

PIPIT HANDAYANI TIYAS PURWITANINGRUM

UI/UX Designer

 +62 896-9681-0312

 iassytyas@gmail.com

 Surabaya

RINGKASAN

Saya mahasiswa PENS jurusan Teknologi Rekayasa Multimedia dengan minat di desain kreatif dan teknologi digital. Berpengalaman dalam desain UI/UX, animasi, editing video, dan pengembangan web. Saya memiliki kemampuan komunikasi yang baik, disiplin, serta mampu bekerja dalam tim. Berorientasi pada hasil yang optimal dan terus mengembangkan diri di industri kreatif digital.

PENDIDIKAN

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) | 2023 – Sekarang

Mahasiswa D4 Teknologi Rekayasa Multimedia yang fokus pada desain multimedia, teknologi digital, serta rekayasa perangkat lunak. Berperan aktif dalam berbagai proyek kreatif dan pengembangan aplikasi yang menggabungkan aspek desain visual dan teknologi interaktif.

SMA Negeri 1 Ponorogo | 2019 - 2022

Siswa SMA Negeri 1 Ponorogo jurusan IPA yang aktif dalam bidang akademik dan memiliki semangat belajar tinggi. Berkomitmen untuk terus mengembangkan pengetahuan serta berprestasi di lingkungan sekolah.

PENGALAMAN KERJA

Bekerja di PT.Industri Garment Semarang | 2022 - 2023

Finishing Product

- Memeriksa kualitas pakaian, memotong benang, serta melakukan proses pengemasan dan pelabelan sesuai standar.
- Bekerja sama dengan tim produksi untuk mencapai target harian dan menjaga kebersihan area kerja.

PENGALAMAN ORGANISASI

Medfo UKM Tari PENS | 2023

Media Informasi & Komunikasi

- Mengelola dan membuat konten kreatif untuk YouTube, TikTok, serta Instagram guna meningkatkan engagement dan menjaga konsistensi visual.
- Bekerja sama dengan tim kreatif dalam perancangan konsep dan pengelolaan media sosial organisasi.

PENGALAMAN KEPELATIHAN

Panitia TRM Expo | 2024

Divisi Acara

- Bertugas sebagai MC dengan menjaga suasana acara tetap interaktif dan memastikan setiap sesi berjalan sesuai jadwal.
- Berperan dalam penyusunan rundown, koordinasi panitia, serta evaluasi pasca acara untuk meningkatkan kualitas kegiatan.

Panitia Immersive Fiesta | 2024

Divisi Lomba

- Mengatur jalannya lomba karya 3D dari pendaftaran hingga pengumuman pemenang serta berkoordinasi dengan peserta dan panitia.
- Mendesain backdrop acara dan berpartisipasi dalam evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan berikutnya.

Panitia Kegiatan Prodi | 2025

Master of Ceremony (MC)

- **Kuliah Tamu:** Memimpin jalannya acara dan menjaga antusiasme audiens, berkoordinasi dengan pemateri dan panitia.
- **Workshop:** Memandu sesi workshop agar berjalan lancar, memastikan peserta terlibat aktif dan sesuai jadwal.

PENGALAMAN LOMBA & PELATIHAN

Pelatihan LKMM Pra-TD | 2023

Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa

Pelatihan LeaderShip | 2025

Capacity Building Kepemimpinan - GENBI 25

Juara 3 | Tingkat Nasional | 2024

Lomba Tari Tradisional di Perbanas

Juara 2 | Tingkat Regional | 2024

Lomba Tari Modern di PENS

PENGALAMAN PROJEK

Desain Figma

- Membuat desain antarmuka (UI/UX) aplikasi berbasis mobile menggunakan Figma, lengkap dengan prototype interaktif untuk user testing.
- Membuat desain portofolio lengkap dengan prototype interaktif untuk user testing.

Animasi 3D

Mengembangkan film animasi 3D sederhana menggunakan Blender, mencakup modeling, rigging, animasi, dan rendering.

Animasi 2D

Membuat animasi 2D menggunakan Adobe Animate / After Effects, meliputi ilustrasi karakter, storyboard, hingga editing akhir.

Membuat Aplikasi Toko

Membangun aplikasi toko berbasis web dengan HTML dan MySQL, mencakup fitur CRUD.

KEAHLIAN

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Desain Kreatif (UI/UX, 2D & 3D Design)• Software Multimedia (Figma, Canva, CapCut, Illustrator, Blender, After Effects)• Coding & Teknologi (HTML, CSS, JavaScript, Phyton, C++) | <ul style="list-style-type: none">• Kepemimpinan (leadership)• Problem Solving & Manajemen Waktu• Komunikasi & Kolaborasi Tim• Kemauan untuk belajar hal baru |
|--|--|