


DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

Nama	: Septyana Agustina	
Nama Panggilan	: Yayan	
Alamat	: Jl. Cijerokaso no.14 RT.05 RW.10, Kel. Sarijadi, Kec. Sukasari, Kota Bandung	
No. Telepon/HP	: 082111442719	
Email	: septyana.agustina.tif422@polban.ac.id	
Jenis Kelamin	: Laki-laki	
Tempat, Tanggal Lahir	: Karawang, 28 September 2003	
Agama	: Islam	
Status	: Mahasiswa / Belum Menikah	
Kewarganegaraan	: Indonesia	

Cakupan tugas terkait pengembangan <i>software</i> yang ingin dilakukan di tempat PKL
Pengembangan Aplikasi Web (Back End, Front End, Fullstack)
Pengembangan Aplikasi Mobile
Pengembangan Sistem Berbasis AI / Machine Learning

<i>Hardskill dan softskill yang ingin dikembangkan di tempat PKL</i>
<i>Hardskills:</i>
1. Pemrograman
2. Pengembangan Web dan Mobile App
3. Database Manajemen
4. <i>Data Analysis</i>
5. <i>Machine Learning</i>
6. <i>Project Management</i>
<i>Softskills:</i>
1. Komunikasi
2. Kerja Sama Tim
3. Berpikir Kritis
4. <i>Problem Solving</i>
5. Kreativitas
6. <i>Networking</i>

7. <i>Time Management</i>
8. <i>Leadership</i>

Jenjang Pendidikan	
Tahun	Tempat
2010 s.d 2016	SDN Pangulah Selatan 1
2016 s.d. 2019	SMPN 1 Kotabaru
2019 s.d. 2022	SMK Insan Tazakka (Jurusan Teknik Mesin Industri)
2022 s.d. sekarang	Program Studi D4 Teknik Informatika Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung

Pengalaman Berorganisasi	
Tahun	Informasi
2019 s.d. 2021	Anggota OSIS SMK Insan Tazakka
2021 s.d. 2022	Ketua Divisi Seni dan Olahraga OSIS SMK Insan Tazakka
2022 s.d. 2024	Anggota Himpunan Mahasiswa Komputer, Politeknik Negeri Bandung

Mata Kuliah yang Pernah Diperoleh

- 1) Dasar-dasar Pemrograman
- 2) Kognitif Komputasi
- 3) Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
- 4) Proyek 1
- 5) Teknik Pemrograman
- 6) Struktur Data dan Algoritma
- 7) Arsitektur dan Organisasi Komputer
- 8) Sistem Basis Data
- 9) Prinsip Bahasa Pemrograman
- 10) Komunikasi Data dan Jaringan
- 11) Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak 1
- 12) Pemodelan Data
- 13) Sistem Operasi
- 14) Perancangan Antar Muka
- 15) Proyek 2
- 16) Sistem Informasi

- 17) Komputer Grafik
- 18) Pengembangan Web
- 19) Pengolahan Citra Digital
- 20) Manajemen Proyek Perangkat Lunak (*ongoing*)
- 21) Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak 2 (*ongoing*)
- 22) Sistem Terdistribusi (*ongoing*)
- 23) Pengujian Perangkat Lunak (*ongoing*)
- 24) Pemrograman Perangkat Lunak Berorientasi Obyek (*ongoing*)
- 25) Proyek 3 (*ongoing*)

Pengalaman Pengerjaan Tugas dalam Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah	Dasar-dasar Pemrograman
Nama Tugas	Membuat Game Sederhana Tic Tac Toe
Deskripsi	Membuat permainan Tic Tac Toe yang diimplementasikan dalam program <i>console</i> .
Teknologi dan Alat	C, DevC++ (IDE).
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> Membuat algoritma Implementasi kode
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> Permainan <i>multi-player</i> yang terdiri dari dua orang pemain. Setiap pemain dapat memasukkan namanya masing-masing, dan pemain pertama menentukan simbol yang digunakan x atau o. Representasi papan permainan tic tac toe dan tampil dalam bentuk aplikasi <i>console</i>. Pergerakan setiap pemain ditampilkan dalam papan permainan dalam bentuk aplikasi <i>console</i>. Terdapat batas waktu untuk setiap pergerakan pemain. Terdapat fitur leaderboard untuk mencatat player dengan jumlah kemenangan terbanyak berdasarkan nama player.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami dan mengalami bekerja tim dengan seseorang yang baru di dunia <i>programming</i>. Memahami cara penggunaan dari bahasa c itu sendiri secara lebih mendalam seperti penggunaan multithread untuk fitur timer.
Waktu Pengerjaan	November 2022 s.d. Desember 2022, selama satu bulan.

Nama Mata Kuliah	Struktur Data dan Algoritma
Nama Tugas	Sistem Antrian Bioskop
Deskripsi	Sistem yang digunakan untuk pengelolaan antrian pemesanan tiket film di bioskop. Dalam sistem ini terdapat dua fitur utama, yang pertama untuk pengelolaan bioskop seperti menambahkan film, menghapus film. Dan fitur kedua yaitu untuk customer untuk memesan tiket (memilih film, jam tayang, kursi, serta studio). Sistem ini dibuat dengan

	memanfaatkan struktur data double linked list queue.
Teknologi dan Alat	Visual Studio, C/C++.
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang struktur data yang digunakan • Implementasi kode
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem pengelolaan bioskop sudah dapat digunakan meliputi proses CRUD (Create, Read, Update, dan Delete) film yang akan ditayangkan di bioskop. • Alur proses pemesanan tiket sudah dapat diimplementasikan seperti memasuki antrian, memilih film, jam tayang, dan kursi yang akan dipesan.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih kemampuan analisis struktur data dan optimasi algoritma. • Memahami lebih dalam struktur data double linked list queue. • Bekerja sama dalam tim dan menyampaikan ide-ide implementasi secara utuh sehingga dapat dipahami oleh rekan tim.
Waktu Pengerjaan	Mei 2023, selama dua pekan.

Nama Mata Kuliah	Teknik Pemrograman
Nama Tugas	Membuat Aplikasi Website Menggunakan Springboot
Deskripsi	Membuat aplikasi Sportizen yang digunakan untuk mengelola pemesanan lapangan futsal dengan menggunakan Java dengan Framework Springboot dan database MongoDB.
Teknologi dan Alat	Java, Springboot (Framework), MongoDB, VS Code (IDE).
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat API CRUD • Integrasi dengan UI
Pencapaian	Aplikasi sudah berhasil diimplementasikan dan dapat digunakan untuk mengelola pemesanan lapangan futsal.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari bahasa pemrograman java. • Mempelajari framework springboot untuk digunakan sebagai MVC (Model, View, Controller). • Mempelajari database non-SQL MongoDB
Waktu Pengerjaan	Mei 2023, selama satu bulan.

Nama Mata Kuliah	Proyek 1
Nama Tugas	Web Scrapping dan Visualisasi Data
Deskripsi	Melakukan Web Scrapping data dari website LPSE dengan menggunakan selenium dan UI Path. Kemudian dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan untuk selanjutnya divisualisasikan menggunakan Power BI dan ditampilkan ke dalam website statis yang telah dibuat.
Teknologi dan Alat	UI Path, Selenium, Python, HTML, Power BI, Github
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> • Scrapping Data

	<ul style="list-style-type: none"> ● Analisis Data ● Cleansing Data ● Membuat Visualisasi Data ● Implementasi dan Integrasi Visualisasi dengan Website Statis
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> ● Data yang didapatkan telah dianalisis dan diolah sedemikian rupa, sehingga dapat divisualisasikan sesuai dengan kebutuhan. ● Visualisasi berhasil dibuat dalam bentuk dashboard menggunakan Power BI. ● Hasil visualisasi sudah terintegrasi dengan website statis dan dideploy di github.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mulai memahami pentingnya memahami suatu data agar dapat memberikan suatu informasi yang dibutuhkan oleh stakeholder yang bersangkutan sebagai seorang Data Analyst. ● Memahami pentingnya penggunaan diagram, atau pun tools-tools visualisasi agar sesuai dengan data yang ada dan mudah dipahami.
Waktu Pengerjaan	April s.d. Mei 2023, selama satu bulan

Nama Mata Kuliah	Sistem Basis Data
Nama Tugas	Merancang Sistem Basis Data
Deskripsi	Diberikan rancangan database Human Resource yang sudah tersedia, namun kita diminta untuk melakukan penyesuaian lebih lanjut agar sesuai dengan studi kasus yang dipilih. Dalam kasus ini kelompok kami memilih studi kasus “Industri Manufaktur Otomotif”.
Teknologi dan Alat	Oracle, Oracle Data Modeler
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan analisis ● Merancang database (ERD) berdasarkan hasil analisis ● Mengimplementasikan hasil analisis pada database yang dibuat
Pencapaian	Sistem database untuk studi kasus yang dipilih sudah dibuat, dan sudah sesuai dengan kebutuhan bisnis yang diperlukan pada studi kasus yang dipilih.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Pentingnya memahami betul rancangan database (ERD) yang dibuat sebagai acuan dalam pembuatan database sebenarnya. Karena dari rancangan awal tersebut sangat menentukan hasil akhir dari database yang dibuat sebagai contoh saat penentuan kardinalitas pada suatu relasi.
Waktu Pengerjaan	Februari 2023, selama satu bulan

Nama Mata Kuliah	Perancangan Antarmuka Pengguna
Nama Tugas	Membuat Prototyping Aplikasi Website
Deskripsi	Membuat prototyping untuk website pemilu yang menyediakan berbagai informasi terkait dengan pemilu melihat dari website yang sudah ada sebagai acuan. Prototyping dibuat sesuai wawancara langsung dari berbagai kalangan pengguna untuk menentukan UI/UX yang sesuai dengan pengguna serta menambahkan fitur yang dibutuhkan.
Teknologi dan Alat	Figma, Balsamiq
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan analisis terhadap website existing ● Melakukan wawancara terhadap user ● Membuat User Story ● Membuat Wireframe ● Membuat Prototype
Pencapaian	Prototype berhasil dibuat sesuai dengan hasil analisis serta wawancara dari user, dengan menambahkan beberapa fitur yang dibutuhkan oleh user dan dapat didemokan.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari cara penggunaan Figma ● Mempelajari tahapan-tahapan dalam pembuatan UI/UX yang baik dan benar agar sesuai dengan kebutuhan pengguna
Waktu Pengerjaan	Maret s.d. April 2024, selama dua bulan

Nama Mata Kuliah	Komputer Grafik Praktek
Nama Tugas	Membuat Animasi 2D
Deskripsi	Membuat simulasi terjun payung dalam bentuk animasi 2D dengan memanfaatkan bentuk-bentuk bidang datar yang sudah dibuat sebelumnya menggunakan algoritma garis Bresenham. Animasi yang saya buat memiliki tampilan menu serta interaksi yang dapat dilakukan seperti layaknya game 2D.
Teknologi dan Alat	Python, VS Code (IDE)
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat wireframe desain awal untuk setiap tahapan simulasi ● Membuat objek-objek yang dibutuhkan (pesawat, awan, dll) dengan memanipulasi bentuk dasar ● Membuat animasi pergerakan objek ● Membuat interaksi ● Menambahkan berbagai macam komponen lain seperti background, musik, warna dan sebagainya
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> ● Animasi 2D untuk simulasi terjun payung berhasil dibuat sesuai dengan wireframe yang saya buat di awal ● Terdapat berbagai macam interaksi seperti pergerakan ke kanan dan ke

	kiri, tombol untuk melepas parasut dan sebagainya
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari cara pembuatan animasi 2D menggunakan python ● Mempelajari lebih dalam library-library yang ada pada python yang dapat digunakan untuk membuat animasi 2D
Waktu Pengerjaan	Februari s.d. Maret 2024, selama dua bulan

Nama Mata Kuliah	Komputer Grafik Praktek
Nama Tugas	Membuat Game FPS Zombie 3D
Deskripsi	Membuat 3D game FPS bertemakan zombie yang mengadaptasi cerita dari film train to busan. Game dibuat dengan menggunakan Godot Engine dan Blender untuk pembuatan asset-asset yang ada dalam game.
Teknologi dan Alat	Godot, Blender
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat alur cerita ● Membuat asset dalam game (map, pistol, gedung, dan sebagainya) ● Melakukan implementasi kode ● Menambahkan berbagai efek animasi lain seperti perpindahan scene, musik, dan sebagainya
Pencapaian	Game berhasil diimplementasikan dan dapat dimainkan sesuai dengan alur cerita yang dibuat, walaupun masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan waktu pengerjaan.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari cara pembuatan game menggunakan game engine godot ● Mempelajari cara pembuatan asset-asset yang ada di dalam game menggunakan Blender
Waktu Pengerjaan	April s.d. Mei 2024, selama dua bulan

Nama Mata Kuliah	Komputer Grafik Teori
Nama Tugas	Membuat Desain 3D Taman Hiburan
Deskripsi	Setiap kelompok yang beranggotakan 8 orang diminta untuk membuat taman hiburan dengan minimal 4 permainan yang ada di dalamnya. Permainan yang kelompok kami buat yaitu Kora-Kora, Histeria, Piring Putar, dan Bianglala yang terinspirasi dari permainan yang ada di Dufan. Setiap permainan dibuat desain 3D nya menggunakan Blender dan kemudian dibuat animasinya.
Teknologi dan Alat	Blender
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat keseluruhan permainan Kora-Kora mulai dari perahu, tiang penyangga, serta pintu masuk dari arena permainan ● Menambahkan elemen lighting ● Menambahkan texture dan warna

Pencapaian	Desain 3D Taman Hiburan dengan terdapat 4 wahana permainan berhasil dibuat, serta terdapat animasi untuk setiap wahana permainan dan terdapat transisi kondisi waktu pagi dan malam.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari lebih dalam tools Blender ● Mempelajari cara membuat animasi di Blender
Waktu Pengerjaan	Mei 2024, selama dua pekan

Nama Mata Kuliah	Proyek 2
Nama Tugas	Pengembangan Model Machine Learning
Deskripsi	Pengembangan model pendeteksi gambar wajah palsu (<i>deepfake detection</i>) menggunakan metode CNN (<i>Convolutional Neural Networks</i>).
Teknologi dan Alat	Python, Google Colab, Github, VS Code (IDE), Kaggle
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengumpulan Dataset ● Melakukan pelatihan model <i>Machine Learning</i> dengan Dataset yang didapatkan dari Kaggle
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> ● Model <i>Machine Learning</i> telah diimplementasikan dan berhasil mendeteksi gambar wajah palsu (<i>deepfake</i>) dengan akurasi yang cukup baik. ● Model sudah diintegrasikan dengan website sederhana yang dibuat menggunakan Streamlit.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Memahami pentingnya sebuah data, karena dalam <i>Data Science</i> bukan masalah banyaknya jumlah data yang dimiliki, tetapi kualitas dari data itu sendiri yang akan menentukan kualitas dari model yang kita buat. ● Memahami cara kerja <i>Machine Learning</i>, termasuk bagaimana melakukan pelatihan model. ● Mempelajari cara menentukan base model yang sesuai dengan model yang akan kita buat. ● Pentingnya memahami lebih dalam setiap parameter-parameter yang digunakan dalam pelatihan model <i>Machine Learning</i>, karena hal tersebut sangat mempengaruhi hasil dari model yang dilatih agar tidak terjadinya <i>overfitting</i> dan sebagainya.
Waktu Pengerjaan	April s.d. Mei 2024, selama dua bulan

Nama Mata Kuliah	Pengembangan Web
Nama Tugas	Membuat Aplikasi Website Rekomendasi Film
Deskripsi	Membuat aplikasi website “DramaKu” yang digunakan untuk mencari informasi terkait film ataupun series. Seperti layaknya website IMDB, pengguna dapat melihat daftar film atau series apa saja yang ada dan melihat informasi detail terkait film atau series tersebut mulai dari sinopsis, rating, komentar dan sebagainya
Teknologi dan Alat	PHP (Back End), React JS (Front End), PostgreSQL, Tailwind CSS, VS Code (IDE), Github
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat desain UI ● Membuat rancangan database ● Membuat controller (Back End)

Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplikasi sudah berhasil dibuat dan dapat digunakan sebagai website rekomendasi film ataupun series ● Pengguna dapat login ke dalam aplikasi ● Pengguna dapat menambahkan komentar
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari cara menggunakan PHP sebagai Back End ● Mempelajari cara menggunakan React JS sebagai Front End ● Mempelajari cara mengintegrasikan Front End dengan Back End
Waktu Pengerjaan	September s.d. Desember 2024, selama empat bulan

Nama Mata Kuliah	Pengolahan Citra Digital
Nama Tugas	Pengembangan Model Machine Learning
Deskripsi	Membuat sistem pendeteksi lahan parkir dan estimasi biaya parkir secara real-time menggunakan SVM dan Scikit-Image. Sistem yang dibuat dapat digunakan untuk memantau area lahan parkir dan mendeteksi apakah ada lahan parkir yang tersedia serta menghitung estimasi biaya untuk setiap lahan berdasarkan waktu parkir.
Teknologi dan Alat	Python, Streamlit, VS Code (IDE), Kaggle
Peran dalam Tim	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari referensi paper terkait ● Mencari dataset ● Melakukan pelatihan model ● Membuat website sederhana menggunakan streamlit dan mengintegrasikannya
Pencapaian	<ul style="list-style-type: none"> ● Sistem pendeteksi lahan parkir berhasil dibuat dalam bentuk website sederhana menggunakan Streamlit dan dapat digunakan untuk memantau lahan parkir secara real-time sebagai simulasi kami menggunakan video rekaman CCTV yang di putar secara terus-menerus. ● Pendeteksi jumlah lahan parkir yang kosong sudah terimplementasikan ● Estimasi biaya untuk setiap lahan parkir sudah terimplementasikan
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari library python yang dapat digunakan untuk pelatihan model Machine Learning ● Mempelajari lebih dalam terkait <i>Computer Vision</i>
Waktu Pengerjaan	Desember 2024, selama dua pekan

Nama Mata Kuliah	Proyek 3
Nama Tugas	Enterprise Web Application
Deskripsi	Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Tugas Akhir, yang bertujuan untuk mengelola Tugas Akhir mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan Tugas Akhir. Kelompok saya memiliki tugas untuk mengembangkan Topik Perencanaan dan Pelaksanaan Seminar 3 dan Sidang Akhir.
Teknologi dan Alat	PHP, Laravel (Framework), MySQL, VS Code (IDE), Github
Peran dalam Tim	Mengembangkan fitur pengajuan Seminar 3 dan Sidang Akhir, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan analisis requirement • Membuat timeline pengerjaan • Membuat rancangan Database (ERD) • Membuat Functional Requirement dan Business Rules • Membuat Wireframe Design • Membuat UI • Membuat Controller (Back End)
Pencapaian	Fitur Pengajuan Seminar 3 dan Sidang Akhir telah berhasil diimplementasikan mulai dari UI (Front End), controller (Back End) dan sebagainya sesuai dengan yang dibutuhkan.
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Dikarenakan pada proyek kali ini melibatkan kerja sama antar dua kelas sebagai satu tim produksi keseluruhan, hal tersebut sangat melatih kerja sama tim dan komunikasi layaknya sedang dalam dunia industri. • Memahami mengapa pada tahap analisis, ataupun persiapan terkait requirement dan sebagainya membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan tahap perancangan itu sendiri. • Mempelajari teknis yang baik dalam bekerja sama terutama untuk integrasi antar setiap fitur ataupun topik yang berbeda.
Waktu Pengerjaan	Februari s.d. Maret 2025, selama dua bulan

Informasi Tambahan

Kolom		Informasi	
Programming	Desktop Language	C	Baik
		C++	Cukup
		Java	Baik
		Python	Baik
		Ruby	Cukup
		Perl	Cukup
		Visual Basic	Kurang
	Web Programming Language	HTML	Baik
		CSS	Baik
		PHP	Baik
		JavaScript	Cukup
	Framework	React.js	Cukup
		Node.js	Cukup
		Laravel	Baik
		Springboot	Cukup
		Tailwind CSS	Baik
		Bootstrap	Baik

	Database	MySQL	Baik
		MariaDB	Baik
		Oracle	Baik
		PostgreSQL	Baik
		MongoDB	Baik
	Mobile Programming Language	Flutter	Sangat Kurang
	Hybrid Programming Language	Flutter	Sangat Kurang
Software Engineering	Modelling Tools	E-R Diagram	Baik
		OO Modelling	Cukup
		Structural/ Procedural Modelling	Cukup
		BPMN	Cukup
		Flowchart	Sangat Baik
		Use Case Diagram	Baik
		Class Diagram	Baik
		Sequence Diagram	Baik
	Modelling Tools Application	Bizagi Modeler	Cukup
		Oracel Data Modeler	Baik
		Git	Baik
		Power BI	Baik
	Virtualization	Docker	Kurang
Lain-lain	Office Tools	Microsoft Office	Sangat Baik
		Google Workspace	Sangat Baik
	IDE	Visual Studio Code	Sangat Baik
		Visual Studio	Baik
		Eclipse	Cukup
		Netbeans	Cukup
		Dev-C++	Baik
	Desain Grafis	Canva	Baik
		Figma	Baik
		Blender	Baik
		CorelDRAW	Kurang
		Adobe Photoshop	Kurang
Komunikasi	Bahasa Indonesia	Membaca	Sangat Baik
		Berbicara	Sangat Baik
		Mendengarkan	Sangat Baik
		Menulis	Sangat Baik
	Bahasa Inggris	Membaca	Baik
		Berbicara	Cukup
		Mendengarkan	Cukup
		Menulis	Baik

Seminar/Tutorial		
Tahun	Nama Seminar/Tutorial	Peran
2023	Revou Fundamental Course: Intro to Software Engineering	Peserta

Demikian CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Bandung, 09 April 2025

Hormat saya,



Septyana Agustina