

Radhitya Januryan Rohman

Banten, Kabupaten tangerang | 085772324214 | radhityajr.09@gmail.com| linkedin.com/in/radhitya-januryan-rohman

Lulusan SMK Telkom Jakarta jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dengan keahlian di bidang **UI/UX, web development, 3D design** dan **editing**. Berpengalaman dalam project-based learning melalui bootcamp dan kerja praktik. Memiliki minat kuat di bidang web development, UI atau UX dan IT support. Tipe yang **kommunikatif, optimis, kreatif** dan **eksplorasi/ingin belajar**.

PENDIDIKAN

Penerima Beasiswa Youth Employment Program - YCAB Foundation X Startup Campus Bootcamp (Juli 2025 - Oktober 2025)

UI/UX Design.

SMK Telkom Jakarta (2022 - 2025)

Rekayasa Perangkat Lunak.

PENGALAMAN

PROJECT – Redesign Tampilan Aplikasi MyIM3 (Youth Employment Program, Juli 2025 - Oktober 2025)

- Mendesain tampilan fitur pembelian saat gangguan untuk memblokir pembelian kuota saat terjadi gangguan teknis.
- Mendesain tampilan fitur perlindungan Pulsa untuk mencegah pemotongan pulsa otomatis setelah kuota habis.
- Mendesain sistem notifikasi kuota bertahap hingga kuota benar-benar habis.
- Merancang pop-up notification dengan pesan yang jelas dan actionable saat masalah terjadi.

IMPACT : meningkatkan kenyamanan dan keamanan user karena bisa menghindari kerugian pulsa, memahami gangguan layanan dengan cepat, mengambil keputusan lebih tepat lewat notifikasi bertahap, dan mengurangi kebingungan saat error lewat pop-up yang jelas. juga membantu menurunkan komplain serta meningkatkan kepercayaan user karena aplikasi terasa lebih transparan dan mudah dipahami.

FINAL PROJECT – Fingrow - Gamified Financial Tracker (Youth Employment Program, Oktober 2025)

- Berperan sebagai UI/UX Designer dalam tim sebagai ketua pengembang aplikasi Fingrow.
- Melakukan user research, usability testing, dan perancangan prototype di Figma.
- Mendesain user flow, wireframe, dan high-fidelity prototype.
- Mendapatkan Runner-up 2 final project dan mengalahkan 15 peserta lainnya
- Mendapatkan juara 1 design background zoom terbaik mengalahkan 27 peserta lainnya

IMPACT : Fitur auto budget dan integrasi bank atau e-wallet membantu user mengatur uang dengan cepat dan lebih teredukasi. Tema gamifikasi seperti quest, quick learn, dan quiz membuat pengalaman jadi lebih menarik sehingga user tetap termotivasi dan tidak mudah bosan saat mengelola keuangan mereka.

IT Support - PT Angkasapura II (juli 2024 - Desember 2024)

- membuat project logbook absensi kerja berbasis website menggunakan laravel.
- memaintenance printer, network, server dan computer di sekitar bandara.

KETERAMPILAN

Software & Tools: Figma, vscode, blender3d, alight motion, capcut, basic Affinity.

Hard Skill: Web Development, Front-End Development, UI/UX Design, Graphic design, 3d design dan basic editting.