

Aurel Putri Widyanti

Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia • aurelwyt@gmail.com • +6288216543489 • in/aurelputriwidyanti • aurelwidyanti.com

RINGKASAN

Mahasiswa Teknik Informatika yang bersemangat, dengan spesialisasi dalam *Front-End Development*. Saat ini sedang menjalani magang dan secara aktif membangun portofolio proyek yang beragam untuk mengasah keterampilan teknis serta berkontribusi secara kreatif dalam pengembangan perangkat lunak.

PENGALAMAN

Mobile Developer

PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro

Maret 2025 – Sekarang, Semarang

- Berpartisipasi aktif dalam pengembangan TVKU Mobile, sebuah aplikasi Android berbasis *Flutter*.
- Bertanggung jawab dalam pembuatan fitur berita, jadwal siaran, pencarian berita, dan seputar UDINUS.
- Berkoordinasi erat dengan tim *backend* untuk integrasi *API*, memastikan sinkronisasi data yang efisien dan akurat.
- Menerapkan arsitektur *state management* menggunakan *Provider* untuk mengoptimalkan kinerja dan konsistensi data pada fitur-fitur yang dikembangkan.

UI/UX Designer

Freelancer

Juni 2024 – Sekarang, Remote

- Menerjemahkan ide dan kebutuhan klien menjadi desain antarmuka yang fungsional dan estetis.
- Merancang desain UI/UX yang meningkatkan pengalaman pengguna dan estetika visual untuk berbagai proyek klien.
- Berhasil berkolaborasi dengan 4 klien untuk menyediakan solusi desain UI/UX yang inovatif.

PROYEK

TVKU Mobile - Aplikasi TV Kampus

PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro • Maret 2025 - Juni 2025

- Membangun TVKU Mobile, aplikasi Android berbasis *Flutter* yang memiliki 9 fitur utama.
- Mengembangkan fungsionalitas inti termasuk fitur berita, jadwal siaran *real-time*, pencarian, informasi Seputar UDINUS.
- Mengimplementasikan *state management* berbasis *Provider* untuk memastikan efisiensi data dan pengalaman pengguna di seluruh aplikasi.

Wesbeng - Aplikasi Bank Sampah

Tugas Akhir Mata Kuliah Manajemen Proyek • github.com/aurelwidyanti/wesbeng • September 2024 - Januari 2025

- Mengembangkan produk utama, yaitu aplikasi seluler berbasis *Flutter* yang dilengkapi fitur jadwal pengumpulan sampah, notifikasi, dan dompet digital untuk insentif, memudahkan pengguna dalam mengelola sampah.
- Merancang antarmuka pengguna *website* profil perusahaan Wesbeng yang menarik secara visual menggunakan *Figma*.
- Mengembangkan *website* profil perusahaan yang responsif menggunakan *React JS* dan *Tailwind CSS*, mencapai 100% *responsivitas* di seluruh perangkat.

Swift Rides - Aplikasi Rental Mobil

DOSCOM UNIVERSITY • github.com/aurelwidyanti/swift_rides • November 2024 - Desember 2024

- Mengembangkan aplikasi seluler rental mobil berbasis *Flutter* dengan lebih dari 5 fitur utama, menyajikan pengalaman *front-end* yang menarik secara visual.
- Membuat *RESTful API* menggunakan *Laravel* untuk operasi *back-end*, memungkinkan pembaruan data *real-time*.
- Menerima penghargaan sebagai "BEST PROJECT" di kelas Mobile Development DOSCOM UNIVERSITY.

TakeMeals - Aplikasi Pengurangan Sampah Makanan

GDSC HackFest 2024 • Desember 2023 - Januari 2024

- Melakukan riset pengguna melalui kuesioner, mengumpulkan wawasan dari 65 responden untuk menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna.
- Membangun 5 *user persona* yang disesuaikan berdasarkan data kuesioner, memastikan keselarasan dengan perilaku audiens target dan mengatasi *pain point* utama.
- Merancang *mockup* untuk aplikasi seluler TakeMeals, berfokus pada antarmuka pengguna yang menarik secara visual.

Attendance - Aplikasi Kehadiran Siswa

Project Individu • github.com/aurelwidyanti/attenfence • Agustus 2024 - Sekarang

- Mengembangkan aplikasi seluler kehadiran siswa menggunakan *Flutter*, menyediakan antarmuka yang ramah pengguna.
- Mengimplementasikan teknologi *geofencing* menggunakan *Google Maps API*, menyelesaikan 20% fitur tersebut.
- Mengimplementasikan opsi kehadiran daring, meningkatkan partisipasi kehadiran jarak jauh sebesar 80% dan mendukung skenario pembelajaran yang fleksibel.
- Membuat *RESTful API* menggunakan *Laravel* untuk menangani data kehadiran secara aman dan efisien.

ORGANISASI

Core Team - Divisi Creative Media

Universitas Dian Nuswantoro • GDGoC Dian Nuswantoro University • Oktober 2024 - Sekarang

- Mendesain *twibbon* untuk Open Recruitment Member 2024-2025.
- Merancang dan membuat konten *feed* untuk akun Instagram @gdgoc.udinus.
- Berperan sebagai panitia dalam Devsember Workshop 2024, dengan tanggung jawab utama merekam sesi langsung.

SERTIFIKAT

Best Project Mobile Development Class

DOSCOM UNIVERSITY • 2024

- Meraih penghargaan atas pengembangan aplikasi seluler Swift Rides, menunjukkan keunggulan dalam desain, pengembangan, dan fungsionalitas.
- Diakui kemahiran teknis dalam *Flutter*, integrasi *API*, dan desain aplikasi yang berpusat pada pengguna.

Belajar Dasar Pemrograman Web

Dicoding Indonesia • 2023

- Memperoleh pengetahuan dasar tentang pemrograman web, termasuk *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*, yang penting untuk *full-stack development*.

EDUKASI

Sarjana Teknik Informatika

Universitas Dian Nuswantoro • Semarang • 2026 • 3.78

SKILL

Teknologi: *React.js*, *Next.js*, *TailwindCSS*, *Flutter*, *Laravel*, *Figma (Software)*, *Bootstrap*, *JavaScript*, *HTML*, *CSS*, *SQL*

Keterampilan Interpersonal: Kerja Tim, Komunikasi, *Problem-Solving*, Adaptabilitas, Manajemen Waktu

Bahasa: Indonesia, Inggris
