara di media sosial.
 - Menyusun strategi komunikasi untuk meningkatkan awareness dan engagement.
 - Menjalin kerja sama dengan media partner dan sponsor.
- **Sistem Informasi Mengajar** Juli, 2024 - September, 2024
Anggota Divisi Perlengkapan dan konsumsi
 - Menyiapkan perlengkapan kegiatan dan konsumsi untuk panitia serta peserta selama acara berlangsung.
- **Mosaik 2024 (Ospek Fakultas Ilmu Komputer 2024)** Mei, 2024 - Agustus, 2024
Anggota Divisi Senior Pendamping
 - Membimbing dan mengarahkan mahasiswa baru selama rangkaian kegiatan ospek berlangsung.
 - Menjadi penghubung antara panitia dan peserta untuk memastikan informasi tersampaikan dengan baik.
 - Mengawasi, memotivasi, serta menjaga ketertiban kelompok selama kegiatan berlangsung.
- **Scientific Journey UKM Penalaran dan Kreativitas** Mei, 2024 - Juli, 2024
Anggota Divisi Lapangan dan Keamanan
 - Mengatur alur teknis kegiatan di lapangan serta memastikan ketertiban dan keamanan selama acara berlangsung.
- **UPN Mengajar UKM Penalaran dan Kreativitas** Mei, 2024 - Agustus, 2024

Anggota Divisi Sponsorship

- Menyusun proposal dan menghubungi sponsor untuk mendukung kegiatan pengabdian masyarakat.
- Menjalin komunikasi dengan pihak eksternal untuk kebutuhan pendanaan acara.

PROJECT

- **Desain UI/UX Aplikasi Sades (Sarana Desa) Desa Rejosari, Temanggung** Agustus, 2024 - Desember, 2024
Project Mata Kuliah Analisis Desain Sistem Informasi
 - Mendesain tampilan antarmuka (UI) dan alur pengguna (UX) aplikasi pelayanan desa berbasis kebutuhan masyarakat.
 - Melakukan analisis kebutuhan sistem serta merancang wireframe dan prototype aplikasi.
- **Aplikasi Desktop Wisata Pintar** Agustus, 2024 - Desember, 2024
Project Mata Kuliah Pemrograman Desktop
 - Membuat aplikasi desktop wisata pintar untuk menampilkan informasi wisata dan artikel wisata.
 - Mengimplementasikan fitur pencarian dan tampilan antarmuka berbasis GUI.
- **Website Adoptme** Februari, 2025 - Juni, 2025
Project Mata Kuliah Pemrograman Website
 - Membangun website adopsi hewan menggunakan Laravel dengan fitur CRUD untuk hewan, pengguna, dan proses adopsi.
 - Mendesain tampilan responsif dan user-friendly menggunakan Blade, HTML, CSS, dan JavaScript.
 - Mengelola autentikasi pengguna dan routing halaman berbasis role (admin & user).
- **Aplikasi Mobile Healthy Campus** Februari, 2025 - Juni, 2025
Project Mata Kuliah Pemrograman Mobile
 - Mengembangkan aplikasi mobile berbasis Flutter dan Dart untuk mendorong gaya hidup sehat di lingkungan kampus.
 - Merancang UI/UX serta mengimplementasikan fitur seperti artikel kesehatan, challenge healthy campus untuk pengguna, dan manajemen data pengguna.
- **Publikasi Jurnal (User Acceptance Analysis of AI GROK on Platform X)** Februari, 2025 - Juni, 2025
Project Mata Kuliah Pengukuran Kinerja TI | Dipublikasikan di JAIEA Vol. 4 No. 3 (2025)
 - Menganalisis penerimaan pengguna terhadap AI GROK menggunakan metode TAM dan pendekatan kuantitatif
- **Project Plan Website Adoptme** Februari, 2025 - Juni, 2025
Project Mata Kuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi
 - Menyusun dokumen lengkap Project Plan berdasarkan standar PMBOK untuk pengembangan website adopsi hewan "AdoptMe".
 - Mendokumentasikan seluruh aspek manajemen proyek mulai dari perencanaan hingga kontrol dan pelaporan

KETERAMPILAN

Soft skill:

- Kerjasama Tim
- Project Management
- Problem Solving
- Kemampuan Komunikasi

Hard skill:

- MS Excel, MS Powerpoint, MS Word
- Design UI/UX (Figma, Canva)
- Visual Studio Code
- HTML, CSS, JavaScript, Laravel Blade, Flutter UI, Responsive Design
- ERD, Requirement Gathering