

MUHAMMAD RESTU RAHMAN

Banjarmasin, Kalimantan Selatan | 085849475546 |

Resturahman232@gmail.com | www.linkedin.com/in/resturhmn/

Portofolio: <https://resturhmn.me>

RINGKASAN

Lulusan Pendidikan Komputer Universitas Lambung Mangkurat dengan fokus pada pengembangan website (front-end dan back-end), UI/UX design, dan desain grafis. Bersertifikat Junior Web Programming dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) yang menunjukkan kompetensi dalam mengembangkan website menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, membangun antarmuka dan fungsionalitas website, serta mengintegrasikan database dengan aplikasi web. Berpengalaman mengerjakan proyek web dengan PHP, Laravel, dan basis data MySQL, serta mengembangkan aplikasi mobile dengan Android Studio. Di bidang desain, terampil merancang UI/UX menggunakan Figma serta aset visual seperti logo 3D, poster, flyer, dan banner menggunakan Adobe Illustrator, CorelDraw, Photoshop, Canva, dan Blender. Memahami dasar Python dan Java serta terampil mengedit video menggunakan CapCut dan Adobe Premiere Pro. Memiliki kemampuan pemecahan masalah, kepemimpinan, komunikasi efektif, dan kerja tim, serta berdedikasi untuk terus mengembangkan keterampilan di bidang Web Development, Cloud Computing, dan Machine Learning.

PENDIDIKAN

Universitas Lambung Mangkurat2022 – 2026

S1 Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IPK: 3.39/4.00)

Pencapaian:

- Juara III Pekan Seni Mahasiswa Nasional - Bidang Desain Media Kampaye Sosial
- Perwakilan ULM pada LIDM - Bidang Desain Poster
- Pekan Kreatifitas Mahasiswa Pendidikan Komputer FKIP ULM - Poster Terfavorit

PENGALAMAN KERJA

Freelance 3D Designer2026

Freelance (Klien Perorangan/Bisnis)

- Menerima dan menganalisis kebutuhan visual klien sebagai dasar perancangan logo 3D untuk branding.
- Merancang logo 3D dan animasi motion graphic menggunakan Blender sesuai identitas brand klien.
- Melakukan revisi berdasarkan masukan klien dan menyerahkan hasil akhir sesuai kesepakatan.

Asistensi MengajarJanuari 2025 - Juni 2025

SMPN 9 Banjarmasin

- Melaksanakan pembelajaran Informatika secara mandiri sebanyak 8 Jam Pelajaran (JP) per minggu.
- Merancang dan menyampaikan materi pembelajaran beserta media penunjangnya kepada siswa.
- Membimbing siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas.
- Mengajarkan dasar pemrograman menggunakan Scratch serta membimbing praktik langsung kepada siswa.
- Melaksanakan pengumpulan, pemeriksaan, dan penilaian hasil belajar sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran.
- Mengelola informasi dan hasil penilaian siswa untuk mendukung evaluasi dan pelaporan hasil belajar.

PROJECT

Website Media Pembelajaran Materi Framework CSS Bootstrap dengan Model TutorialJuli 2026

Project Tugas Akhir

- Merancang modul pembelajaran dan materi edukatif.
- Mengembangkan struktur dan fungsionalitas website menggunakan PHP dengan framework Laravel serta MySQL sebagai database.
- Mengimplementasikan fitur CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk mengelola data pada website secara efektif.
- Merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna yang responsif dan interaktif menggunakan CSS, JavaScript, serta mengimplementasikan Menerapkan gamifikasi berupa points, badges, leaderboard, feedback, progress pembelajaran, dan sertifikat., untuk fitur pembelajaran interaktif.
- Mengimplementasikan fitur autentikasi pengguna untuk meningkatkan keamanan dan mengatur akses pengguna pada website.

Clustering Dataset Iris Menggunakan Algoritma K-Means dengan PythonNovember 2025

Project Mata Kuliah Sains Data

- Menerapkan algoritma K-Means (unsupervised learning) untuk mengelompokkan 150 sampel data bunga Iris ke dalam 3 cluster menggunakan Python dan library scikit-learn.
- Memvisualisasikan sebaran data awal dan hasil clustering dengan scatter plot berdasarkan fitur petal length dan petal width, serta menjelaskan perhitungan manual K-Means (Euclidean Distance dan pembaruan centroid).
- Mengevaluasi hasil clustering dengan confusion matrix, precision, dan recall, sehingga diperoleh akurasi sebesar 88,6% dengan cluster Setosa terpisah sempurna.

Website Pengaduan Mahasiswa dengan Framework Laravel dan Database MySQLMei 2024

Project Mata Kuliah Pemrograman Website 2

- Membangun struktur website menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan database MySQL.
- Membuat tampilan antarmuka lebih menarik menggunakan CSS dan interaktif menggunakan JavaScript.
- Mengimplementasikan fitur autentikasi pengguna untuk meningkatkan keamanan website.

Aplikasi Agenda Berbasis Website

Project Mata Kuliah Pemrogramman Web 1

- Mengembangkan website agenda dengan mengaplikasikan struktur HTML dan menggunakan Firebase untuk penyimpanan data website.
- Pembuatan tampilan antarmuka menggunakan CSS dan Javascript ntuk interaktifitas website.
- Berhasil menyelesaikan project website dan laporan akhir bersama dua anggota lainnya dengan baik dan nilai akhir A.

Juni 2023

3D Logo Design & Motion Graphic (Client Project)

Paid Freelance Project

- Merancang logo 3D untuk kebutuhan branding klien menggunakan teknik desain tiga dimensi dengan software blender.
- Menyesuaikan konsep visual dengan identitas brand klien, mulai dari bentuk, pencahayaan, hingga efek material logo.
- Merancang motion graphic pada logo 3D dengan software blender.

2026

ORGANISASI

Google Developer Student Clubs (GDSC) Universitas Lambung Mangkurat

Core Team Divisi Media & Creative

- Merancang berbagai media visual untuk kebutuhan publikasi dan kegiatan organisasi, meliputi poster, flyer, banner, dan lanyard menggunakan Figma.
- Menerjemahkan konsep dan informasi kegiatan menjadi desain visual yang menarik, informatif, dan konsisten dengan identitas GDSC.
- Berkolaborasi dengan anggota divisi dan kepanitiaan lain untuk memenuhi kebutuhan desain pada setiap kegiatan.
- Berpartisipasi dalam pelaksanaan berbagai kegiatan seminar yang diselenggarakan oleh organisasi.Mendukung kelancaran kegiatan sebagai bagian dari kepengurusan organisasi.

Oktober 2023 - Juni 2025

KEAHLIAN

Hard Skills : Web Web Development (HTML, CSS, JavaScript), Framework Laravel, MySQL, Python, Java, PHP, Figma, Adobe Illustrator, CorelDraw, Photoshop, Premier Pro, CapCut, Blender.

Soft Skills : Pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir analitis, berpikir kreatif, kerjasama tim

Bahasa : Indonesia (Professional Proficiency) dan English (Intermediate)

SERTIFIKASI & PELATIHAN

Sertifikasi Junior Web Programming BNSP

Badan Nasional Sertifikasi Profesi

- Mengembangkan website menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript
- Membangun antarmuka dan fungsionalitas website sesuai kebutuhan
- Mengelola serta mengintegrasikan database dengan aplikasi web

Januari 2025

Pelatihan Desain Digital

Program Studi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Lambung Mangkurat

- Mengikuti pelatihan desain digital yang diselenggarakan dalam rangka mendukung penggunaan aplikasi open source.
- Merancang desain grafis berbasis vector menggunakan Inkscape.
- Menyelesaikan tugas akhir pelatihan berupa perancangan desain karya sendiri.

April 2024