

(HAFIZ ALGIPHARY)

Tangerang, Banten, 15821 | +6289663063771 | hafiz-work.framer.website | hafizalgiphary.work@gmail.com

RINGKASAN

Saya Hafiz Algiphary, lulusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma tahun 2021. Saya terbiasa dalam pembuatan desain UI/UX untuk perangkat desktop maupun seluler. Pengalaman saya mencakup partisipasi dalam lomba desain UI/UX pada tahun 2020 dan 2021, serta mengikuti program magang sebagai UI/UX Designer. Selain itu, saya juga telah mengerjakan beberapa proyek freelance. Saat ini, saya telah memiliki pengalaman kerja profesional selama 2 tahun sebagai UI/UX Designer, yang memperkuat keterampilan saya dalam riset pengguna, pembuatan wireframe, prototipe, serta kolaborasi dengan tim pengembang.

PENGALAMAN

Jalintraksi – ICE Business Park, Jl. BSD Grand Boulevard No.23 Blok A, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang

UI/UX Designer (Februari 2023 - Sekarang)

- Merancang antarmuka pengguna untuk platform web perusahaan dengan fokus pada kemudahan dan konsistensi desain.
- Menerapkan teori dan prinsip UX (seperti UX Law dan Gestalt) untuk memastikan desain memiliki hierarki visual dan pengalaman pengguna yang optimal.
- Menerjemahkan flow bisnis yang diberikan oleh BA dan PM menjadi user flow dan tampilan antarmuka yang intuitif.
- Mengembangkan dan memelihara *Design System* agar setiap komponen antarmuka konsisten secara ukuran, warna, dan tipografi.
- Melaksanakan usability testing untuk mengevaluasi efektivitas desain serta menerapkan hasil temuan pada iterasi berikutnya.
- Menyusun dan menjalankan Test Case untuk memastikan kualitas fitur sebelum perilis ke publik.
- Melakukan handoff desain yang telah disetujui oleh PM dan BA kepada developer untuk tahap implementasi.
- Mengelola timeline proyek serta membuat dan mendistribusikan task kepada developer untuk memastikan setiap fitur diselesaikan tepat waktu.
- Berperan aktif dalam pemantauan dan pelaporan progres proyek kepada stakeholder.

Social VPS – Cihanjuang Rahayu, Kab. Bandung Barat, Indonesia

UI/UX Designer (November 2022 – Januari 2023)

- Merancang antarmuka pengguna (UI) untuk platform web sesuai identitas visual perusahaan.
- Menerapkan prinsip UX Law dan Gestalt dalam desain untuk menciptakan hierarki visual yang jelas dan pengalaman pengguna yang intuitif.
- Menerjemahkan flow bisnis dari tim BA dan PM menjadi user flow serta tampilan antarmuka yang mudah dipahami pengguna.
- Mengembangkan dan memelihara Design System agar setiap komponen antarmuka konsisten secara ukuran, warna, dan tipografi.

Otto Digital Group – Jakarta Selatan, Indonesia

UI/UX Magang (Desember 2021 - Maret 2022)

- Merancang antarmuka pengguna (UI) untuk platform mobile dan web di bawah arahan Lead UI/UX.
- Menerjemahkan arahan dan task dari Lead UI/UX menjadi user flow, wireframe, serta high-fidelity design yang siap digunakan dalam proses pengembangan.
- Merancang *Desain System* agar setiap komponen yang digunakan secara berulang memiliki ukuran yang konsisten.
- Menerapkan prinsip UX Law dan Gestalt untuk memastikan desain mudah digunakan dan konsisten secara visual.
- Berkontribusi dalam pengembangan Design System agar komponen antarmuka seragam dan efisien digunakan lintas proyek.

Techno Fair Ux Design Competition 21 – Depok, Indonesia

UX Design Participant (Maret 2021 - April 2021)

- Merancang konsep aplikasi mobile untuk menampilkan ketersediaan ruang di rumah sakit, guna membantu pengguna menemukan fasilitas dengan cepat dan efisien.

Techno Fair Ux Design Competition 20 – Tangerang, Indonesia

UX Design Participant (April 2020 - Mei 2020)

- Membuat desain aplikasi layanan jasa laundry berbasis mobile dengan fokus pada kemudahan pemesanan dan pelacakan pesanan pengguna.

PENDIDIKAN

Universitas Gunadarma (2017-2021)

S1 Sistem Informasi - IPK 3,42

- *Workshop : Building Website using HTML.*
- Manajemen Layanan Teknologi Informasi.
- *Fundamental DBMS.*

SERTIFIKASI

- Anak Rimba Workshop UI/UX Design Adobe XD.
- Techno Fair Ux Design Competition 21.
- BrainmaticsID UI/UX Design Overview.
- BuildWithAngga – UX Design: Gestalt Principles.
- Build With Angga Ux Design Usability-Testing.
- Techno Fair Ux Design Competition 20.

KEMAMPUAN

Alat Desain Antarmuka (UI):

- Figma
- Adobe XD
- Framer
- Photoshop
- Spline

Desain Pengalaman Pengguna (UX)

- Desain Interaksi
- Pengujian Kebergunaan (*Usability Testing*)
- Maze
- Struktur Navigasi & Diagram Alur

Desain Pengalaman Pengguna (UX)

- HTML
- CSS
- SCSS
- Jira

PROJEK

- Pembuatan Website Bengkel Mobil Amanda Motor Menggunakan PHP MySQLI. (Penelitian Ilmiah)
- Pembuatan Desain Website Wailug. (*Open Source*)
- Pembuatan Desain Website Gasrem. (*Magang*)
- Pembuatan Desain Aplikasi *Mobile* Digital Banking. (*Magang*)
- Pembuatan Desain *Landing Page* website *West Bandits Solo*. (*Freelance*)
- Pembuatan Desain website *Prabugiritama*. (*Freelance*)
- Perancangan Alur untuk suatu fitur (*Stream Overlay, dan unggah konten*) pada website *jalintraksi* .(*Full Time*)
- Pembuatan Desain *POS (Point Of Sales)* untuk *The'mens barber shop*. (*Full Time*)
- Pembuatan Desain layanan reservasi untuk rumah sakit serta dashboard CMS untuk mengelola data. (*Full Time*)
- Pembuatan Desain *Landing Page* website *Kandela*. (*Freelance*)
- Pembuatan Desain *Landing Page* website *Thumbspark*. (*Freelance*)
- Pembuatan Desain Aplikasi *Mobile* kursus biola. (*Freelance*)

PORTOFOLIO

<https://hafiz-work.framer.website/>