

# AZZIKRA PRAQASTA KUSUMA

081316443334

azzikrapraqasta2@gmail.com

 <https://www.linkedin.com/in/azzikra-praqasta-kusuma-198774271/>

 Gg.H.Asmar II No.1 Jln.Kembangan selatan RT.02/01 Kelurahan

 <https://github.com/AzzikraPraqastaKusuma123>

Saya Sebagai Web Developer, saya berpengalaman dalam membuat aplikasi web, mengelola database, dan merancang antarmuka pengguna (UI) yang efektif. Saya memiliki minat besar pada komunikasi dan teknologi serta antusias mengikuti perkembangan terkini. Bagi saya, teknologi adalah alat untuk memahami dan menyelesaikan masalah nyata, dan saya percaya bahwa web development adalah kunci untuk menghubungkan teknologi dengan kebutuhan dunia secara praktis dan bermakna.

## PENGALAMAN MAGANG

### Staf IT - Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta

Pegawai Magang

Jl. Kembangan Raya No.2 5, RT.2/RW.2 Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Agustus 2024 - Oktober 2024

- Bertugas sebagai IT Staff pada Kasi SMK, Kursus, dan Pelatihan.
- Menangani administrasi, jaringan komputer, konfigurasi perangkat jaringan, dukungan teknis (IT Support), serta troubleshooting permasalahan IT.
- Memberikan dukungan teknis (IT Support) untuk troubleshooting masalah perangkat keras dan perangkat lunak.

### Guru TIK - SMAN 84 Jakarta

Pegawai Magang Jl. Utan Jati No.42 10, RT.10/RW.14, Kalideres, Kec. Kalideres, Kota Jakarta Barat, Oktober 2024 - November 2024

- Membimbing siswa dalam latihan pemrograman dan mini proyek IoT.
- Mengadakan workshop Dasar-Dasar Pemrograman Python 30 peserta.
- Menggunakan gamifikasi untuk mempermudah pembelajaran jaringan. Mendorong kolaborasi melalui tugas kelompok.
- Membimbing siswa memahami pentingnya teknologi dalam karir

## PENDIDIKAN

### Sarjana Sistem Informasi - Universitas Mercu Buana

IPK: 3.42 / 4.00

Jl. Meruya Selatan No.1, RT.4/RW.1, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, 2022 - Sekarang

- Saya aktif berpartisipasi dalam berbagai kompetisi dan kegiatan organisasi untuk mengembangkan keterampilan serta memperluas jaringan. Pada tahun 2022, saya mengikuti Lomba Gemastik, sebuah ajang bergengsi yang mengasah kemampuan teknologi dan inovasi. Pada tahun 2025, saya juga terlibat dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), yang memberikan pengalaman dalam penelitian dan pengembangan proyek inovatif. Selain itu, saya aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSISFO UMB) dari tahun 2023 hingga 2024, di mana saya berkontribusi dalam berbagai program pengembangan mahasiswa, baik dalam aspek akademik maupun soft skill.

### Sma/Sederajat Ilmu Pengetahuan Sosial - SMA IT AL - MAKKA

Jl. Peta Selatan No.1, RT.7/RW.3, Kalideres, Kec. Kalideres, Kota Jakarta Barat, 2019 - 2022

- OSIS SMA IT AL-MAKA Divisi Dokumentasi Anggota aktif yang bertugas membuat dokumentasi kegiatan dan bertanggung jawab dalam pembuatan katalog media sosial Instagram.

## SERTIFIKASI

- Oracle Database Programming with SQL, Oracle Academy, Nomor: -, 2024
- Oracle Java Programming, Oracle Academy, Nomor: -, 2024
- JavaScript Async, CODEPOLITAN, Nomor: -, 2024
- CISCO Networking Devices and Initial Configuration, Cisco Networking Academy, Nomor: -, 2024
- Junior Network Administrator, Digital Talent Scholarship, Nomor: 19382771150-7/SGA/BLSDM.Kominfo/2024, 2024
- Competition (CTF) Capture the Flag, GEMASTIK XV, Nomor: 001/DIV 2/XVI/2022, 2022

## SKILL

Soft Skill

Analisis, Komunikasi, Problem Solving, Kreativitas, Manajemen.

Hard Skill	HTML, CSS, JavaScript, PHP, Python, Java, SQL, Bootstrap, Tailwind, Laravel, React.js
Software Skill	Ms.Office, VS CODE, Sublime text, Figma, Postman, Oracle Database, Github, Git Bash

## BAHASA

Inggris	Intermediate
---------	--------------

## ORGANISASI

### Himpunan Mahasiswa Sistem Infromasi Universitas Mercu Buana

Anggota Divisi Pendidikan

Jl. Meruya Selatan No.1, RT.4/RW.1, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, 2023 - 2024

- **Anggota Divisi Pendidikan Masa Jabatan 2023 Sampai 2024** Meningkatkan pembelajaran dan eksposur bagi Mahasiswa Sistem Informasi, Berkontribusi aktif dalam inisiatif dan kegiatan HIMSISFO.
- **Kepala Divisi Acara Pengabdian Masyarakat**, Memimpin dan mengorganisir acara pengabdian masyarakat, Berperan sebagai pembicara dalam acara.
- **Program Kerja Ulang Tahun Sistem Informasi 2023 Menjadi Master of Ceremony MC**, Berpartisipasi sebagai pembicara dalam program kerja pada acara ulang tahun Sistem Informasi pada tahun 2023.
- **Pembicara Sosialisasi Untuk Para Mahasiswa Baru Pada tahun 2024**, Memberi materi motivasi dan pembekalan untuk mahasiswa baru, Berkontribusi dalam acara orientasi kampus.
- **Panitia Hubungan Masyarakat Pada Acara Latihan Kepemimpinan Manajemen Mahasiswa Pada tahun 2024** Mengelola acara pelatihan kepemimpinan mahasiswa, Membantu promosi peran mahasiswa dalam pembangunan bangsa

## PROJECT

- **PBO (Pemrograman Berorientasi Objek) dan Pemrograman Web Level Up Computer**, Proyek tugas untuk membuat aplikasi e-commerce berbasis web tingkat lanjut menggunakan bahasa pemrograman Java dan tools NetBeans. Dalam proyek ini, saya membuat tampilan awal halaman utama dan berperan sebagai Front-End Web Developer, dengan tugas utama merancang tampilan setiap halaman.
- **Pemrograman Mobile (Mobile Programming) Level Up Computer**, Proyek tugas untuk membuat aplikasi e-commerce Jualan komputer menggunakan bahasa pemrograman Dart ( Flutter Tools). Dalam proyek ini, saya membuat tampilan halaman utama, halaman checkout.
- **Mengelola Proyek Peningkatan Website E-Commerce Level Up Computer**, Membuat tampilan website menggunakan JavaScript dan Bootstrap, Menggunakan MySQL sebagai database dan membuat web server menggunakan Nginx sebagai web server, Mengembangkan proyek menggunakan laptop bekas dengan memori dan hard disk yang telah di upgrade.
- **Tugas Sebagai Project Manager dalam Tim Pengembangan Sistem Informasi Rujukan Pasien Rumah Sakit**, Saya memimpin proyek ini menggunakan metodologi Object-Oriented Analysis (OOA), Tugas saya meliputi Mengkoordinasikan seluruh proyek, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi akhir, Memastikan setiap anggota tim memahami tugas mereka melalui rapat rutin dan pemantauan progres, Merancang sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language) dengan modul-modul seperti pendaftaran pasien, manajemen rujukan, dan pelacakan status rujukan, Proyek ini tidak hanya meningkatkan keterampilan manajemen proyek saya.
- **Ketua Project Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2024/2025 Membuat Perancangan Sistem Informasi Monitoring Nutrisi Hidroponik Berbasis Web untuk Pertanian Modern**, Sebagai Ketua Project Tugas saya memberikan ide dan gagasan membuat perancangan (UML) dan Desain UI Wireframe dan Software, Perancangan Prototype IOT Perancangan Database, Publikasi dan Promosi, Proyek ini memberikan pengalaman berharga dalam berkolaborasi dengan lintas disiplin Program studi dan Fakultas.
- **Anggota Project Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2024/2025 Membuat Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Keuangan Perusahaan untuk Meningkatkan Kepatuhan Finansial dan Kontrol Keuangan**, Sebagai anggota tugas saya Identifikasi Masalah dan Penemuan Ide, Pemilihan Desain UI dan Software Pendukung, Implementasi Frontend & Backend Proyek ini memberikan pengalaman berharga dalam berkolaborasi dengan lintas disiplin Program studi dan Fakultas.