



PORTFOLIO

MUHAMMAD RIZKY DWI NURCAHYO NUGROHO





| ABOUT ME

MUHAMMAD RIZKY DWI NURCAHYO NUGROHO

Saya mahasiswa semester 5 di jurusan Ilmu Komputer, BINUS University @Semarang, dengan IPK 2.99.



OBJECTIVE

Mencari peran sebagai Front-End Developer untuk memanfaatkan keterampilan dalam Java, Firebase, HTML, dan CSS dalam membangun aplikasi web yang tangguh, serta ingin berkontribusi pada proyek inovatif bersama tim yang berbakat.



EDUCATION & ACHIVMENT

Sound of Future Sekolah Musik Indonesia(SMI)

For the participation In the Event of “Sounds of Future” Purwodadi, 20 Desember 2017.

Rumah Inggris Jogja

Has successfully complete the fullday program of “speaking, Grammar, Pronunciation and Vocabulary” at Rumah Inggris Jogja for two weeks on 17 - 28 of December 2018.

Decoding Front- End 2024

On- going



SKILL



- **Programming Languages: Java, C/C++, HTML, CSS**
- **Graphic Design: Figma, Canva**
- **Backend Development: Firebase**
- **Tools : Android studio, Visual studio code, microsoft word**

Bahasa pemrograman yang digunakan dan diterapkan pada mengerjakan project kuliah ataupun Project mandiri.



VOLUNTEERING 1

Character Building Development Center (CBDC), Generasi Z sebagai Pelopor Toleransi: Inspirasi dari Desa Winong

Saya dan kawan-kawan melaksanakan proyek kampanye toleransi beragama di sekolah dengan serangkaian kegiatan, dimulai dari sosialisasi berupa presentasi singkat, pemutaran film edukatif tentang toleransi dan keberagaman, hingga permainan interaktif bertema toleransi dengan hadiah snack untuk pemenang. Pada sesi akhir, kami mengadakan doa bersama dan makan bersama dengan para murid, menciptakan momen kebersamaan yang bermakna.



Proyek dilaksanakan pada 25 Januari 2024 di SMA Kristen Terang Bangsa.



VOLUNTEERING 2

Fun Teaching Volunteering PAK Eunike Semarang

Melakukan kegiatan belajar mengajar pada PAK Eunike Semarang melakukan pengajaran Matematika dengan cara Fun Game.



Fun Learning Semarang – PAK Eunike (12 mei 2023)



Fun Learning Semarang – PAK Eunike (26 Mei 2023)



VOLUNTEERING 3

Character Building Development Center (CBDC), Panti Asuhan Aisyiyah II

Saya dan kawan-kawan melaksanakan kegiatan fun learning di sebuah panti asuhan untuk memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan ini mencakup sesi perkenalan dan ice-breaking untuk membangun hubungan positif, diikuti aktivitas edukatif seperti permainan kuis berbasis web (Quizizz) secara berkelompok dan sesi tanya jawab. Program diakhiri dengan evaluasi dari anak-anak sebagai umpan balik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga mempererat hubungan dalam suasana penuh kehangatan dan kebersamaan.



Proyek dilaksanakan pada 6 Juni 2023 di Panti Asuhan Aisyiyah II.



EXPERIENCE AND ACTIVITIES 1

**Mahasiswa Aktif pada
Organisasi MTA Binus
@Semarang**

Melaksanakan kegiatan sosial keagamaan seperti pembagian takjil dan pelaksanaan kurban, serta turut mendukung pengembangan kepemimpinan, kerjasama tim, dan pertumbuhan spiritual.



Kegiatan Idulfitri yang berlangsung pada tanggal 6 April 2024.



Kegiatan Iduladha yang berlangsung pada tanggal 17 Juni 2024.



EXPERIENCE AND ACTIVITIES 2

Summer program @Semarang

Saya mengikuti Summer Program @Semarang, sebuah kegiatan yang melibatkan seluruh kampus BINUS, termasuk BINUS Jakarta (Kampus Anggrek dan Alam Sutera), BINUS Bandung, BINUS Malang, dan BINUS Semarang. Dalam program ini, saya berkesempatan mengunjungi Pabrik Nissin Semarang, mempelajari proses produksi yang cermat, teknologi inovatif, dan komitmen perusahaan terhadap keberlanjutan, sekaligus mencicipi berbagai produk unggulan. Selain itu, kunjungan ke Kenteng Village Bendungan memberikan pengalaman mendalam tentang proses tradisional pembuatan tahu dan semangat kebersamaan masyarakat pedesaan.

Program ini memperkaya wawasan saya tentang teknologi, tradisi, dan keberlanjutan, sekaligus memberikan apresiasi terhadap nilai-nilai kehidupan sederhana.

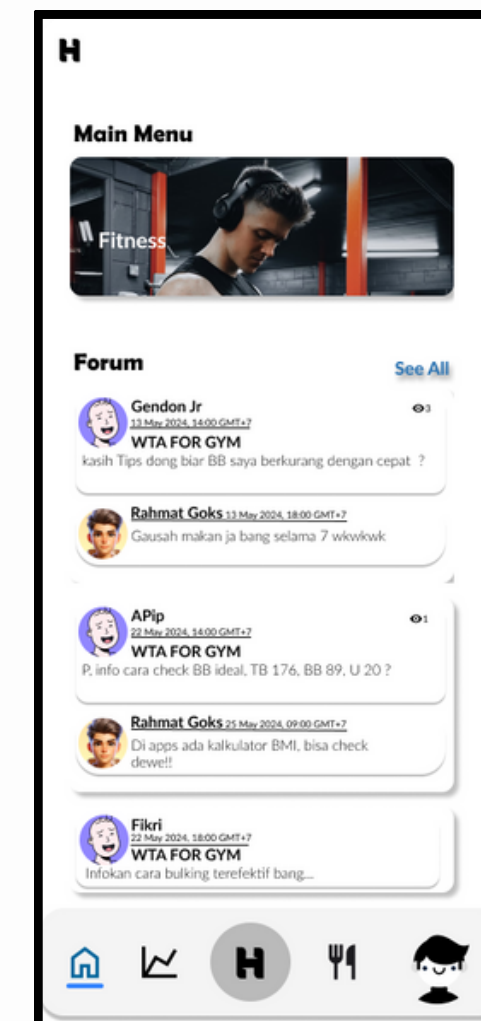
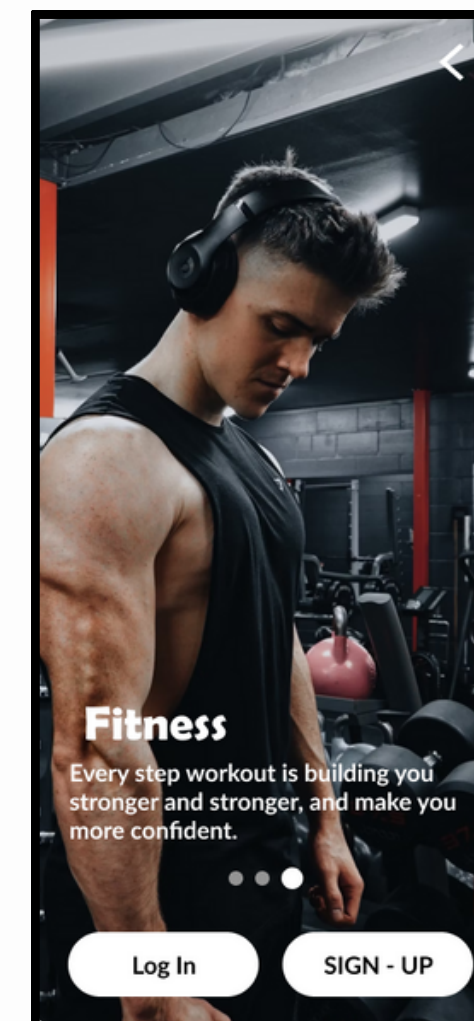
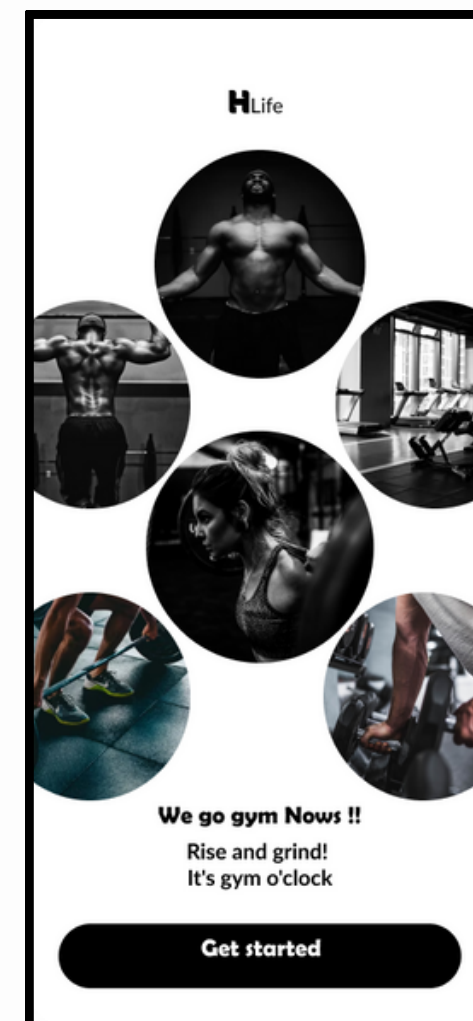




EXPERIENCE AND ACTIVITIES 3

Lomba GEMASTIK Design UX 2024

Menjadi ketua kelompok dan mengikuti lomba design UX dengan menerapkan Tema SDG4 dan membuat design Apps Kesehatan badan(Fit Life).



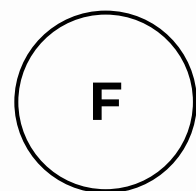


PROJECT 1

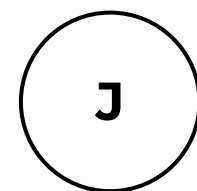
FIRESENSE APPS DETECTION AND MONITORING

Memimpin tim yang terdiri dari 4 orang dalam mengembangkan sistem deteksi kebakaran berbasis IoT menggunakan Arduino IDE, Firebase, dan MIT App Inventor. Sistem ini berhasil mendeteksi kebakaran secara real-time menggunakan sensor api, suhu, dan gas, serta memberi tahu pengguna melalui aplikasi.

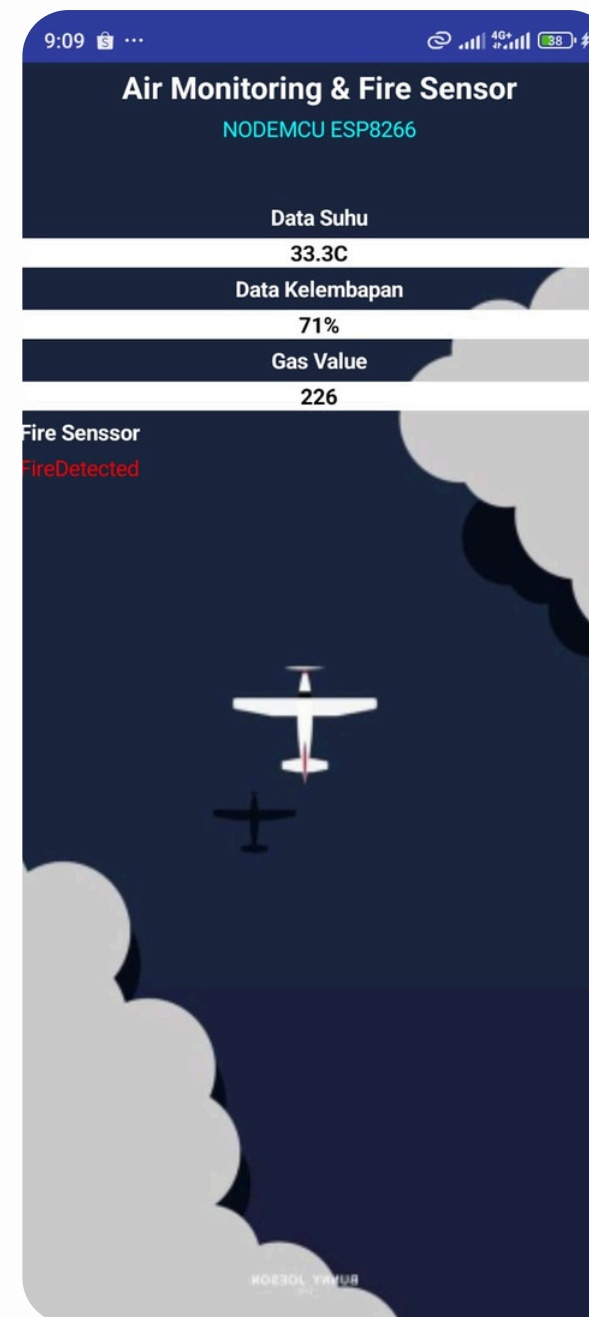
PERIODE 2024 :



Februari



Juli





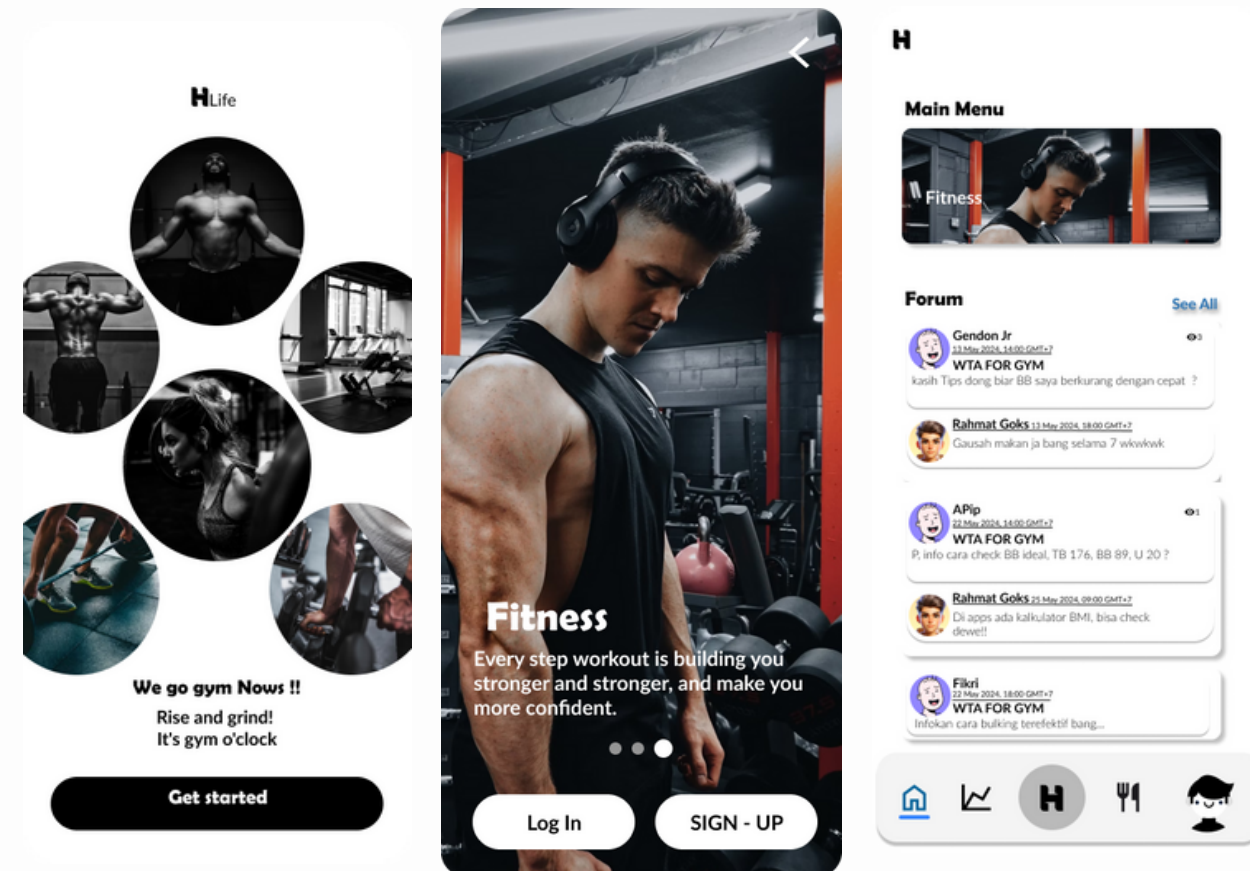
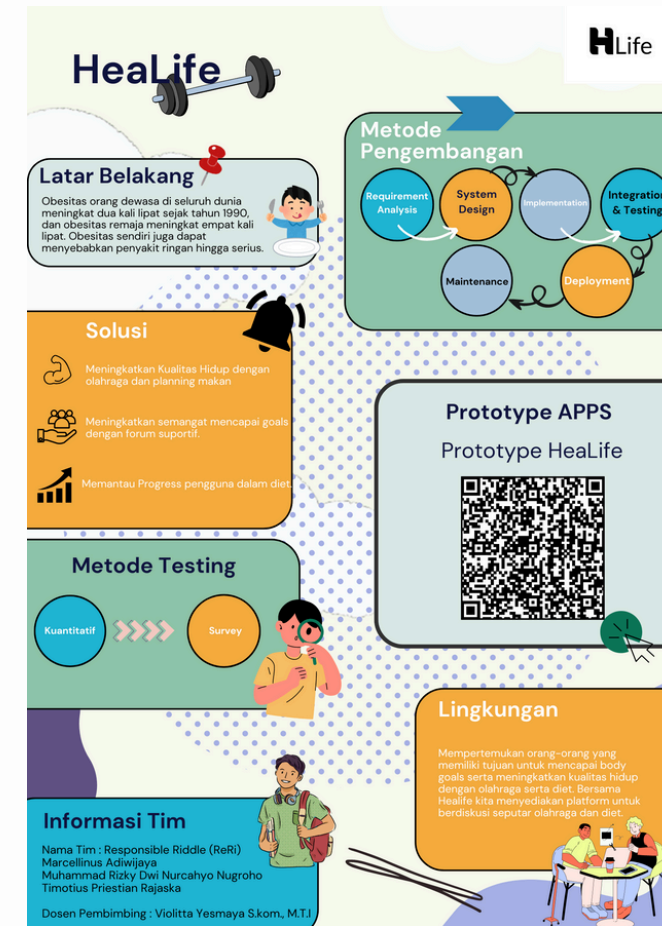
PROJECT 2

FIT - LIFE UX

Berpartisipasi dalam Lomba GEMASTIK Design UX 2024 sebagai anggota tim Responsible Riddle (ReRi), merancang antarmuka pengguna aplikasi berbasis Figma dengan tema SDG4 Good Health and Well-Being. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna memantau pola makan dan aktivitas olahraga secara efektif.

PERIODE 2024 :

F februari — **J** Juni



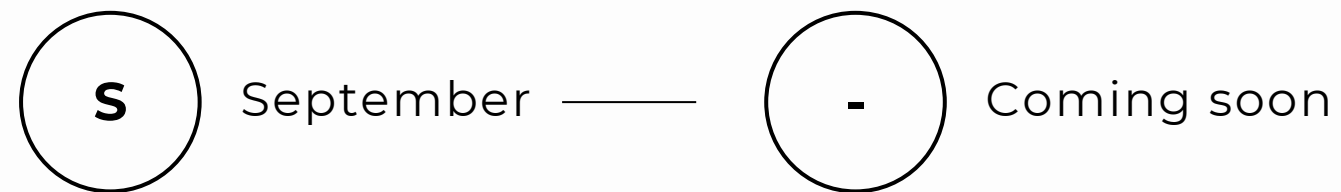


PROJECT 3

PELATIHAN KERJA(COURSE MASTERY)

Saya bekerja dalam tim beranggotakan 4 orang, dan bertanggung jawab pada bagian design, dan juga tampilan Apps. Untuk rancangan apps design menggunakan Figma, dan untuk tampilan Apps menggunakan React Native. Dan project ini masih pada setengah jadi dan perkiraan akan selesai pada bulan akhir Desember.

PERIODE 2024 :



COURSE MASTERY
Platform online berkualitas untuk pelatihan skill, pengembangan diri, dan pencarian Pelatihan kerja bersertifikat.

Course Mastery adalah platform inovatif yang menghubungkan Gen Z dengan peluang pelatihan kerja dan magang, membantu mereka mengembangkan keterampilan dan meraih karier impian.

Fitures:

- Ranking : Pada fitur ini menampilkan port, pada seluruh pengguna Course Mastery dan sudah di sesuaikan dengan jobdesk yang dipilih
- Notif: Dibagian memberikan informasi aplikasi jika ada maintance dan transaksi pembayaran Course akan masuk pada notifikasi

Membantu pengguna untuk melihat jobdesk

Fitures:

- Course : Pada fitur ini menampilkan perusahaan yang sedang membuka pelatihan atau magang
- News : Fitur ini menyediakan informasi hal trending yang mencakup tentang pekerjaan
- Profile : Sebagai tampilan pengguna dan menampilkan history pembelian course

Course : Fitur ini akan menampilkan detail lengkap tentang course yang diikuti, seperti informasi pekerjaan, deskripsi perusahaan, metode pembayaran, serta jadwal pelaksanaan.

BENEFIT

- Meningkatkan kualitas SDM lokal
- Mempermudah akses lowongan pekerjaan yang sesuai
- Mengurangi jumlah pengangguran
- Melindungi hak-hak pekerja dan mendorong terciptanya lingkungan kerja yang aman dan nyaman

PROTOTYPE

SCAN ME

ENROLL NOW

BINUS UNIVERSITY
Entrepreneurship Center

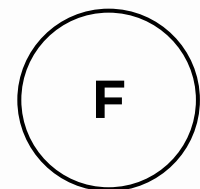


PROJECT 4

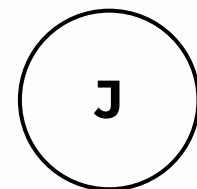
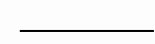
KAGGA GAME 2D PLATFORM ADVENTURE

Pada project tugas ini sebagai Game Level Design, merancang dan mengembangkan 3 level yang menantang dan menarik untuk game petualangan platform 2D menggunakan Unity dan C++. Berkolaborasi dengan tim untuk menciptakan pengalaman bermain game yang lancar, mengoptimalkan desain level untuk keterlibatan pemain.

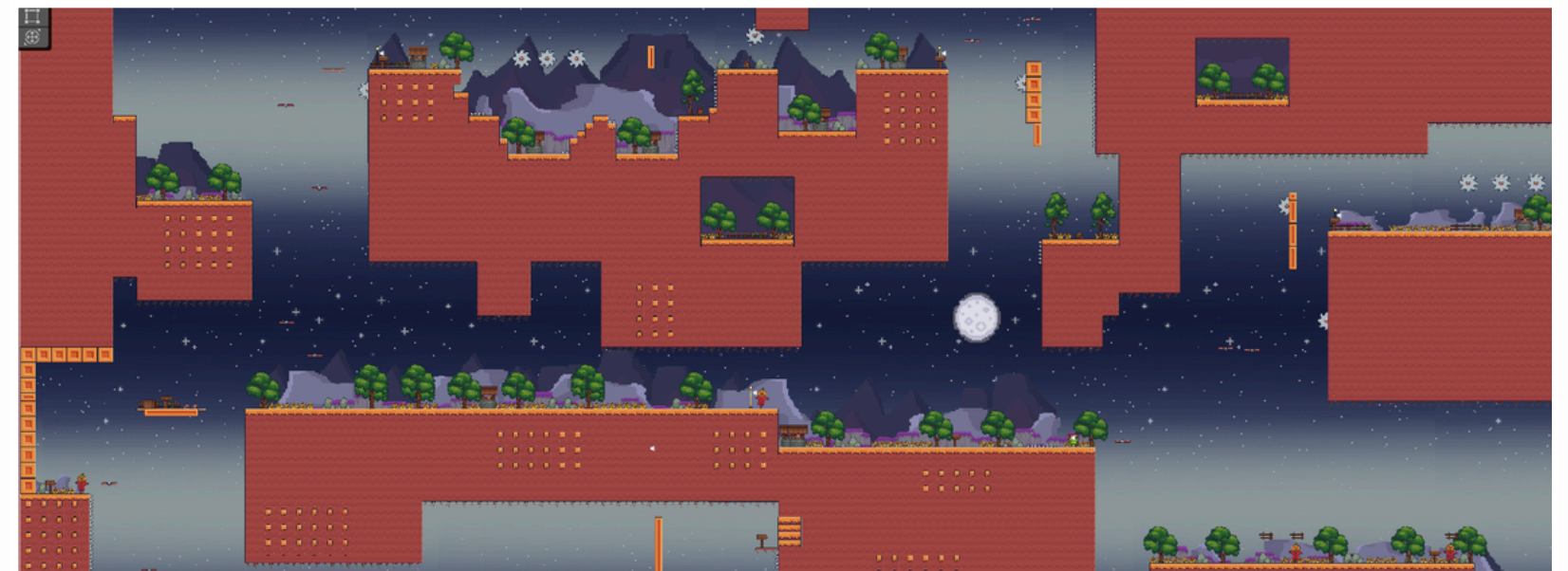
PERIODE 2024 :



Februari



Juli





PROJECT 5

AQUASENSE WATER QUALITY MONITORING

Saya bekerja sama dalam tim yang terdiri dari 6 orang, dengan tanggung jawab mengembangkan sistem IoT dan mengelola integrasi data sensor ke dalam Firebase untuk proyek monitoring kualitas air berbasis aplikasi. Dan mengorganisir data di Firebase menjadi data sensor real-time dan catatan sejarah untuk diintegrasikan ke dalam aplikasi. Proyek ini berhasil diselesaikan dengan baik, mendapat apresiasi dari dosen, dan menunjukkan kerjasama tim yang solid.

PERIODE 2024 :

M Maret — **J** Juli





| CONTACT



muhammad.nugroho021@binus.ac.id



(+62)821-3691-5688



Muhammad Rizky Dwi Nurcahyo Nugroho



@dwinrizky



THANK YOU

■ MUHAMMAD RIZKY DWI NURCAHYO NUGROHO