Mochamad Rico Andreano

Taman, Sidoarjo | 08972972949 | ricoandreano054@gmail.com
Portofolio: https://24082010005-cmyk.github.io/Portoflio-MRicoAndre-New/

RINGKASAN

Mahasiswa Sistem Informasi Semester 4 UPN "Veteran" Jawa Timur dengan latar belakang Teknik Komputer dan Jaringan serta minat pada bidang jaringan komputer dan infrastruktur IT. Memiliki pengalaman dalam melakukan konfigurasi perangkat jaringan seperti router dan Mikrotik, serta memahami dasar-dasar manajemen jaringan. Memiliki ketertarikan untuk berkembang di bidang Network Engineer dan IT Support, didukung dengan kemampuan problem solving, kerja tim, dan semangat belajar yang tinggi untuk berkontribusi dalam pengembangan sistem dan jaringan yang andal.

PROJECT IT

TEKNISI LAB KOMPUTER - (2022)
● Melakukan maintenance dan troubleshooting jaringan serta perangkat komputer untuk memastikan kestabilan operasional laboratorium
● Mengelola jaringan LAN termasuk konfigurasi perangkat jaringan seperti router dan switch
● Melakukan konfigurasi IP addressing serta memastikan konektivitas antar perangkat berjalan optimal

PENGEMBANGAN & IMPLEMENTASI LAB KOMPUTER - (2022)
Pengembangan & Implementasi LAB Komputer
● Merancang dan membangun infrastruktur jaringan laboratorium dari tahap perencanaan hingga implementasi
● Melakukan setup dan deployment workstation, termasuk instalasi software, konfigurasi jaringan, dan integrasi ke dalam infrastruktur jaringan
● Melakukan konfigurasi router meliputi pengaturan IP addressing, DHCP, dan manajemen jaringan
● Mendesain topologi jaringan, melakukan pengkabelan LAN, serta optimasi performa jaringan untuk mendukung kebutuhan pengguna

SISTEM WIFI VOUCHER BERBASIS MIKROTIK - (2024)
● Mengimplementasikan sistem hotspot berbasis voucher menggunakan Mikrotik untuk manajemen akses pengguna
● Melakukan konfigurasi melalui Winbox meliputi user authentication, bandwidth management, dan limitasi kecepatan internet
● Melakukan monitoring trafik jaringan dan troubleshooting untuk menjaga stabilitas serta performa koneksi

APLIKASI DESKTOP SIMPLE PAINT BERBASIS JAVA – (2024)
● Mengembangkan aplikasi desktop berbasis Java menggunakan NetBeans IDE untuk menyediakan media menggambar digital yang sederhana dan interaktif
● Mengimplementasikan fitur utama seperti kanvas gambar, pemilihan warna, pengaturan ukuran dan jenis kuas, serta fitur undo, redo, dan clear canvas
● Membangun antarmuka pengguna (GUI) berbasis Java Swing yang user-friendly serta mendukung interaksi real-time melalui event handling mouse
● Melakukan proses pengembangan dan pengujian aplikasi secara sistematis untuk memastikan performa yang stabil dan fungsionalitas yang optimal

APLIKASI TOKO KEBUTUHAN BAYI BERBASIS JAVA (QUEUE & STACK) – (2025)
● Mengembangkan aplikasi desktop berbasis Java (CLI) untuk membantu pengelolaan transaksi dan pencatatan penjualan pada UMKM Toko Kurnia Bayi
● Mengimplementasikan struktur data **Queue (FIFO)** untuk pengolahan antrian transaksi dan **Stack (LIFO)** untuk histori pembatalan transaksi (undo system)
● Membangun sistem multi-role (Admin, Owner, Member, Guest) dengan fitur manajemen barang, transaksi, laporan penjualan, serta monitoring aktivitas pengguna
● Mengembangkan fitur perhitungan transaksi, diskon member, laporan pendapatan, serta visualisasi sederhana untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis

APLIKASI DESKTOP SISTEM IURAN KEBERSIHAN RT – (2025)
● Mengembangkan aplikasi desktop berbasis Visual Basic .NET untuk mendukung pengelolaan administrasi RT dan iuran kebersihan
● Mengimplementasikan fitur pengelolaan data warga, pencatatan iuran, serta manajemen data bendahara menggunakan database MySQL

● Membangun antarmuka berbasis Windows Forms untuk mempermudah proses input data, pencatatan keuangan, serta monitoring pemasukan dan pengeluaran dana

WEBSITE SISTEM RESERVASI LAPANGAN BADMINTON – (2026)
● Membangun aplikasi reservasi lapangan berbasis web menggunakan PHP dan MySQL dengan sistem autentikasi serta pengaturan hak akses pengguna (admin, kasir, dan pelanggan)
● Mengembangkan fitur pemesanan lapangan dengan pengecekan ketersediaan jadwal, perhitungan otomatis durasi penggunaan dan total biaya, serta pengelolaan transaksi pembayaran
● Mendesain tampilan antarmuka yang responsif dan interaktif menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan Tailwind CSS dengan memperhatikan aspek keamanan seperti session management, enkripsi password, dan validasi input

PENGALAMAN KERJA

BLSDM Komdigi Surabaya (9 Januari – 4 Mei 2023)
Praktek Kerja Lapangan

PENGALAMAN ORGANISASI

Badan Legislatif Mahasiswa (BLM) (9 Mei – SELESAI)
Ketua Komisi 3

PENGALAMAN KEPANITIAAN

PANITIA FUNTASTECH 2024 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (Oktober 2024)
● Bertanggung jawab dalam pengadaan dan distribusi perlengkapan serta konsumsi selama kegiatan berlangsung
● Memastikan ketersediaan logistik sesuai kebutuhan acara secara tepat waktu
● Berkoordinasi dengan tim untuk mendukung kelancaran operasional kegiatan

PANITIA PEMIRA SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (Desember 2025)
● Mengelola kebutuhan perlengkapan dan konsumsi untuk mendukung jalannya kegiatan pemira
● Melakukan koordinasi dengan divisi lain untuk memastikan kesiapan logistik
● Membantu memastikan kelancaran pelaksanaan acara melalui dukungan operasional

PANITIA DIES NATALIS SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (Juli 2025)
● Menyiapkan dan mengelola perlengkapan serta konsumsi selama kegiatan berlangsung
● Mengatur distribusi logistik agar berjalan efektif dan efisien
● Mendukung kelancaran acara melalui pengelolaan kebutuhan operasional

PANITIA INFORMATION SYSTEM COMPETITION (ISC) 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (Agustus 2025)
● Bertanggung jawab terhadap kesiapan perlengkapan dan konsumsi selama kompetisi berlangsung
● Mengelola distribusi kebutuhan peserta dan panitia
● Berkoordinasi dengan tim untuk menjaga kelancaran kegiatan

PANITIA DIES NATALIS FASILKOM 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (Agustus 2025)
● Mengelola kebutuhan logistik dan konsumsi untuk mendukung kegiatan fakultas
● Memastikan distribusi perlengkapan berjalan sesuai perencanaan
● Berkolaborasi dengan panitia lain untuk menjaga efektivitas pelaksanaan acara

PANITIA MOSAIK KADERISASI FASILKOM 2025 – UPNVJT, Surabaya
Senior Pendamping (Agustus 2025)
● Membimbing dan mendampingi mahasiswa baru dalam proses kaderisasi fakultas
● Membantu membangun kedisiplinan, kerja sama tim, dan adaptasi lingkungan kampus
● Berperan aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif

PANITIA DIMENSI (GRADASI) SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Senior Pendamping (Agustus 2025)
● Mendampingi mahasiswa baru dalam kegiatan kaderisasi program studi
● Memberikan arahan serta membantu proses pengembangan soft skill peserta
● Mendorong partisipasi aktif dan kerja sama dalam setiap kegiatan

PANITIA EDISI (GRADASI) SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (September 2025)
● Menyiapkan kebutuhan perlengkapan dan konsumsi selama kegiatan kaderisasi
● Mengatur distribusi logistik untuk mendukung kelancaran acara
● Berkoordinasi dengan tim dalam memastikan kesiapan operasional

KETUA DIVISI AKSI PKM SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Ketua Divisi (Oktober 2025)
● Memimpin tim dalam perencanaan dan pengelolaan perlengkapan serta konsumsi kegiatan
● Mengatur distribusi logistik dan memastikan seluruh kebutuhan acara terpenuhi
● Berkoordinasi dengan panitia inti untuk menjaga efektivitas dan kelancaran kegiatan

PANITIA PENSI (GRADASI) SISTEM INFORMASI 2025 – UPNVJT, Surabaya
Anggota Panitia Perlengkapan dan Konsumsi (November 2025)
● Mengelola kebutuhan perlengkapan dan konsumsi dalam kegiatan pentas seni kaderisasi
● Memastikan distribusi logistik berjalan dengan baik selama acara
● Mendukung kelancaran operasional kegiatan melalui koordinasi tim

PANITIA KPU PEMIRA FASILKOM 2026 – UPNVJT, Surabaya
Anggota KPU (April 2026)
● Terlibat dalam penyelenggaraan proses pemilihan raya mahasiswa tingkat fakultas
● Membantu pelaksanaan teknis pemira agar berjalan sesuai prosedur
● Berkoordinasi dengan tim untuk menjaga transparansi dan kelancaran proses pemilihan

PANITIA PEMIRA FASILKOM 2026 – UPNVJT, Surabaya
Bendahara BPH (April 2026)
● Bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan kegiatan
● Melakukan pencatatan pemasukan dan pengeluaran secara terstruktur
● Menyusun RAB serta memastikan penggunaan anggaran sesuai perencanaan

KETUA KOMISI 3 BADAN LEGSILATIF MAHASISWA 2026/2027 – UPNVJT, Surabaya
Ketua Komisi (2026/2027)
● Bertanggung jawab memimpin dan mengelola Departemen PSDM (Pengembangan Sumber Daya Manusia) yang menaungi bidang kaderisasi, penelitian dan pengembangan, kewirausahaan, serta seni dan olahraga
● Mengawasi pelaksanaan program kerja departemen guna meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa, kreativitas organisasi, dan pengembangan potensi anggota
● Berkoordinasi dengan pengurus serta anggota dalam menjaga efektivitas, komunikasi, dan keberlangsungan kegiatan organisasi secara aktif dan terarah

PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR (2024 - SELESAI)
S1 Sistem Informasi

SMKS YAPALIS KRIAN (2021 - 2024)
Teknik Komputer Jaringan

KEMAMPUAN, PENCAPAIAN, DAN PENGALAMAN LAINNYA

- *Hard Skills : Winbox, Bahasa Pemrograman (Java, Javascript, CSS, PHP, Python, C++), Framework Pemrograman (Laravel, Tailwind), Bahasa Markup (HTML).*
- *Soft Skills : Komunikasi, Rasa Ingin Tahu, Kepemimpinan, Adaptasi, Kerjasama dan Kolaborasi, Manajemen Waktu, Networking, Inisiatif, Growth Mindset.*
- *Bahasa : Bahasa Indonesia.*
- *Prestasi (2024) : Siswa Eligible 10 besar Se-Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan*