

General Information

1. Personal Information

- a. Name : Wawan Harianto
- b. Place/Date of Birth : Lengkok, 01 10 1998
- c. Address : Panjer, Denpasar Selatan
- d. Gender : L
- e. Religion : Bali
- f. Nationality : Indonesia
- g. Marriage Status : Not Married
- h. Email : wawanhariantoxxxx@gmail.com
- i. No. Hp / Tlp : 087755099009

2. Last Education/Grade: S1 Sistem Komputer

3. Current Expertise/Experiences:

Front End Web developer (React js) => Website Ormawa (on Proses)

Project Website react js (Card note, search film dll)

Project PHP web (Ecommerce car, computer accessories)

Aslab and laboran STIKI INDONESIA => check inventory and help teach students in the lab

Team project STIKI INDONESIA => instalasi network dan instalasi ujian STIS

Intern virtual => BTPN syariah fullstack Go

Intern STIKI INDONESIA => project with INSUIT and other (HATEKNAS)

4. Job

- Current Job/Position: freelance
- Position/Job expected from Dimata : FE or IT Suport

5. Income/Salary

- Current : not able
- Expected from Dimata: 2.900.000 or more

1. Saya fresh graduate dari STIKI Indonesia atau ISTIKI pada Program Studi Sistem Komputer. Pada Program Studi Sistem Komputer saya belajar hardware dan software secara seimbang pada Prodi Sistem Komputer mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menganalisa sebuah masalah di hadapan dan memberikan solusi baik pengembangan sistem hardware atau software saya lulus di ISTIKI dengan ipk 3.67 pada masa kuliah saya active mengikuti kegiatan organisasi seperti himpunan Prodi, Laboran, asisten lab, robotika dan effort serta Project dosen.

2. Dimata IT solution yaitu perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan bisnis kebagian digitalisasi antara lain yaitu web hosting, web design, system integrasi, software development, IT maintenace, accounting ~~dan~~ and Tax service.

3. Saya ingin mendapatkan karir sesuai bidang yang saya geluti sekarang, yaitu Software development khususnya website yaitu Front end. Dimana saya melihat kalau saya bergabung saya dapat pengalaman dan karir sebagai Fe.

4. Bisa saya dapat membaca figma design dan membuatnya dalam ui ~~interface~~ (front end), memiliki data analisa yang baik dan dapat belajar sesuatu yg baru.

5. Yang nantinya ini merupakan bidang yg saya sudah geluti ketika saya selesai kuliah nantinya bagaimana bekerja sama dan integrasi back end dan ui design.

2.2

1. Create DATABASE ~~nilai~~:

2. Show DATABASE

3. ~~Create~~ CREATE TABLE Report

nama_mahasiswa VARCHAR (20) NOT NULL,

nama_matakuliah VARCHAR (20) NOT NULL,

~~nilai (INT) NOT~~

nilai INT NOT NULL,

ket_lulus VARCHAR (20) NOT NULL,

3. web ATM javascript, CSS.

2.1 <doctype html>

<html>

<head>

</head>

<body>

<h2> Hello world </h2>

</body>

</html>

6. Karena saya memiliki kemampuan belajar tinggi, rencana karir kedepan dan skill yang dapat berguna dan bermanfaat bagi perusahaan bapak/ibu.

17. Dalam suatu pekerjaan saya mencari karir yang saya minati kedepannya ini dan bagian utama dan pengalaman di dunia kerja serta penghasilan.

18. Saya dapat berkontribusi secepatnya karena saya yakin kemampuan yang saya miliki sudah lumayan dibagian FE (React JS)

18. Front End adalah posisi dimana seorang IT akan memprograma bagian interaksi antara user yang terlibat langsung atau user interface.

19. Saya dapat bekerja sesuai dengan kontrak yang telah saya setujui jika performa saya baik bisa jadi sangat lama.

11. Karena saya memiliki pengalaman project dan bahasa yang gunakan antarlain React JS, php (butuh belajar kembali). Serta menguasai html, js, css.

2. OOP

1.1. Object oriented programming adalah metode pemrograman yang berorientasi pada objek dan lebih detailnya yaitu program yang telah merupakan gabungan dari beberapa komponen kecil yang sudah ada sebelumnya.

1.2. Inheritance yaitu kemampuan untuk membuat class baru yang memiliki fungsi turunan dari fungsi sebelumnya (parent to child).

1.3. Advance OOP

1.3.1. ~~Abstract~~ class yaitu memiliki method dan attribute dan kontennya hanya saja sifat masih abstract, berisi method kosong / blm implementasi. ~~nama~~ ini akan menjadi super class / hirarki tertinggi dari subclass.

1.3.2. Interface adalah blok signature kumpulan method tanpa tubuh (konstan). dapat menghubungkan class-class yang berbeda maupun ~~dan~~ class yg tidak ada hubungannya (hirarki) dan interface merupakan bentuk sebuah ~~dan~~ class walau serupa.

Class adalah prototype atau blueprint yang mendefinisikan method-method selanjutnya. yg berfungsi menampung isi dari program yang dijalankan di dalam suatu attribute, behaviour, reaksi, ke objek lain.

1.3.2.

- Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, hingga customer, atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang digunakan yang dalam proses pengembangan.
- Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dan uml yg menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, metode, dan hubungan antar objek.

6

2. SQL dan base

2.1 Apa itu SQL dan database

SQL adalah struktur query language yang biasa disebut dengan query yang berstandar oleh ANSI sebagai pemrograman data base.

Database adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan kebutuhannya. Sehingga sudah untuk di table atau sistem ~~file~~ yg berfungsi mengumpulkan file, tabel atau arsip yang di simpan dalam bentuk digital dengan menggunakan SQL atau query.

2.2

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title> form </title>
  </head>
  <body>
```

```
    <form action: ... >
      <label> nama </label> <br>
      <input type = "text" /> <br>
      <label> alamat </label> <br>
      <input type = "text" /> <br>
      <label> umur </label> <br>
      <input type = "number" /> <br>
      <button type = "submit" > Ok </button>
```

```
    </form>
```

```
  </body>
```

```
</html>
```

3.4. CSS

```
table {
  background color : white;
  font . size : 12px;
}
```


2.2

1. Create DATABASE ~~nilai~~:

2. Show DATABASE

3. ~~Create~~ CREATE TABLE Report

nama_mahasiswa VARCHAR (20) NOT NULL,

nama_matakuliah VARCHAR (20) NOT NULL,

~~nilai (INT) NOT~~

nilai INT NOT NULL,

ket_lulus VARCHAR (20) NOT NULL,

3. web ATM javascript, CSS.

2.1 <doctype html>

<html>

<head>

</head>

<body>

<h2> Hello world </h2>

</body>

</html>

3.5 </doctype html>

<html>

<head>

</head>

<body>

<button onclick = "myfunction()">

Alert </button>

~~4.5~~

<script>

function myfunction () {

alert ("Hello! I am Alert");

}

</script>

</body>

</html>