AGUNG DWI PANGESTU

Daerah Istimewa Yogyakarta | agungpangestu960@gmail.com | +62 822 824 240 33 |
My Portofolio | linkedin:agungdwipangestu | github : AgungDwiPangestu

PENDIDIKAN

Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI) Yogyakarta
Program Studi Sistem Informasi Sep 2023 - Sekarang
IPK : 3.87 / 4.00

PROFIL

Mahasiswa Sistem Informasi dengan fokus yang kuat pada Pengembangan Web (*Web Development*) dan Analisis Sistem. Berpengalaman dalam membangun aplikasi web yang skalabel menggunakan Laravel dan MySQL. Memiliki kemampuan terbukti dalam merancang skema database yang kompleks, menerapkan arsitektur MVC, serta merancang UI/UX yang berpusat pada pengguna. Siap untuk menerapkan keahlian teknis dan kemampuan analisis dalam lingkungan kerja profesional.

PENGALAMAN & PROYEK

Proyek Sistem Restoran Berbasis Web

- Mengembangkan sistem pemesanan makanan menggunakan **QR Code** di setiap meja.
- Status meja otomatis berubah menjadi *terisi* saat pemesanan dan *kosong* setelah pembayaran.
- Mendukung alur kerja **waiter, koki makanan, dan koki minuman** dengan dapur terpisah.
- Sistem notifikasi makanan/minuman siap untuk pelanggan dan dapur.

Proyek Website E-Comerce

- Mengembangkan aplikasi toko buku *online* fungsional menggunakan **PHP Native** dan **MySQL** untuk mendemonstrasikan pemahaman kuat tentang logika dasar pemrograman web.
- Membangun fitur **Keranjang Belanja (*Shopping Cart*)** berbasis *session* dan manajemen data transaksi secara manual tanpa bantuan *framework*.
- Mengimplementasikan keamanan sistem menggunakan **Prepared Statements** untuk mencegah *SQL Injection* dan melakukan validasi input data secara ketat.
- Merancang panel admin untuk pengelolaan data buku (CRUD), kategori, dan manajemen stok inventaris.

Proyek UI/UX - FOODJET

- Mendesain *wireframe* dan purwarupa (*prototype*) aplikasi pengantaran makanan "**FoodJet**".
- Memetakan alur pengguna (*user flow*) dan tata letak antarmuka untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

PENGALAMAN AKADEMIK

ASISTEN DOSEN – JARINGAN KOMPUTER Mar – Agu 2025

- Membantu pengajaran konsep dasar jaringan komputer, termasuk lapisan OSI, pengalamatan IP, dan subnetting.
- Membimbing mahasiswa dalam sesi praktikum menggunakan alat simulasi jaringan (misalnya Cisco Packet Tracer) untuk mengonfigurasi router dan switch.
- Mengevaluasi tugas mahasiswa dan ujian praktik terkait topologi jaringan serta konfigurasi keamanan dasar.

ASISTEN DOSEN – PARADIGMA PEMROGRAMAN (JAVA) Sep 2025 – Jan 2026

- Memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap paradigma pemrograman inti dengan fokus kuat pada Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) menggunakan Java.
- Membimbing mahasiswa dalam konsep lanjutan seperti pewarisan (inheritance), polimorfisme, enkapsulasi, dan pola desain (design patterns).

- Meninjau implementasi kode untuk memastikan kepatuhan terhadap standar clean code dan strategi pemecahan masalah yang efektif.

ASISTEN DOSEN – ALGORITMA & PEMROGRAMAN (JAVA) Sep 2025 – Jan 2026

- Mengajarkan logika pemrograman dasar, tipe data, struktur kontrol, dan struktur data dasar menggunakan Java.
- Membantu mahasiswa dalam proses debugging kode dan penyelesaian permasalahan algoritma untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional.
- Mengawasi sesi praktikum mingguan dan menilai tugas pemrograman praktik.

PENGALAMAN ORGANISASI

HIMPUNAN MAHASISWA SISTEM INFORMASI Yogyakarta

Ketua Himpunan Agu 2025 – Agu 2026

- Memimpin dan mengelola operasional organisasi serta bertanggung jawab penuh atas pengambilan keputusan strategis dan pelaksanaan program kerja himpunan.
- Menjadi jembatan komunikasi utama antara mahasiswa program studi Sistem Informasi dengan pihak fakultas dan universitas.
- Mengawasi kinerja seluruh divisi untuk memastikan setiap program berjalan sesuai dengan visi dan misi organisasi.

UKM INFORMATIKA & KOMPUTER (UKM IK) Yogyakarta

Koordinator Divisi Keanggotaan Agu 2024 – Agu 2025

- Merancang dan mengeksekusi strategi rekrutmen anggota baru serta program kaderisasi untuk memastikan regenerasi organisasi yang berkelanjutan.
- Mengelola database keanggotaan dan memantau keaktifan anggota dalam setiap kegiatan rutin organisasi.
- Memfasilitasi kegiatan *bonding* dan pengembangan internal untuk meningkatkan soliditas dan retensi anggota tim.

KEAHLIAN

- **Programming Languages:** PHP, Java, Python, SQL, JavaScript .
- **Frameworks & Technologies:** Laravel, HTML5, CSS3, Bootstrap/Tailwind
- **Databases:** MySQL, Relational Database Design, ERD & Normalization.
- **Tools:** Git, GitHub, VS Code, Figma (untuk proyek UI/UX), Composer.
- **Technical Concepts**: MVC Architecture, Object-Oriented Programming (OOP), System Analysis & Design, UML Diagrams, User Experience (UX) Design.
- **Soft Skills:** Leadership, Problem Solving, Time Management, Team Collaboration, Technical Documentation .