

**Automate All Platform yang Membantu pelaku bisnis F&B  
Menjadi Automasi Melalui aplikasi Animo (Auto Calculation)**

**Proposal Tugas Akhir**

WRAP Entrepreneurship

**Kelompok Pengusul :**

Subkhan Ibnu Aji – 1301172001

Belva Rabbani Driantama – 1301170351

Mar Ayu Fotina – 1301174013

Muhammad Alkahfi Khuzaimy Abdullah – 1301174048

Dicky Prasetyo – 1301174666

Irfan Nugraha – 1301174080



**Program Studi Sarjana Informatika**

**Fakultas Informatika**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2020**

## **Lembar Persetujuan**

**Automate All sebagai penyedia layanan jasa  
Automasi pada proses bisnis perusahaan**

**Automate All as a service provider Automation in  
Company business processes**

### **Tim Pengusul:**

Subkhan Ibnu Aji – 1301172001

Belva Rabbani Driantama – 1301170351

Mar Ayu Fotina – 1301174013

Muhammad Alkahfi Khuzaimy Abdullah – 1301174048

Dicky Prasetyo – 1301174666

Irfan Nugraha – 1301174080

Proposal ini diajukan sebagai usulan pembuatan tugas akhir pada  
Program Studi Sarjana Informatika  
Fakultas Informatika Universitas Telkom

Bandung, 11/11/2020

Menyetujui

Calon Pembimbing 1\*

Calon Pembimbing 2\*

**Rizka Reza Pahlevi**

NIP. 0410119501

<Nama Lengkap dengan Gelar>

<NI

## ABSTRAK

Modern ini, banyak pekerjaan yang biasa dilakukan secara luring berubah menjadi daring. Hal itu juga dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Masyarakat tidak jauh dengan berbagai perangkat pendukung pekerjaan seperti PC maupun smartphone. Tingkat pekerjaan yang repetitif juga ikut meningkat, seperti input data, pengiriman email dan berbagai hal lain yang dikerjakan berulang kali. Tak banyak juga masyarakat yang tau bahwa berbagai pekerjaan tersebut dapat diotomasi atau beroperasi secara otomatis. Padahal bila hal yang berulang-ulang atau pekerjaan ringan ditangani oleh Bot maka pengguna dapat mengerjakan hal lain yang bernilai lebih tinggi. Pelaku bisnis Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) terutama di bidang Food and Beverage (F&B) umumnya memerlukan tools atau aplikasi yang dapat membantu pelaku bisnis dalam memanajemen data inventaris terutama stok bahan mentah. Automate All berinovasi untuk membangun sebuah software bot berbasis website yang dapat menangani berbagai hal itu menjadi lebih sedikit campur tangan manusia karena berbagai kalkulasi nya dilakukan oleh sistem. Software yang diberi nama Animo ini, dapat melakukan pengelolaan produk, manajemen inventaris barang atau bahan, mendata pesanan pelanggan, menghitung harga pokok penjualan dan membuat rekap keuangan. Tujuan Software ini agar para pelaku bisnis bisa mendapatkan hasil yang maksimal dengan cara yang efisien.

**Kata Kunci:** *Repetitive, F&B, Software, UMKM, Website*

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Berawal Adanya pandemi Covid-19 di Indonesia, mengubah banyak cara kerja dan hidup masyarakat Indonesia di berbagai sektor. Dari yang biasa dilakukan secara luring menjadi dikerjakan secara daring. Dari pekerja kantoran hingga anak SD pun diharuskan untuk bisa beradaptasi di zaman ini agar dapat terus melakukan kegiatan operasional yang biasa dilakukan sebelum adanya pandemi. Perangkat Teknologi pun digunakan seperti PC atau Smartphone. Untuk PC tak jarang banyak proses yang masih dilakukan secara manual dan berulang kali padahal proses nya hanya berbeda sedikit saja.

Maka dari itu Automate All hadir sebagai solusi, Automate All adalah startup teknologi yang menyediakan layanan jasa automasi pada proses bisnis di perusahaan. Kami berfokus pada bidang Robotic Process Automation (RPA), RPA sendiri berfungsi menyelesaikan pekerjaan manusia yang bersifat repetitive task serta memakan banyak waktu seperti scraping ribuan data dari web ke excel, scan ribuan dokumen secara manual dan lain sebagainya.

Produk yang ditawarkan sebagai bentuk validitas model bisnis, yakni software bertemakan RPA yang dapat mengautomasi proses bisnis. Software ini berbasis website yang diberi nama Animo. Software tersebut dapat melakukan pengelolaan produk, manajemen inventaris barang/bahan, mengelola pesanan pelanggan, menghitung harga pokok penjualan, dan merekap keuangan. Berdasarkan produk tersebut, Automate All menerapkan strategi marketing yang terdiri dari empat tahap yaitu awareness, interest, decision, dan retention.

Target pengguna Software yang ditetapkan ialah para pelaku bisnis Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah di bidang food and beverage (F&B). Hal itu dikarenakan berdasarkan beberapa wawancara yang telah dilakukan Automate All, mereka (para pelaku bisnis) menginginkan sistem yang dapat mengelola bisnisnya di bagian pengadaan barang juga kasir yang terintegrasi dengan baik dan sangat memudahkan. Lalu cara pengoperasiannya banyak yang masih manual melakukan kalkulasi data atau ada juga yang tidak begitu paham pengolah data seperti Excel. Software yang tersedia saat ini di Internet biasanya meminta biaya

langganan yang tidak sedikit. Guna membantu keperluan tersebut, solusinya ialah produk yang Automate All tawarkan.

Diharapkan dengan produk dan strategi marketing yang telah dijabarkan maka Automate All mampu mendapatkan customer baru yang direncanakan. Bagi pelaku bisnis usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di bidang F&B dapat dengan mudah menjalankan proses bisnisnya tanpa kesulitan mengurus proses perhitungan dan manajemen inventaris mereka.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang, permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pelaku bisnis (UMKM) dibidang FnB saat ini memanajemen inventaris bisnis mereka?
- b. Bagaimana agar pelaku bisnis (UMKM) dibidang FnB terbantu dalam proses perhitungan penjualan?
- c. Bagaimana agar pelaku bisnis (UMKM) dibidang FnB fokus ke layanan penjualan?
- d. Bagaimana membuktikan validitas model bisnis startup yang diusulkan?
- e. Apakah produk yang dihasilkan dan marketing yang dilakukan mampu mendapatkan customer baru yang direncanakan?

## 1.3. Tujuan

Tujuan dari pembangunan produk *software bot* AutoCalculation adalah dapat mengoptimasi pekerjaan yang bersifat berulang terkhusus di bidang F&B yang berkaitan dengan perhitungan sehingga pelaku bisnis dapat fokus bekerja dibidang kreatif lainnya seperti pelayanan *customer*, membuat strategi marketing dan lain sebagainya yang membutuhkan *human decision* dalam proses bisnisnya.

## 2. ANALISIS PELUANG PASAR

Pada saat ini target pasar Automate All berdasarkan *software* AutoCalculation yaitu pelaku bisnis (UMKM) dibidang FnB terutama orang yang tidak punya waktu mengurus perhitungan data penjualan atau manajemen inventaris dan orang yang tidak paham IT/excel. Berikut penjelasan lebih lanjut:

### a. Analisis Demand

Karena banyaknya pelaku bisnis baru muncul disaat pandemi dapat menjadi target permintaan pasar, pada tahap awal Automate All berfokus membantu automasi ke pelaku bisnis (UMKM) di bidang F&B yang kesulitan mengurus proses perhitungan penjualan seperti harga pokok penjualan (HPP) dan besaran profit margin. Sulitnya manajemen inventaris bisnis seperti menghitung bahan baku per bulan dan memprediksi ketersediaan bahan baku.

### b. Analisis Supply

Solusi permasalahan yang telah ada dari produk lain yaitu Aplikasi “LOYVERSE” dimana aplikasi ini dapat memanajemen inventaris dan melakukan perhitungan *point of sale* (POS) secara gratis. Tetapi aplikasi ini berfokus kepada segmentasi pasar global sehingga aplikasi ini tidak tertuju pada satu segmentasi negara yang dimana setiap masyarakat di negaranya masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga Automate All dapat menyaingi dari sisi segmentasi pasar secara fokus.

### c. Gagasan Startup

Model bisnis yang digunakan Automate All adalah *Bussines to Customer* (B2C) yang dimana *software* AutoCalculation tersebut memiliki rencana pendapatan yang berkelanjutan dengan sistem *freemium* dan menggunakan mata uang Indonesia. Sehingga hal tersebut menjadi kelebihan Automate All dibanding aplikasi yang sudah ada.

### 3. EVALUASI EKONOMIS

#### 3.1. Estimasi Revenue Streams

Berikut rancangan estimasi *revenue streams* Automate All :

Tabel 1. Estimasi Keuntungan

No	Jenis Keuntungan	Ukuran
1	Biaya langganan paket free personal dengan limitasi	gratis
2	Biaya langganan paket premium personal per tahun tanpa limitasi	Rp. 75.000,00
3	Biaya langganan paket bisnis per tahun	Rp. 150.000,00

#### 3.2. Estimasi Cost Structure

Berikut rancangan estimasi *cost structure* Automate All :

Tabel 2. Estimasi Pengeluaran

No	Komponen Pengeluaran	Jumlah Pengeluaran	Tanggal Pengeluaran
1	Biaya hosting sebulan	Rp. 500.000,00	16 Oktober 2020
2	Biaya aset desain premium	Rp. 75.000,00	24 November 2020
3.	Biaya Periklanan	Rp. 500.000,00	24 November 2020

## 4. RENCANA KEGIATAN

### 4.1. Jadwal Kegiatan

Pembuatan aplikasi atau *software* AutoCalculation ini dimulai dari tanggal 23 November 2020 hingga tanggal 24 Februari 2021, yakni selama 94 hari, dengan hari kerja dari senin sampai sabtu.

Adapun untuk Gantt Chart, dikarenakan ukuran gambar yang lumayan besar dan sulit terbaca jika dilampirkan pada dokumen ini, maka dapat dilihat melalui link berikut: <https://s.id/gcAutoCalc>

Kegiatan yang dilakukan selama dua semester (12 bulan) untuk menyelesaikan tugas akhir ini dimana setiap tugas pada tabel merupakan tanggung jawab setiap anggota, berikut tabel jadwal kegiatan :

Tabel.3 Estimasi Jadwal Kegiatan

Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Jumlah Hari	Tugas
11 November 2020	16 Desember 2020	41	Membuat dokumen F-100, F-200, dan F-300
17 Desember 2020	24 Februari 2021	70	Melanjutkan pengembangan aplikasi AutoCalculation
25 Februari 2021	-	-	Perawatan dan peningkatan fitur aplikasi
-	-	-	Membuat dokumen F-400 dan F-500



## 4.2. Pembagian Tugas

Tabel di bawah ini menggambarkan pembagian tugas setiap personil dalam pengembangan aplikasi AutoCalculation:

Tabel 4. Pembagian Tugas

No	Nama	Tanggung Jawab	Detil
1	Subkhan Ibnu Aji	Marketing, dan Koordinator	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mempelajari target pasar dan memastikan aplikasi dapat memberikan keuntungan baik tim maupun target pasar</li><li>- Memastikan setiap anggota aktif dan mengerjakan tanggung jawab nya masing-masin</li></ul>
2	Irfan Nugraha	Manajer Proyek dan Back End Developer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat rencana, memerintahkan tugas ke setiap personil, dan memastikan pengembangan aplikasi berjalan sebagaimana mestinya</li><li>- Membuat Server Side Scripts dan memastikan website berjalan dengan baik</li></ul>
3	Muh. Alkahfi Khuzaimy Abdullah	Front End Developer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat Client Side Scripts dari prototype yang telah dibuat</li></ul>
4	Belva Rabbani Driantama	UX Designer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat User Flow</li><li>- Membuat Wireframe</li><li>- Melakukan Usability Testing</li></ul>

5	Mar Ayu Fotina	UI Designer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat Mockup</li><li>- Membuat Prototype</li><li>- Melakukan Usability Testing</li></ul>
6	Dicky Prasetyo	System Analyst	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mewawancarai target pasar dan mengumpulkan kebutuhan pengguna</li><li>- Menentukan spesifikasi aplikasi</li><li>- Membantu Developer dalam pengembangan aplikasi</li></ul>



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Canvas Applications. (n.d.). Retrieved from Online Inventory Management: <http://www.thecanvas.com/>
- [2] Lestari, O. R. (2019). Inventory Management Application System at PT Bank Sinarmas Tebing Tinggi Jambi . *Journal of Applied Accounting and Business*, 63-73.
- [4] Loyalty Universe. (2020). Retrieved from Free Point of Sale and Inventory Management Software: <https://loyverse.com/>
- [5] Macpal, B., Morasa, J., & Tirayoh, V. (2014). Analisis Perhitungan Harga Pokok Penjualan Barang Produksi Pada Jepara Mebel Di Kota Bitung. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1495-1503.
- [6] PT Moka Teknologi Indonesia. (2019). Retrieved from Mokapos: <https://www.mokapos.com/>
- [7] Salindeho, E. R. (2015). Analisis Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Ud. The Sweetets Cookie Manado. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 26-33.
- [8] Sedyono, H. (2017). *Evaluasi Penentuan Harga Pokok Penjualan Kopi Biji Terhadap Laba Kotor Perusahaan*. Lampung.
- [9] Wibisono, R. S., Sofianti, T. D., & Wibowo, S. A. (2016). Development of A Web-based information System for Material inventory Control: The Case of An Automotive Company. *CommIT (Communication & Information Technology)* , 72-83.
- [10] Widyastuti, I., & Mita, D. (2018). Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Penjualan Dengan Metode Pesanan Untuk Menentukan Harga Jual. *Jurnal Moneter*, 74-85.

# LAMPIRAN

Data-data pendukung, *curriculum vitae*(CV) dari setiap anggota kelompok dan dosen pembimbing.

## 1. CV Subkhan Ibnu Aji

**Subkhan Ibnu Aji**  
Jl. Cempaka Putih III No 3, Cempaka Putih Barat, Jakarta Pusat, 10520, Indonesia •  
[subkhanibnuaji.sia@gmail.com](mailto:subkhanibnuaji.sia@gmail.com) • +62 812 9173 5442 • [github.com/ibnuzx](https://github.com/ibnuzx) • [linkedin.com/in/ibnuzx](https://www.linkedin.com/in/ibnuzx)

---

**SUMMARY**

- Students who have passion of continuous learning, easy going with experience in programming and data, besides that I also actively sell on social media and online stores, organize on campus, and study college, and everything is going well, there no responsibilities that I left behind
- Passionate in RPA and data especially data science; founder Benbot store who has vision of making store work easier using AI and RPA
- Three years of experience as chairman of IF-41-01 Student Classes, managing class progress and relationships between lecturers and students

---

**EDUCATION**

- **TELKOM UNIVERSITY**, Bandung, Indonesia, Bachelor in Informatics, GPA 3.25/4.00, Aug 2017  
Chairman of Class Student IF-41-01, Diplomacy and Legislative Staff in Student Representative Council of HIMA IF.
- **INTERNATIONAL BUSINESS MANAGEMENT INSTITUTE**, Berlin, Germany, Diploma in Mini-MBA (Master Business Administration), June 2020.

---

**EXPERIENCE**

**MITRA INOVASI TEKNOLOGI**, Bandung, Indonesia, June 2020 – Present  
**RPA Developer Team Leader**

- Learn to make bots from UiPath Studio and implement them to present to superiors
- Making sure all friends are ready to present the results that have been learned / made to the superior

**BEM KEMA TELKOM UNIVERSITY**, Bandung, Indonesia, Sept 2019 – Present  
**Activist**

- Reviewed, discussed, and solved problems in universities and state policies with activist friends, so that from the results of the study a decent decision is made.
- Help residents around the university who need, can be in form of donations, or actions.

**BADAN PERWAKILAN MAHASISWA S1 INFORMATIKA**, Bandung, Indonesia, Dec 2018 – Feb 2020  
**Diplomacy and Legislative Staff**

- Build relationships between BPM institutions by conducting regular monthly visits from faculty and university levels.
- Role as the presidium of session in open session of informatics students.

**INFORMATICS TRANSFORMATION S1 Informatika**, Bandung, Indonesia, Mar 2018 – Nov 2019  
**Committee of supervising brothers**

- Guide and assist the new students to follow series of events in regeneration process at S1 informatics association.
- Educate new students aims to form good and responsible cadres.

**LUMER BACHRY**, Telkom University, Bandung, Indonesia Jan 2020 – Present  
**Co-Founder and CEO**

- LUMER BACHRY is a shop founded with 11 friends and sells chocolate bananas in the Telkom University area, LUMER BACHRY was founded because many students forgot to eat breakfast so that our products fit into a stomach-booster menu before a heavy meal.

## ADDITIONAL INFORMATION

---

Language: Indonesian (Native), English (Limited Working Proficiency), Arabic (Elementary Proficiency).

Interest: Photography (has 1500+ Instagram followers of my photography gallery works account (benphot.id)), invest in shares (ever get money from the dividends and sell shares), Content Creator (have youtube channel(Subkhan Ibnu Aji)).

- Ensure that the sales process of chocolate bananas goes well, both in terms of logistics, production, marketing, sales.
- Get an injection of funds from investor of telkom alumni with 95% share ratio for stores, 5% for investors if profit, 0% for investors if loss.

**EDUCATION FESTIVAL SMA ALKAHFI, Bogor, Indonesia Feb 2016 – Feb 2016**

### **Logistics and Equipment Staff**

- Prepare logistics event supplies and equipment from vendors
- Ensure that all equipment is available and can be used in the event

**BENBOT STORE, Indonesia, Apr 2017 – Present**

### **Founder and CEO**

- Had a profit of 10 million rupiah more or less during a month, even though I sell myself, I didn't leave responsibility of college or organization, everything is under control.
- Many people need large external storage, so I created a google account that can create unlimited storage, by cooperate with schools to be sold to people.
- Many students are lazy to leave house so I sell digital needs such as credit, electricity tokens, and other top up.
- Many people who need follower, like, comment enhancer services to be famous on social media, so I sell follower enhancer services, like, comment on various social media.

## SKILLS

---

Technical Skills : RPA, Python, R, SQL, Microsoft Excel, Data Mining, Data Warehouse, Web Development, Videography, Photography.


Soft Skills : Leadership, Management, Communication, Strategy and Operations, Decision Making, Marketing, Critical Thinking Easily Adaptable, Teamwork.

## COURSES

---

- Essential Management Skills ..... 24/June/2020  
*International Business Management Institute (IBMI) ,Berlin, Germany*
- Excel Skill for Business: Essentials ..... 12/June/2020  
*Macquarie University, Sydney, Australia*
- Grammer and Punctuation ..... 22/June/2020  
*University of California, Irvine*
- RPA Developer Foundation ..... 27/June/2020  
*UIPath*
- RPA Lifecycle: Development and Testing ..... 20/June/2020  
*Automation Anywhere*
- The Python Programmer Bootcamp ..... 03/Apr/2020  
*365 DATA SCIENCE*
- Python Data Science Toolbox ..... 19/May/2020  
*DataCamp*
- Programming Foundation for Data Science ..... 01/Apr/2020  
*SKILL ACADEMY*
- Full Stack Website Developer ..... 10/June/2020  
*Build With Angga, Portofolio : ibnuzx.masuk.id*
- Big Query for Data Analysts ..... 26/Mar/2020  
*QWIKLABS*

2. CV Muhammad Alkahfi Khuzaimy Abdullah



# DAFTAR RIWAYAT HIDUP MUHAMMAD ALKAHFI

## DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Muhammad Alkahfi Khuzaimy Abdullah  
Tempat Tanggal Lahir : Balikpapan, 25 Desember 1999  
Agama : Islam  
Alamat Lengkap : Komp. DPR RI Jl. Jalak IV No. 16 Rt.03 Rw.02 Pondok Ranji, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, 15412  
Nomor Telepon : +6281808931753  
Alamat Surel : alkahfi@student.telkomuniversity.ac.id  
Hobi : Ngoding, dan mencoba hal baru

[linkedin.com/in/muhammad-alkahfi-77b67a1a0](https://www.linkedin.com/in/muhammad-alkahfi-77b67a1a0)  
[instagram.com/alkahfi\\_khuzaimy](https://www.instagram.com/alkahfi_khuzaimy)  
[github.com/alcoffeechoa](https://github.com/alcoffeechoa)

---

## PENDIDIKAN FORMAL ORGANISASI

<b>2014-2017</b> SMAIT ALKAHFI BOGOR	<b>2015-2016</b> Organisasi Pesantren Terpadu Alkahfi (OSPETA) Sebagai staff Pendidikan
<b>2017-Sekarang</b> S1 Informatika TELKOM UNIVERSITY	<b>2018-2019</b> Lembaga Dakwah Kampus Alfath Telkom University Sebagai staff Pendidikan
	<b>2019-2020</b> Himpunan Mahasiswa S1 Informatika Telkom University (HIMA IF) Sebagai staff Pengabdian Masyarakat & Kerohanian

---

## KARAKTER DIRI

- Rajin
- Pekerja Keras
- Mudah bergaul dengan siapapun
- Mengusahakan yang terbaik untuk semua hal yang dikerjakan

---

## KEMAMPUAN

<b>HARD SKILLS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• HTML Intermediate</li><li>• CSS + SASS Intermediate</li><li>• JavaScript (ES6) Intermediate</li><li>• PHP Intermediate</li><li>• Python Intermediate</li><li>• Git Intermediate</li><li>• Figma Intermediate</li><li>• Microsoft Excel Intermediate</li></ul>	<b>SOFT SKILLS :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Public Speaking</li><li>• Event Planning</li><li>• Team Working</li></ul>	<b>PROJECT:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• automateall.id</li></ul>
---	--	--

### 3. CV Dicky Prasetyo



# Dicky Prasetyo

## PERSONAL PROFILE

I am a student majoring in informatics who has more knowledge about data processing and also Robot Process Automation. I am a good problem solver by analyzing a problem.

## EXPERIENCE

2020

Telkom University

### HPC LAB ASSISTANT COORDINATOR

- High Performance Computing Laboratory
- I made several projects about Clustering, Parallel Programming, GPU and Big Data

2020

Telkom University

### ASSISTANT PROFESSOR

- Computer Organization and Architecture Courses
- I help professors to teach more specifically to students who take their courses

2019-2020

Telkom University

### DR DIVISION COORDINATOR

- Data Research Division of the CCI Student Activity Unit
- Basic learning about Data Processing and Machine Learning

## EDUCATION

2021

Bachelor of Computer, Major in Informatic

### TELKOM UNIVERSITY

- Regeneration Committee, 2019-2020, Student Association of Informatic
- Regeneration Member, 2020, Student Association of Informatic

2017

Completed Requirements for High School

### SMAN 1 KUNINGAN

- Rover Mate, 2016, Rover Scout
- Board Members of Unit Protocol
- First Class Rover Scout

## SKILL

- 
- Machine Learning
  - Data Visualization
  - CLI
  - Python
  - SQL
  - RPA

## ACHIEVMENT

2019

### DATA SCIENCE COMPETITIONS

Universitas of  
Gajah Mada

- Participants
- Representative of the CCI Student Activity Unit

2019

### STUDENT CLUSTER COMPETITION

International

- Participant
- Representative of the High Performance Computing Laboratory

2020

### DATA MINING COMPETITIONS

GEMASTIK

- Participant
- Informatics major competition event in Indonesia

2020

### STUDENT SUPERCOMPUTER CHALLENGE

International

- Participant
- Representative of the High Performance Computing Laboratory

## CONTACT ME AT



Rt/Rw 10/04 , Babakanmulya Village, Kec.Jalaksana,  
Kuningan West Java , 45554



081-3248-45227



prasetyodicky14@gmail.com



4. CV Mar Ayu Fotina

**MAR AYU FOTINA**  
UI / UX DESIGNER

**PERSONAL SUMMARY**

I am from Aceh. i was born in Banda Aceh, 14 March 1999. My personality is i am a hard worker, loyal, responsible, creative and strong planner who readily adapts to change.

**CONTACT INFORMATION**

**Email**  
Marayufotina@gmail.com

**Phone**  
0895340613031

**Line**  
marayufotinaa

**Instagram**  
@marayufotina

**Address**  
Villatel Kost 1, Jl. PGA, Lenkong, Kec. Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat 40287

**EDUCATIONS**

2011 ● MIN Teladan Banda Aceh  
2014 ● MTsN 1 Model Banda Aceh  
2017 ● SMAN 3 Banda Aceh  
Now ● Telkom University Bandung

**EXPERIENCE**

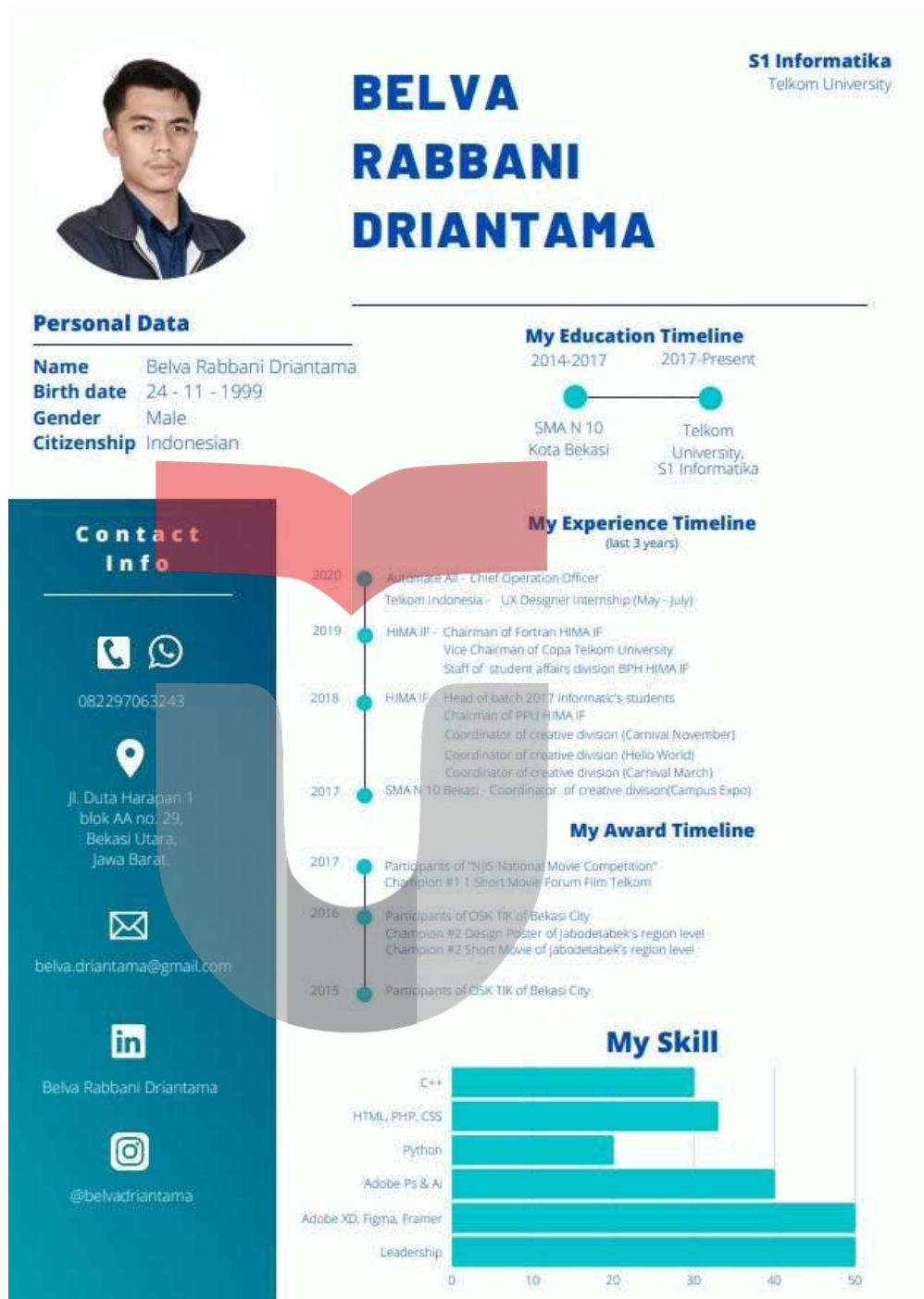
2017 Member of Publication and Documentation Roadshow Aceh  
2018 Head of Medical Upgrading UKM Aceh  
2019 Secretary of Logistics ISLAH 2 Al-Fath Tel-U  
2019 Secretary and Treasurer of Al-Fath Faculty of informatics  
2019 Treasurer of FORTRAN (Informatics Transformations)

**PROFESIONAL SKILLS**

Ps ●●●●●●●● Lr ●●●●●●●●  
Ai ●●●●●●●● ●●●●●●●●  
Pr ●●●●●●●● ●●●●●●●●

●●●●●●●● ●●●●●●●●  
●●●●●●●● ●●●●●●●●

5. CV Belva Rabbani Driantama



**S1 Informatika**  
Telkom University

# BELVA RABBANI DRIANTAMA

**Personal Data**

**Name** Belva Rabbani Driantama  
**Birth date** 24 - 11 - 1999  
**Gender** Male  
**Citizenship** Indonesian

**My Education Timeline**

Year	Institution
2014-2017	SMA N 10 Kota Bekasi
2017-Present	Telkom University, S1 Informatika

**My Experience Timeline (last 3 years)**

Year	Role / Position
2020	Automate All - Chief Operation Officer Telkom Indonesia - UX Designer Internship (May - July)
2019	HIMA IF - Chairman of Fortran HIMA IF Vice Chairman of Copa Telkom University Staff of student affairs division BPH HIMA IF
2018	HIMA IF - Head of batch 2017 Informatic's students Chairman of PPU HIMA IF Coordinator of creative division (Carnival November) Coordinator of creative division (Hello World) Coordinator of creative division (Carnival March)
2017	SMA N 10 Bekasi - Coordinator of creative division (Campus Expo)

**My Award Timeline**

Year	Achievement
2017	Participants of "NJS National Movie Competition" Champion #1 1 Short Movie Forum Film Telkom
2016	Participants of OSK TIK of Bekasi City Champion #2 Design Poster of jabodetabek's region level Champion #2 Short Movie of jabodetabek's region level
2015	Participants of OSK TIK of Bekasi City

**My Skill**

Skill	Level (0-50)
C++	30
HTML, PHP, CSS	35
Python	20
Adobe Ps & Ai	40
Adobe XD, Figma, Framr	50
Leadership	50

**Contact Info**

082297063243


Jl. Duta Harapan 1  
blok AA no. 29,  
Bekasi Utara,  
Jawa Barat.

belva.driantama@gmail.com

Belva Rabbani Driantama

@belvadriantama

## 6. CV Irfan Nugraha

 <b>PROFIL</b>	 <b>PENDIDIKAN FORMAL</b>								
<p><b>NAMA</b> Irfan Nugraha</p> <p><b>JURUSAN</b> S1 Teknin Informatika ( 2017 )</p> <p><b>FAKULTAS</b> Fakultas Informatika</p> <p><b>TTL</b> Malang, 30 Maret 1999</p> <p><b>AGAMA</b> Islam</p> <p><b>GENDER</b> Laki - Laki</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● SD LAB UM 2004 - 2011</li><li>● SMPN 2 MALANG 2011 - 2014</li><li>● SMAN 10 MALANG 2014 - 2017</li><li>● TELKOM UNIVERSITY 2017 - SEKARANG</li></ul>								
 <b>KONTAK</b>	 <b>PENDIDIKAN NON-FORMAL</b>								
<p><b>ALAMAT</b> Jl. Bayam II, Bumiayu, Malang</p> <p><b>E-MAIL</b> irfannugraha844@gmail.com</p> <p><b>NO HP/LINE</b> 082140310174</p> <p><b>INSTAGRAM</b> @irfan_ngrh</p> <p><b>GITHUB</b> github.com/irfannugraha</p> <p><b>LINKEDIN</b> id.linkedin.com/in/irfan-nugraha-9987211bb</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● DILO GAME ACADEMY - 3D GAME ART Tahun 2020</li><li>● DILO GAME ACADEMY - GAME DESIGN Tahun 2020</li><li>● DILO GAME ACADEMY - GAME PROGRAMER Tahun 2020</li></ul>								
 <b>SOFTWARE</b>	 <b>KEGIATAN</b>								
<table><tbody><tr><td><b>ANDROID STUDIO</b></td><td><b>UNITY</b></td></tr><tr><td><b>PHOTOSHOP</b></td><td><b>AFTER EFFECT</b></td></tr><tr><td><b>BLENDER 3D</b></td><td><b>LAINNYA</b></td></tr><tr><td></td><td>C++, Python, HTML, JS</td></tr></tbody></table>	<b>ANDROID STUDIO</b>	<b>UNITY</b>	<b>PHOTOSHOP</b>	<b>AFTER EFFECT</b>	<b>BLENDER 3D</b>	<b>LAINNYA</b>		C++, Python, HTML, JS	<ul style="list-style-type: none"><li>● ANGGOTA STUDENT ENGLISH SOCIETY 2017 - 2019</li><li>● HEAD OF MOVIE MAKING COMPETITION ATTACES 2019 Tahun 2019</li><li>● ANGGOTA CENTRAL COMPUTER IMPROVEMENT 2018 - 2019</li><li>● ASISTEN PRAKTIKUM Semester Genap 2018/2019 - Semester Ganjil 2019/2020</li><li>● ANGGOTA LAB RPLGDC 2019 - Sekarang</li></ul>
<b>ANDROID STUDIO</b>	<b>UNITY</b>								
<b>PHOTOSHOP</b>	<b>AFTER EFFECT</b>								
<b>BLENDER 3D</b>	<b>LAINNYA</b>								
	C++, Python, HTML, JS								