

YOHANES DIMAS PRATAMA

0813-3727-2669 | yohanesdimas888@gmail.com | github.com/weztcy
Semarang, Jawa Tengah

Saya adalah mahasiswa S1 Teknik Informatika di Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan pengalaman sebagai Full Stack Developer dan UI/UX Designer. Memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi web dan mobile dengan berbagai teknologi frontend dan backend, serta kemampuan untuk merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik. Saya selalu berusaha untuk menghasilkan solusi yang efektif dan efisien dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal. Saya mampu bekerja secara tim maupun individu, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, kemampuan pemecahan masalah yang kuat, serta manajemen waktu yang efektif. Saya berkomitmen untuk terus belajar dan mengembangkan diri di bidang teknologi informasi.

EDUCATION

Universitas Dian Nuswantoro <i>Bachelor in Teknik Informatika</i>	Semarang 2021 - Present
SMA Negeri 11 Semarang <i>High School in IPA</i>	Semarang 2018 - 2021

INTERNSHIP EXPERIENCE

Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Semarang <i>Pengelolaan Informasi Administrasi Kependudukan, Internship</i>	Kota Semarang August 2024 - September 2024
Selama magang, saya mengembangkan project Prajagamer, sebuah sistem pendaftaran magang mandiri berbasis web untuk Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Semarang. Website ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan pendaftaran magang yang lebih efisien dan terorganisir di Disdukcapil.	

ORGANIZATION

Pengurus Bidang IPTEK, Department Software <i>Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika</i>	Universitas Dian Nuswantoro 2021 - 2023
Sebagai pengurus di bidang IPTEK, saya berperan aktif dalam meningkatkan penalaran dan mengembangkan keilmuan di kalangan pengurus dan mahasiswa Teknik Informatika, khususnya melalui kegiatan-kegiatan yang berfokus pada software dan teknologi.	

CERTIFICATION

- TOEFL, Center for Foreign Language Training Udinus, Number: CFLT-20250114-OL00479, 2025

SKILL

Soft Skill	Komunikasi, Kerja Tim, Pemecahan Masalah, Manajemen Waktu
Hard Skill	HTML, CSS, JavaScript, React JS, Node JS, Express JS, BootStrap, PHP, Laravel, Python, Streamlit, C++
Software Skill	Figma, Visual Studio Code, Jupyter Notebook, NetBeans

LANGUAGE

Indonesia Proficient	Inggris Advanced
--------------------------------	----------------------------

PROJECT EXPERIENCE

- Website Prajagamer (2024)

Saya mengembangkan website sistem pendaftaran magang mandiri bernama Prajagamer menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dengan framework ReactJS dan Tailwind. Website ini dirancang untuk mengatasi kendala dalam proses pendaftaran magang di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kota Semarang. Website ini dilengkapi dengan fitur utama seperti pendaftaran online, pengelolaan data peserta magang, dan integrasi API untuk mempermudah akses dan penyimpanan data. Website Prajagamer bertujuan untuk mengotomatisasi proses administrasi magang, mengurangi kesalahan dalam pengelolaan data, serta meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam pendaftaran.

- Website Siaga Bencana Alam (2024)

Saya mengembangkan website siaga bencana alam bernama Siben menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dengan framework React.js dan Bootstrap. Website ini dirancang untuk menyediakan informasi dan pengetahuan mengenai bencana alam, dengan konten yang dibagi menjadi empat jenis: Penanganan Bencana, Data Bencana, Berita Bencana, dan Ramalan Cuaca. Untuk data bencana, saya menggunakan API Data Bencana yang saya buat dan deploy di server Vercel. Berita bencana diperoleh dari API situs berita Detik.com, sementara ramalan cuaca menggunakan API dari BMKG. Website Siben memberikan pengetahuan tentang cara menghadapi bencana dan menyediakan akses informasi penting terkait bencana alam secara real-time.

- API Data Bencana Alam (2024)

Saya mengembangkan API untuk data bencana alam menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dan framework Express.js. API ini dirancang untuk menyediakan akses data yang terstruktur mengenai berbagai jenis bencana alam, termasuk informasi waktu, lokasi, penyebab, dan dampak yang ditimbulkan. Setelah pengembangan, saya mendeploy API ini pada server Vercel untuk memastikan ketersediaannya dan skalabilitasnya. API ini mempermudah pengembang dalam mengakses data bencana alam secara real-time dan terintegrasi dengan aplikasi yang akan dibuat.

- Aplikasi Penghitung Pusat Massa dan Kecepatan Pusat Massa (2024)

Saya mengembangkan model aplikasi Penghitung Pusat Massa dan Kecepatan Pusat Massa menggunakan bahasa pemrograman Python. Aplikasi ini dirancang untuk melakukan perhitungan sesuai dengan rumus fisika yang relevan dan mampu menampilkan visualisasi hasil perhitungan dalam bentuk 2D dan 3D. Aplikasi ini juga dinamis, memungkinkan pengguna untuk memasukkan sejumlah objek yang akan dihitung sesuai dengan keinginan. Dengan fitur visualisasi yang interaktif, aplikasi ini mempermudah pengguna dalam memahami konsep pusat massa dan kecepatan pusat massa secara lebih intuitif.

- Website Lelang Online (2024)

Saya dan tim mengembangkan aplikasi berbasis website lelang online bernama SiLelo menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel. Website ini dirancang untuk memfasilitasi proses lelang online yang aman dan mudah digunakan. Saya bertanggung jawab atas pengembangan penuh dari sisi server (backend), mencakup fitur pendaftaran pengguna, penawaran lelang, manajemen produk lelang, serta sistem pembayaran yang aman dan terintegrasi menggunakan API Midtrans. Dengan menggunakan Laravel, saya memastikan bahwa website ini memiliki performa yang baik, responsif, dan user-friendly, memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna dalam berpartisipasi dalam lelang online.

- Website Prediksi Kelayakan Siswa Penerima KIP (2023)

Saya mengembangkan aplikasi berbasis website Prediksi Kelayakan Siswa Penerima KIP menggunakan bahasa pemrograman Python dan framework Streamlit. Website ini dirancang untuk memprediksi kelayakan siswa penerima Kartu Indonesia Pintar (KIP) berdasarkan data yang dikumpulkan dari SMP Sepuluh November 02 Semarang. Saya menggunakan dataset private dari data peserta didik dan melakukan klasifikasi data menggunakan algoritma Naive Bayes. Website ini mempermudah pihak sekolah dalam menentukan siswa yang berhak menerima bantuan dengan cepat dan akurat, dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan.

- Website Sentiment Analysis Review Hotel di Jakarta (2023)

Saya mengembangkan aplikasi berbasis website Sentiment Analysis Review Hotel di Jakarta menggunakan bahasa pemrograman Python dan framework Streamlit. Website ini dirancang untuk menganalisis sentimen ulasan hotel di Jakarta. Untuk mengumpulkan dataset, saya menggunakan teknik web scraping dengan SerpAPI, dan model training dilakukan menggunakan algoritma Support Vector Classifier (SVC). Website ini memberikan analisis sentimen yang akurat dan real-time, mempermudah pengguna dalam memahami persepsi pelanggan terhadap berbagai hotel di Jakarta. Antarmuka yang user-friendly memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memahami hasil analisis.

- Website Perpustakaan Digital (2023)

Saya dan tim mengembangkan aplikasi berbasis website perpustakaan digital bernama Pustakanesia menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel. Website ini dirancang untuk menyediakan akses mudah ke koleksi buku digital bagi pengguna. Fitur utama yang saya kembangkan mencakup pencarian buku, pengelolaan katalog, sistem peminjaman digital, dan user authentication. Dengan menggunakan Laravel, saya memastikan bahwa website ini memiliki performa yang baik, aman, dan mudah diakses oleh pengguna.

- Aplikasi Grosir Sembako (2022)

Saya mengembangkan aplikasi berbasis desktop Grosir Sembako menggunakan bahasa pemrograman Java dan Netbeans IDE. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengelolaan inventaris dan penjualan sembako di toko grosir. Fitur utama aplikasi mencakup manajemen stok barang, pencatatan transaksi penjualan, pelaporan keuangan, dan pengelolaan data pelanggan. Dengan antarmuka yang user-friendly, aplikasi ini mempermudah pemilik toko dalam memantau ketersediaan barang dan mengoptimalkan proses operasional sehari-hari.

- Aplikasi Personal Data Manager (2022)

Saya mengembangkan aplikasi berbasis mobile Personal Data Manager untuk platform Android dengan Java menggunakan aplikasi Android Studio. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna mengelola data pribadi mereka dengan mudah dan aman. Untuk

penyimpanan data, saya menggunakan dua jenis database: lokal (MySQL) dan server (Firebase). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengakses, dan menyinkronkan data mereka antara perangkat lokal dan server, memastikan data selalu terupdate dan tersedia.

- Aplikasi Inventaris Bengkel Mobil (2022)

Saya mengembangkan aplikasi berbasis desktop Inventaris Bengkel Mobil menggunakan bahasa pemrograman Java dan Netbeans IDE. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengelolaan inventaris dan operasional di bengkel mobil. Fitur utama aplikasi mencakup manajemen stok suku cadang, pencatatan layanan perbaikan, pelaporan keuangan, dan pengelolaan data pelanggan. Dengan antarmuka yang user-friendly, aplikasi ini mempermudah teknisi dan pemilik bengkel dalam memantau ketersediaan suku cadang dan mengoptimalkan proses layanan sehari-hari.

- Website Aorus Gaming Shop (2021)

Saya mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website, yaitu Aorus Gaming Shop. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan HTML, JavaScript, dan framework Bootstrap. Saya mengimplementasikan desain UI/UX yang telah dibuat sebelumnya, memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik. Saya bertanggung jawab untuk mengembangkan fitur-fitur interaktif, mengoptimalkan responsivitas di berbagai perangkat, serta memastikan konsistensi dan kualitas desain visual sesuai dengan identitas merek.

- Desain UI/UX Aplikasi Aorus Gaming Shop (2021)

Saya mendesain UI/UX untuk aplikasi berbasis website Aorus Gaming Shop menggunakan Figma. Desain aplikasi ini berfokus pada penyajian produk-produk gaming dengan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Konten aplikasi mencakup halaman produk yang detail, fitur pencarian dan filter yang intuitif, serta proses checkout yang sederhana. Saya membuat wireframes, mockups, dan prototipe interaktif yang memastikan pengguna dapat dengan mudah menavigasi, menemukan, dan membeli produk yang diinginkan, serta memperoleh pengalaman belanja yang menyenangkan dan efisien.

- Desain UI/UX Aplikasi Resep Makanan (2021)

Saya mendesain UI/UX untuk aplikasi berbasis mobile Resep Makanan menggunakan Figma. Desain aplikasi ini berfokus pada penyajian berbagai resep masakan dengan antarmuka yang bersih dan intuitif. Konten aplikasi mencakup daftar bahan, langkah-langkah memasak yang terperinci, serta gambar ilustrasi untuk setiap resep. Saya membuat wireframes, mockups, dan prototipe interaktif yang memastikan pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan menemukan resep yang diinginkan, serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan aplikasi.