

# HASAN WAULAT

Jakarta Timur | [Portofolio](#) | [Linkedin](#) | +6285254308418 | hasanjobs3@gmail.com

## RINGKASAN

---

Lulusan baru dari jurusan Teknik Informatika, tertarik dan mendalami bidang Desain UI/UX. Selama masa studi, telah mempelajari berbagai keterampilan, termasuk Design thinking, Prototyping, HTML, dan melakukan praktik lapangan. Pengalaman sebelumnya termasuk Magang Eduword, SIB UI/UX Research and Design di Binar Academy, dan Magang Virtual di Nuri dan FundEx. Keterampilan yang dimiliki meliputi analisis, reporting, dan testing. Terbuka untuk mengeksplorasi berbagai arah karir di bidang UI/UX Designer.

## PENGALAMAN

---

### Eduwork

**Online**

*UI/UX Designer- Magang*

*Dec 2023 – Sekarang*

- Merancang aplikasi manajemen keuangan dari data yang menunjukkan bahwa 75% masalah yang dihadapi mahasiswa tingkat akhir menggunakan metode interview.
- Membuat desain ulang aplikasi MyAgri berdasarkan review playstore dari 38 pengguna yang merasa kurang puas dengan tampilan hingga fitur yang disediakan
- Melakukan riset untuk memahami kebutuhan pengguna dengan target maksimal 5 users untuk mendapatkan data yang mendalam dengan melakukan interview, survey.
- Membuat sketsa dasar lebih dari 10 layar untuk kerangka visual yang menggambarkan struktur hirarki elemen antarmuka dengan Figma dari hasil analisis.
- Menguji antarmuka dengan 3 users untuk mendapatkan perbaikan desain antarmuka berdasarkan pengalaman pengguna dengan menyiapkan skenario pengujian.

### Nuri

**Online**

*Project-Based Virtual Intern: UI/UX Designer- Intern*

*Okt 2023 – Okt 2023*

- Mengumpulkan data dari 5 responden pelanggan COD dengan menggunakan in-dept interview
- Melakukan pemetaan temuan masalah dari 5 responden dengan menggunakan problem statement.
- Melakukan brainstorming ide produk dengan membuat user flow, IA, Wireframe sebanyak 17 layar dan Visual Style
- Melakukan perancangan Hi-Fi dan prototype sebanyak 17 layar berdasarkan hasil brainstorming
- Membuat portofolio dari keseluruhan proses desain selama 3 hari yang dipublikasikan ke website behance.

### FundEx

**Online**

*Project-Based Virtual Intern: UI/UX Design- Intern*

*Jul 2023 – Jul 2023*

- Melakukan riset terhadap halaman situs web FundEx selama 5 hari untuk memahami target dan kebutuhan perusahaan.
- Melakukan elemen desain visual seperti warna, dan ikon selama 1 hari untuk meningkatkan estetika halaman dengan alat bantu figma, colorhunt, dan tablericons.
- Mendefinisikan dan menyusun navigasi yang mudah dimengerti dan mencakup sekitar 30% dari keseluruhan proses untuk memandu pengguna melalui landing page.
- Membuat konten yang relevan, menarik dan informatif, tersedia dan disajikan dalam 1 hari secara optimal berdasarkan brainstorming.

- Mengatur dan memformat teks, gambar, dan elemen dalam waktu kurang dari 1 hari untuk meningkatkan daya tarik visual dengan pesan yang jelas

### **Binar Academy**

*UI/UX Research and Design- Studi Independen Batch 3*

**Online**

*Agu 2022 – Jan 2023*

- Berkolaborasi untuk penelitian masalah utama Indonesia dari data vaksinasi covid-19 "18 Agustus 2021" dengan diskusi.
- Melakukan perancangan desain produk berbasis mobile untuk pelanggan yang malas keluar rumah, hasil SUS score 71 kategori baik dengan metode design thinking.
- Melakukan perancangan ulang aplikasi MyUMM Student berdasarkan hasil review playstore, hasil SUS score 71 kategori "good" dengan analisis kompetitor.
- Berkolaborasi membuat aplikasi di bidang Agritech yaitu "Ruang Tani" dan pengguna baru meningkat 20% dalam 1 bulan berdasarkan MVP Plan.
- Melakukan penelitian kesehatan mental untuk mahasiswa dan mahasiswi berdasarkan data dari "Kesehatan Mental di Indonesia 2021" berdasarkan problem statement.
- Melakukan manajemen proyek perangkat lunak Aplikasi Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam dengan anggaran 42.182.000 menggunakan metode waterfall.

## **SERTIFIKASI & PELATIHAN**

---

### **Eduwork**

**Online**

Basic Principles UI/UX Designer

*Des 2023 - Des 2023*

- Mempelajari prinsip-prinsip dasar dalam desain UI dan UX selama 1 minggu untuk mendesain antarmuka yang efektif dan mudah digunakan dengan Figma.
- Belajar memahami metode dan teknik analisis pengguna selama 2 hari untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna dengan memilih metode yang tepat.
- Mempelajari teknik wireframe dan prototipe untuk dapat melakukan pengujian dengan skor di atas 70 kategori baik dengan Figma, Whimsical dan maze.
- Belajar mengenali tools desain UI/UX selama 1 hari untuk membuat desain digital dengan mengeksplorasi sebanyak mungkin cara menggunakan tools tersebut.
- Belajar mengenai kontras yang mengacu pada perbedaan elemen desain selama 1 jam terkait elemen yang berdekatan dan keseimbangan dengan color hunt dan figma [Link](#)

### **MySkill**

**Online**

Figma for UI/UX Design & User Experience Design

*Sep 2023 - Nov 2023*

- Belajar mengenai mendesain sebuah produk selama 1 minggu untuk memberikan penalaman pengguna yang baik dan mengurangi tingkat kebingungan/frustasi [Link](#)
- Mempelajari tentang desain sebuah halaman mobile dan website selama 3 hari agar selalu konsisten dengan menggunakan elemen-elemen yang harus/wajib ada.
- Belajar mendalami aspek desain yang berfokus pada pengalaman pengguna selama 3 hari untuk menciptakan produk yang baik dengan menggunakan prinsip-prinsip ux.
- Belajar memahami pengguna selama 4 hari agar produk yang dibuat dapat menyelesaikan masalah pengguna dengan metode riset kualitatif, kuantitatif. [Link](#)
- Belajar membuat dokumentasi desain terkait apa yang sudah dikerjakan untuk menyamakan persepsi semua pihak selama 1 hari dengan figma dan microsoft office.

## **PENDIDIKAN**

**University of Muhammadiyah Malang**  
*Bachelor Degree (S-1) - Informatics Engineering*  
GPA 3.87

**Malang**  
*Agu 2019 - Jul 2023*

- Melakukan manajemen proyek perangkat lunak pada website "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam" untuk peternak desa junrejo dengan menggunakan metode Waterfall.
- Melakukan analisis usability pada E-Learning (LMS) Universitas Muhammadiyah Malang dari sisi User Experience.
- Mengikuti kompetisi Gemastik pada tahun 2022 untuk para pejuang diabetes untuk merancang aplikasi pelacakan diabetes dengan kontrol kesehatan.
- Merancang aplikasi Sistem Informasi Desa Hitulama berbasis mobile dan website di Desa Hitulama untuk keperluan skripsi dengan metode Design Thinking.
- Merancang Sistem Informasi Manajemen Data Visual Desa Hitulama untuk membangun e-government dengan metode Design Thinking.
- Merancang Aplikasi Ayo Belajar untuk penyandang disabilitas dengan keterbatasan alat pendengaran
- Mempelajari bahasa pemrograman html, css, javascript, java, c++ dan dart.

## **SKILLS, MINAT, & BAHASA**

**Technical Skills :** UI/UX Design | UX Research | Figma | Design Thinking | Jira | Trello | Maze | | HTML | Kano Model | SUS | EisenHower Matrix | Design Sprint | Competitor Research | IA | Flowchart | Project Libre

**Soft Skills :** Growth Mindset | Self-Regulated Learning | Learning Drive | Grit | Critical Thinking | Problem Solving | Creative Thinking | Learning Agility

**Minat:** UI/UX Designer | UX Research | Front End Developer | Mobile Developer | Android Developer

**Bahasa:** Indonesia (Native) | English (Beginner)

## **PROJEK**

### **Aplikasi Ruang Tani**

*Nov 2022 - Des 2022*

Details : Ruang tani hadir untuk membantu petani mulai dari informasi penjualan pupuk hingga informasi harga

Tools : Figma, Google Scholar, Zoom

Link : <https://shorturl.at/lnQW4>

### **Aplikasi Diabetes**

*Okt 2022 - Nov 2022*

Details : Sebagai solusi bagi penderita diabetes dengan meningkatkan pengetahuan dan kontrol menggunakan aplikasi dan mengatasi peningkatan diabetes di Indonesia.

Tools : Figma, Google Scholar, Zoom

Link : <https://shorturl.at/lnQW4>

## **REFERENSI**

Name : Mohammad Abuemas Rizq Wijaya  
Company : PT. Sinergi Rajawali Mataram  
Position : UI/UX Designer  
Contact : 082245805586