



Ryan Aldi Pratama

+62 81232267093 | ryanaldipratama2003@gmail.com | Surabaya, Indonesia | <https://ryan-aldi-pratama-portfolio.vercel.app/>

TENTANG

Fresh Graduate S1 Teknik Informatika dengan keahlian di bidang desain komunikasi visual, UI/UX Design, dan pengembangan konten digital. Berpengalaman dalam merancang antarmuka web dan mobile yang intuitif menggunakan Figma, serta menghasilkan desain publikasi, visual branding, dan dokumentasi kegiatan yang selaras dengan identitas perusahaan. Terampil dalam fotografi, videografi, serta pengelolaan konten media sosial untuk mendukung strategi komunikasi publik dan program CSR. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik, kreatif, dan berorientasi pada detail untuk membangun citra positif organisasi.

PENDIDIKAN

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Gelar Sarjana, Teknik Informatika

Surabaya, Indonesia

Oktober 2021 – Agustus Tahun 2025

- IPK : 3,46 / 4,00
- Tugas Relevan: Desain UI/UX, Design Thinking , Pembuatan Prototipe, Pengujian Kegunaan, Desain Mobile Apps, Desain Web
- Merancang prototipe interaktif dan rangka kerja untuk aplikasi web dan mobile menggunakan Figma.
- Melakukan penelitian pengguna dan pengujian kegunaan untuk mengevaluasi efektivitas desain dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- Membuat proyek studi kasus yang berfokus pada desain aplikasi digital dengan penekanan pada aksesibilitas dan navigasi intuitif.

PENGALAMAN KERJA

Humas dan Protokoler - Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Intern

Surabaya, Indonesia

Oktober 2024 – November 2024

- Menyusun konsep dan ide kreatif untuk konten sosial media kampus sebagai bagian dari strategi komunikasi publik.
- Membuat, mengelola, dan mempublikasikan konten informasi untuk memperkuat citra positif universitas.
- Melaksanakan dokumentasi kegiatan (foto dan video) untuk publikasi internal dan eksternal.
- Mendukung hubungan internal dan eksternal melalui publikasi kegiatan dan penyebaran informasi kampus.
- Mengembangkan desain visual dan storytelling kegiatan untuk memperkuat engagement publik kampus.

Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas Sidoarjo

Project Based Learning – Pembuatan Konten Visual untuk Sosial Media

Sidoarjo, Indonesia

September 2025 – Oktober Tahun 2025

- Mempelajari analisis media sosial, penyuntingan video/foto, videografi, dan fotografi.
- Memperoleh pengalaman praktis dalam membuat konten multimedia menarik yang disesuaikan untuk platform media sosial.
- Melakukan penelitian pengguna dan pengujian kegunaan untuk mengevaluasi efektivitas desain dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- Mengembangkan keterampilan dalam produksi video, dari perencanaan hingga penyuntingan, memastikan visual berkualitas tinggi.
- Melakukan analisis tren media sosial dan perilaku pengguna untuk mengoptimalkan strategi konten.

Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Jawa Timur

Desainer UI/UX

Surabaya, Indonesia

September 2024 – Oktober 2024

- Merancang desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sistem pinjaman mobil dan ruangan, dengan fokus pada peningkatan efisiensi dan kemudahan penggunaan bagi staf internal.
- Membuat wireframe, prototype, dan mockup interaktif menggunakan Figma sebagai panduan visual dalam proses pengembangan sistem.
- Melakukan rangkaian riset pengguna melalui wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan operasional dan titik hambatan dalam proses pinjaman.
- Mengimplementasikan hasil uji coba pengguna (user testing) menggunakan Maze, serta menerapkan umpan balik untuk menyempurnakan desain dari sisi fungsionalitas dan alur interaksi.
- Menghasilkan desain akhir yang efektif, intuitif, dan sesuai prinsip desain sehingga membantu meningkatkan

kinerja dan pengalaman staf.

The Republic Institute
Surveyor & Enumerator

Sidoarjo, Indonesia
Desember 2022 – September 2023

- Melaksanakan survei lapangan dan wawancara tatap muka terkait opini publik terhadap calon Presiden dan Kepala Daerah sebagai bagian dari kegiatan riset sosial dan politik.
- Bertanggung jawab dalam pengumpulan, verifikasi, dan validasi data responden untuk memastikan keakuratan serta keandalan hasil survei.
- Melakukan observasi lapangan dan pencatatan temuan primer guna mendukung proses analisis data secara komprehensif.
- Berkoordinasi dengan tim analis dalam proses pengolahan data dan penyusunan laporan akhir hasil survei, serta memastikan data yang disajikan representatif dan berkualitas.
- Menunjukkan kemampuan komunikasi interpersonal, ketelitian, dan profesionalisme dalam menghadapi berbagai latar belakang responden di lapangan.

PENGALAMAN ORGANISASI

HIMATIFTA - Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Untag Surabaya
Anggota Panitia Kegiatan / Open Recruitment Event

Surabaya, Indonesia
Oktober 2022

- Berperan sebagai panitia dalam kegiatan Informatics Leader Camp (ILC) untuk mahasiswa baru Teknik Informatika.

Ketua OSIS - SMP Jati Agung
Ketua OSIS

Sidoarjo, Indonesia
Oktober 2017

- Memimpin organisasi siswa dan mengkoordinasikan kegiatan sekolah.
- Mengikuti Pelatihan OSIS SMP se-Kabupaten Sidoarjo untuk meningkatkan kemampuan kepemimpinan dan manajemen organisasi.
- Mengasah keterampilan komunikasi, kerja tim, dan tanggung jawab dalam lingkungan sekolah.

KETERAMPILAN

- **Hard Skills** :Canva, CapCut, Figma, Maze, Microsoft Office, HTML, CSS, JS, UI/UX Design, Pembuatan Konten Sosial Media, Editing
- **Soft Skills** :Adaptif, Kerja Sama Tim, Manajemen Waktu, Komunikasi
- **Minat** :Desain Aplikasi Web dan Mobile, Pembuatan Konten Sosial Media

SERTIFIKASI

- Audit Teknologi Informasi – BNSP
- Pembuatan Konten Visual untuk Sosial Media

PROYEK & STUDI KASUS

Aplikasi Learning Management System – SMP Jati Agung
Tugas Akhir

Figma
Des 2024 – Januari 2025

- Merancang UI/UX untuk aplikasi Learning Management System dengan fokus pada kegunaan dan aksesibilitas.
- Membuat wireframe, prototipe, dan mockup interaktif menggunakan Figma.
- Merancang antarmuka dengan menyesuaikan role login masing-masing pengguna
- Melakukan pengujian pengguna menggunakan Maze dan menerapkan umpan balik untuk meningkatkan desain keseluruhan.

Sistem Peminjaman Mobil dan Ruangan – Badan Kepegawian Provinsi Jawa Timur
Intern

Figma
September 2024 – Oktober 2024

- Merancang UI/UX untuk sistem peminjaman mobil dan ruangan guna meningkatkan kegunaan dan efisiensi.
- Membuat wireframe, prototipe, dan mockup interaktif menggunakan Figma.
- Melakukan riset dan wawancara pengguna untuk memahami kebutuhan dan alur kerja staf.
- Melakukan pengujian pengguna menggunakan Maze dan menerapkan umpan balik untuk meningkatkan desain keseluruhan

Website Desa Wiyu – Desa Wiyu, Pacet, Mojokerto
Project KKN

Figma
Juli 2024 – Juli 2024

- Merancang tampilan antarmuka (UI) dan alur pengalaman pengguna (UX) untuk website resmi Desa Wiyu menggunakan Figma.
- Menyesuaikan desain dengan identitas visual desa agar tampilan lebih profesional dan mudah diakses

masyarakat.

- Melakukan riset kebutuhan informasi publik desa untuk menghasilkan desain yang informatif dan mudah dipahami warga.
- Mendukung peningkatan layanan informasi dan transparansi desa melalui rancangan desain website yang user-friendly dan responsif.

Pembuatan Konten untuk Sosial Media – BPVP Sidoarjo

Figma

Project Based Learning

September 2025 – Oktober 2025

- Mempelajari analisis media sosial, penyuntingan video/foto, videografi, dan fotografi.
- Memperoleh pengalaman praktis dalam membuat konten multimedia menarik yang disesuaikan untuk platform media sosial.
- Melakukan penelitian pengguna dan pengujian kegunaan untuk mengevaluasi efektivitas desain dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- Mengembangkan keterampilan dalam produksi video, dari perencanaan hingga penyuntingan, memastikan visual berkualitas tinggi.
- Melakukan analisis tren media sosial dan perilaku pengguna untuk mengoptimalkan strategi konten.

Humas dan Protokoler – Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Figma

Intern

Oktober 2025 – November 2025

- Menyusun konsep dan ide kreatif untuk konten sosial media kampus sebagai bagian dari strategi komunikasi publik.
- Membuat, mengelola, dan mempublikasikan konten informasi untuk memperkuat citra positif universitas.
- Melaksanakan dokumentasi kegiatan (foto dan video) untuk publikasi internal dan eksternal.
- Mendukung hubungan internal dan eksternal melalui publikasi kegiatan dan penyebaran informasi kampus.
- Mengembangkan desain visual dan storytelling kegiatan untuk memperkuat engagement publik kampus.