

MUHAMMAD RIZKY DWI NURCAHYO NUGROHO

(+62)821 3691 5688 | muhammad.nugroho021@binus.ac.id |
[linkedin.com/in/muhammad-rizky-dwi-nurcahyo-nugroho](https://www.linkedin.com/in/muhammad-rizky-dwi-nurcahyo-nugroho)

Mahasiswa Ilmu Komputer dengan keahlian dalam pengembangan aplikasi, dan website menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan Firebase. Tertarik untuk berkontribusi dalam pengembangan solusi digital yang inovatif dan efisien melalui kerja tim yang kolaboratif dan pendekatan berbasis pengguna.

PENGALAMAN KERJA

Projek Magang – Website Rumah Inovasi – Dinas Pendidikan Kot.semarang *Mar 2025 – Saat ini*

- Projek ini dilakukan dengan 2 orang untuk Mengembangkan website “Rumah Inovasi” sebagai portal informasi dan dokumentasi kegiatan inovatif di lingkungan Dinas Pendidikan.
- Membangun tampilan antarmuka menggunakan HTML, CSS, dan ReactJS agar responsif di berbagai perangkat.
- Project ini masih berlangsung sampai sekarang

Projek Magang – E-application Tata disdik – Dinas Pendidikan Kot.semarang *Feb 2025 – Apr 2025*

- Projek ini dilakukan dengan 2 orang untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis web untuk mengelola dokumen internal dan rekap laporan administrasi.
- Menggunakan Google Apps Script dan Google Spreadsheet untuk backend otomatisasi input dan filtering data.
- Menerapkan sistem filter berdasarkan kategori dan tahun, serta fitur ekspor ke file CSV/XLSX dan PDF.
- Berkontribusi dalam pembuatan UI menggunakan HTML dan CSS, serta pengujian fungsionalitas sistem.

Projek Magang – Mengembangkan ulang tampilan website SDN 03 JOMBLANG –

Dinas Pendidikan Kot.semarang *Feb 2025 – Feb 2025*

- Projek ini dilakukan dengan 2 orang untuk mendesain ulang dan memperbarui tampilan website SDN 03 Jombang agar lebih modern, informatif, dan responsif.
- Mengoptimalkan struktur navigasi seperti (**Dasboard(Beranda), Profil, Layanan, Penerimaan siswa, Lomba - Lomba, Galeri, Berita, dan Kontak**) serta menyesuaikan konten sekolah dengan kebutuhan pengguna (guru, siswa, dan orang tua).
- Menggunakan HTML, dan CSS sebagai teknologi pengembangan.

Final project assignment – Fit-Life (UX) –

Computer Science – Binus University *Feb 2024 – Jun 2024*

- 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.

Final project assignment – FireSense Apps Detection and Monitoring –

Computer Science – Binus University *Feb 2024 – Jul 2024*

- Berhasil memimpin tim untuk mengembangkan sistem deteksi kebakaran berbasis IoT yang menggunakan sensor api, suhu, dan gas, serta memberikan notifikasi real-time melalui aplikasi seluler.

Final project assignment – KAGGA Game 2D Platform Adventure –

Computer Science – Binus University *Feb 2024 – Jul 2024*

- Mendesain dan mengimplementasikan 3 level permainan dengan Unity dan C++.
- Bekerja sama dengan tim untuk menciptakan pengalaman bermain yang menantang dan menarik.

Final project assignment – AQUASENSE Water Quality Monitoring –

Computer Science – Binus University

Mar 2024 – Jul 2024

- Bekerja dalam tim lain untuk mengembangkan sistem IoT pada proyek pemantauan kualitas air berbasis aplikasi, mengelola data sensor di Firebase, dan membaginya menjadi data real-time serta historis; proyek ini sukses dan mendapat apresiasi dari dosen.

Final project assignment – Aplikasi Pelatihan Kerja(Course Mastery) –

Computer Science – Binus University

Sep 2024 – Des 2024

- 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.

PENDIDIKAN

Bina Nusantara University

Sep 2022 – Saat ini

Mahasiswa semester 6 di jurusan Ilmu Komputer, BINUS University @Semarang, dengan IPK 3.08.

SKILLS

- **Programming Languages:** HTML, CSS, JavaScript, C, Python
- **Design Tools:** Figma, Canva
- **Development Tools:** Android Studio, Visual Studio Code, Microsoft Office
- **Back-End & Scripting:** Firebase, Google Apps Script (GAS)
- **AI Tools:** Proficient in using ChatGPT for research, content generation, and problem-solving

SOFT SKILLS

Team Collaboration, Agile Project Management, UX/UI Design Principles

SERTIFIKASI

Decoding – AWS Back-End Academy

Apr 2025 – Saat ini

Pengalaman Relawan & Kegiatan Organisasi

Panitia Hardiknas – Dinas Pendidikan Kota Semarang

Panitia Acara | Mei 2025

- Bertugas di bagian penerimaan tamu untuk memastikan tamu undangan terverifikasi dan masuk sesuai daftar hadir.
- Mendukung kelancaran acara melalui koordinasi dengan panitia logistik dan protokol.

Mahasiswa Aktif pada Organisasi MTA Binus @Semarang

Anggota Aktif | Apr 2024 – Jun 2024

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.

Summer program Binus @Semarang

Peserta | Jun 2023

Mengikuti program lintas kampus BINUS yang melibatkan partisipan dari BINUS Jakarta (Kampus Anggrek & Alam Sutera), BINUS Bandung, BINUS Malang, dan BINUS Semarang.

- Mengunjungi Pabrik Nissin Semarang untuk mempelajari proses produksi modern, inovasi teknologi, dan praktik keberlanjutan perusahaan.
- Mengikuti kunjungan budaya ke Desa Kenteng untuk memahami proses pembuatan tahu tradisional dan semangat gotong royong masyarakat pedesaan.
- Program ini memperluas wawasan saya mengenai integrasi antara teknologi industri, nilai tradisi, dan pentingnya keberlanjutan sosial.

Character Building Development Center (CBDC),

Generasi Z sebagai Pelopor Toleransi: Inspirasi dari Desa Winong Semarang

Anggota | Januari 2024

Proyek dilaksanakan pada 25 Januari 2024 di SMA Kristen Terang Bangsa

- Berpartisipasi dalam kegiatan edukasi toleransi beragama melalui serangkaian aktivitas, seperti presentasi singkat, pemutaran film edukatif, dan permainan interaktif bertema keberagaman.
- Bertanggung jawab dalam mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam diskusi dan permainan.
- Kegiatan ditutup dengan doa bersama dan makan bersama, menciptakan momen kebersamaan yang memperkuat nilai toleransi dan empati antar peserta.

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

Anggota | Jun 2023

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

- Melaksanakan kegiatan fun learning untuk anak-anak panti asuhan dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.
- Mengadakan sesi perkenalan dan ice-breaking untuk membangun hubungan positif antara fasilitator dan peserta.
- Menyelenggarakan permainan edukatif berbasis web (Quizizz) secara berkelompok dan sesi tanya jawab yang mendorong partisipasi aktif.
- Mengakhiri program dengan sesi evaluasi dari anak-anak sebagai umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan.
- Kegiatan ini mempererat hubungan emosional dan meningkatkan semangat belajar dalam suasana penuh kehangatan dan kebersamaan.