M. Aqna Azmi

aqnaazmy@gmail.com | 0812 9604 2493 | https://github.com/aqnaazmy | https://www.aqnaazmy.me/

SUMMARY

Lulusan D4 Teknik Informatika dengan spesialisasi pada UI/UX Design. Berpengalaman menerjemahkan kebutuhan fitur dan brief produk menjadi rancangan antarmuka menggunakan Figma, mengembangkan reusable components, serta menjaga konsistensi visual melalui design system. Memiliki pemahaman Mobile Development menggunakan Kotlin dan Jetpack Compose, sehingga mampu mempertimbangkan aspek teknis dan implementasi dalam proses perancangan antarmuka.

EDUCATION

Universitas Harkat Negeri – D4 Teknik Informatika
Mei 2022 – Oktober 2026
IPK: 3.20 / 4.00

Fokus studi pada Mobile Development (Android Native), dan UI/UX Design.

WORK EXPERIENCE

Mobile Developer (Intern)
Agustus 2025 – November 2025
PT. Cybers Blitz Nusantara

- Mengembangkan fitur aplikasi internal HR berbasis mobile untuk mendukung operasional perusahaan.
- Membangun antarmuka pengguna (UI) yang responsif serta mengintegrasikan REST API.
- Berkolaborasi dengan tim menggunakan Git/GitHub dan alur kerja Agile/Scrum.

ORGANIZATIONAL EXPERIENCE

UI/UX Design
Mei 2023 – Sekarang
PLUGIN Open Source Community

- Merancang antarmuka aplikasi mobile internal dan website komunitas menggunakan Figma.
- Menyusun komponen visual dan menjaga konsistensi desain berdasarkan kebutuhan fitur.
- Berkolaborasi dengan internal development team melalui sprint mingguan.

Android Development Mentor

- Membimbing anggota komunitas dalam mempelajari pengembangan aplikasi Android menggunakan Kotlin.
- Menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran Mobile Development secara terstruktur.
- Membantu peserta memahami materi dan mengatasi kendala selama proses pembelajaran.

PROJECTS

GreenVision – Capstone Project
Flutter, Figma, UI/UX Design

Aplikasi mobile untuk membantu petani memantau kesehatan tanaman padi secara praktis dan cepat.

- Merancang desain UI/UX menggunakan Figma sesuai kebutuhan pengguna.
- Mengimplementasikan tampilan aplikasi menggunakan Flutter dengan fokus pada kemudahan penggunaan.

GrowPlant – Tugas Akhir
Kotlin, Springboot, Firebase, Linear Regrision

Aplikasi mobile pencatatan fase pertanian dan estimasi panen menggunakan regresi linier.

- Merancang antarmuka aplikasi dengan fokus pada kemudahan pencatatan dan penyajian informasi.
- Mengembangkan aplikasi Android menggunakan Kotlin.
- Mengintegrasikan backend Spring Boot dan metode regresi linear untuk estimasi hasil panen.

SKILLS

Tools & Stack:

- Figma · UI Design · Visual Interface Design · Kotlin · Android · Jetpack Compose · GitHub · Firebase