



## Deo Alif Alfitrah

Bandar Lampung, Lampung, 35143 | 0821 8002 0208 | [deoalifal@gmail.com](mailto:deoalifal@gmail.com)

LinkedIn <https://bit.ly/3hOF24K>

---

### Tentang Saya

Saya adalah orang yang berkepribadian dominan, yang membuat saya sangat menyukai berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan orang lain, saya juga sangat menyukai tantangan dan hal baru dalam hidup. Karena saya rasa itu bisa membuat saya belajar banyak hal dan mendapatkan informasi-informasi terbaru dari hal baru tersebut.

Saya sangat berminat dibidang managerial dan analytical thinking. Karena dalam bidang tersebut saya bisa menganalisa hal-hal baru dan berkomunikasi dengan banyak orang. Oleh karena itu dalam masa kuliah ini saya memberanikan diri mengikuti acara-acara dalam kampus dan memegang posisi strategis, begitu juga dalam organisasi, saya memegang posisi strategis sebagai kepala department himpunan untuk mengasah kemampuan saya. Kemudian selama masa perkuliahan saya juga melakukan kegiatan magang di luar kampus agar saya bisa memahami dan belajar hal-hal yang baru di dunia kerja.

---

### Pengalaman Kerja

#### Program Magang Kampus Merdeka Indonesia

##### RSUD Siti Fatimah Intern (Palembang, Indonesia)

UI/UX Designer (September 2021- Sekarang)

- Bertanggung jawab atas Research, Analisis, Pembuatan Lo-Fi, Pembuatan Hi-Fi, Prototype dari Website Dilan (Sistem Informasi Pendidikan Berkelanjutan) dan Website Milea (Mitra Lewat Dunia Maya).
- Merancang low-fidelity dengan whimsical.
- Merancang High-fidelity dengan Figma.
- Membangun website Si-Dilan (Sistem Informasi Pendidikan Berkelanjutan) dengan menggunakan Software Development Life Cycle (SDLC) Design Sprint.
- Membangun website Milea (Mitra Lewat Dunia Maya). dengan menggunakan Software Development Life Cycle (SDLC) Agile.

##### KenalTiongkok Intern (Jakarta, Indonesia)

UI/UX Designer Intern ( Februari 2021 – Mei 2021)

- Bertanggung jawab atas Research, Analisis, Pembuatan Lo-Fi, Pembuatan Hi-Fi, Prototype dari Website KenalTiongkok, website Artikel KenalTiongkok.

---

### Proyek

#### Cattery (Bandar Lampung, Indonesia)

UI/UX Designer ( Agustus 2020 – Desember 2020)

Cattery merupakan aplikasi berbasis mobile yang bergerak dibidang penjualan jasa grooming

kucing dan bergerak dalam penjualan alat kelengkapan kucing, dari pembuatan perancangan di mulai dari research dan analisis terhadap keperluan pengguna dan keperluan dalam nilai usaha serta dilanjutkan dengan pembuatan design Lo-Fi dan Hi-fi dan pembuatan Prototype

- Bertanggung jawab atas Research, Analisis, Pembuatan Lo-Fi, Pembuatan Hi-Fi, Prototype dari Aplikasi Cattery.

---

## Kemampuan & Kompetensi

### Hardskill

- Bahasa pemrograman CSS,HTML, dan C++
- Menguasai Figma dan Adobe XD
- Framework Bootstrap
- Jira
- Miro
- Trello

### Softskill

- Leadership
- Team work
- Emotional Intelligence
- Critical Thinking
- Public speaking

---

## Pendidikan

### Institut Teknologi Sumatera (2018-sekarang)

#### S1 Teknik Informatika

- Mengikuti berbagai kepanitian acara kampus
- Aktif dalam organisasi kampus dan memegang jabatan strategis
- Mengikuti Hibah Bina Desa Tahun 2019 dan 2020
- Lolos pendanaan Hibah Friendly dari Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Penjaminan Mutu (LP3) Institut Teknologi Sumatera berupa pengembangan dan pelatihan sistem informasi desa

### SMAN 5 Prabumulih (2015-2018)

#### Jurusan IPA

- Mengikuti kegiatan kepanitian acara sekolah
- Aktif dalam kegiatan Pramuka dan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)

---

## Pengalaman Organisasi

### Himpunan Mahasiswa Informatika (Institut Teknologi Sumatera)

Kepada Departemen Internal (maret 2021-Sekarang)

- Bertanggung jawab mengkoordinasikan divisi – divisi dan staff di dalam departemen Internal Himpunan Mahasiswa Informatika.

- Memimpin, mengatur dan merencanakan program kerja departemen internal.
- 

## **Pengalaman Volunteer**

### **Program Pengenalan Lingkungan Kampus 2020 (Institut Teknologi Sumatera)**

Kepada sub-divisi Hubungan Masyarakat (Mei 2020- September 2020)

- Bertanggung jawab mengurus perizinan dengan pihak di dalam dan di luar kampus.
- Bertanggung Jawab mengurus komunikasi antara panitia dan pihak birokrasi kampus.
- Memimpin staff – staff dalam menjalankan tugas.

### **SwarnaFest 2020 (Institut Teknologi Sumatera)**

Kepada sub-divisi Hubungan Masyarakat (Juli 2020- Desember 2020)

- Bertanggung jawab mengurus perizinan dengan pihak di dalam dan di luar kampus.
- Bertanggung Jawab mengurus komunikasi antara panitia dan pihak birokrasi kampus.
- Memimpin staff – staff dalam menjalankan tugas.

### **M-Rakyat (Himpunan Mahasiswa Informatika - Institut Teknologi Sumatera)**

Volunteer (Oktober 2020 – Sekarang)

- Kegiatan ini dilakukan di Desa Taman Sari, kec Ketapang, Kab Lampung Selatan
  - Menginiasi proses perencanaan terbentuknya komunitas
  - Membantu proses perencanaan program yang akan dilaksanakan menggunakan konsep design thinking
  - Membantu jalannya proses pelaksanaan kegiatan
  - Menjadi volunteer yang berfokus pada isu teknologi dan pendidikan
  - Mengembangkan Sistem Informasi Desa Taman Sari yang terintegrasi kepada sistem administrasi desa
  - Berkoordinasi kepada aparat Pemerintah Desa Taman Sari
  - Lolos pendanaan Hibah Friendly dari Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Penjaminan Mutu (LP3) Institut Teknologi Sumatera berupa pembuatan alat penguat sinyal
  - Lolos pendanaan Hibah Friendly dari Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Penjaminan Mutu (LP3) Institut Teknologi Sumatera berupa pengembangan dan pelatihan sistem informasi desa
-