



BAGUS ALFIYAN YUSUF

6282338886434 | bagusalfiyanusuf@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/bagus-alfiyan-yusuf-a2ba632a3/> | <https://github.com/Fiyanz>

Lumbu, Kutowinangun, Kebumen, Jawa Tengah

Mahasiswa Ilmu Komputer dengan fokus spesialisasi pada Machine Learning dan Artificial Intelligence. Memiliki pengalaman praktis dan rekam jejak yang kuat dalam merancang, melatih, serta mengimplementasikan berbagai model. Portofolio pengembangan mencakup Natural Language Processing (Analisis Sentimen dan Deteksi Kata Kasar), Deep Learning (Computer Vision untuk Klasifikasi Hama Cabai), hingga pemodelan data prediktif (Prediksi Pembakaran Kalori) dan Sistem Rekomendasi (Workout). Mahir menggunakan ekosistem Python dan antusias mengeksplorasi solusi berbasis data untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Work Experiences

Freelance - Kebumen, Central Java, Indonesia

Aug 2025 - Jan 2026

Back End Developer

- Merancang dan mengembangkan arsitektur backend untuk platform e-commerce penjualan jas hujan menggunakan Framework FastAPI.
- Melakukan analisis kebutuhan klien (requirement gathering) secara langsung dan menerjemahkannya ke dalam spesifikasi teknis pengembangan perangkat lunak yang terstruktur.
- Berkolaborasi dengan rekan tim frontend untuk mengintegrasikan API dan memastikan fungsionalitas sistem berjalan dengan optimal.
- Melakukan konfigurasi dan deployment aplikasi ke lingkungan server menggunakan [Docker dan Nginx] untuk memastikan aksesibilitas publik yang stabil.

Point of Sale (POS) System - Komunitas IT Kampus - Universitas Putra Bangsa, Kebumen, Central Java, Indonesia

Jan 2026 - Present

Backend Developer & Project Lead

- Mengembangkan sistem Point of Sale (POS) untuk mengelola transaksi dan pencatatan kas internal berbasis desktop menggunakan flutter.
- Merancang arsitektur database relasional menggunakan PostgreSQL untuk manajemen inventaris, pencatatan transaksi, dan pembuatan laporan keuangan otomatis.
- Memimpin dan berkolaborasi dengan anggota Komunitas IT Kampus dalam menerapkan siklus pengembangan perangkat lunak (SDLC), dari tahap requirement gathering hingga deployment.
- Membangun RESTful API yang scalable untuk menghubungkan logika backend dengan antarmuka frontend.

Education Level

Universita Putra Bangsa - Kebumen, Jawa Tengah

Aug 2023

Bachelor of Computer Scienc, 3.71/4.00

- Ketua Pelaksana Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) – 2025. Memimpin tim dalam merancang dan melaksanakan proposal PKM, bertanggung jawab atas koordinasi program, pelaporan, dan evaluasi internal.
- Divisi Acara – Study Banding UKM Penelitian dan Pengembangan – 2025. Merancang rundown kegiatan, mengelola teknis acara, dan memastikan kegiatan berjalan sesuai jadwal.
- Divisi Perlengkapan – Lomba Karya Tulis Ilmiah UKM – 2025. Bertanggung jawab atas pengadaan dan pengelolaan kebutuhan logistik untuk mendukung kelancaran acara lomba KTI.
- Sekretaris – Study Kunjungan Industri UKM Penelitian dan Pengembangan – 2024. Mengelola seluruh administrasi kegiatan, surat-menyerurat, serta dokumentasi laporan kegiatan.
- Divisi Kesekretariatan – Study Alam UKM Penelitian dan Pengembangan – 2024. Menyusun dan menyimpan data kegiatan, notulensi rapat, serta membantu kelancaran koordinasi internal panitia.
- Panitia Lomba Debat Bahasa Indonesia (KDMI) – 2024. Terlibat dalam penyelenggaraan lomba debat tingkat universitas, mendukung kelancaran kegiatan dan komunikasi antar peserta.

SMK Maarif 1 Kebumen - kebumen

Jun 2019 - Jun 2022

Senior High School, Electrical Engineering

Organisational Experience

Komunitas IT Kampus - Universitas Putra Bangsa

Feb 2025 - Present

Project Manager

Komunitas IT adalah wadah bagi mahasiswa yang tertarik dalam pengembangan teknologi seperti mobile development, AI, dan web development. Komunitas ini rutin mengadakan pertemuan setiap 2 minggu sekali, diskusi, dan kolaborasi proyek teknologi.

- Memimpin komunitas teknologi kampus yang berfokus pada pengembangan keterampilan mahasiswa di bidang software development dan teknologi terkini.
- Bertanggung jawab atas program kerja, dan mentoring.
- Membentuk tim pengembangan mini-project antar anggota sebagai pelatihan praktis.
- Membangun kolaborasi lintas organisasi kampus dan komunitas eksternal.

UKM Penelitian dan Pengembangan - Universitas Putra Bangsa

Inspektorat

Jan 2025 - Jan 2026

UKM ini berfokus pada pengembangan riset, karya tulis ilmiah, dan penguatan budaya ilmiah di kalangan mahasiswa.

- Melakukan pengawasan terhadap jalannya program kerja setiap divisi.
- Menyusun laporan evaluasi dan memberikan rekomendasi perbaikan kegiatan.
- Mengadakan forum pemantauan kegiatan dan evaluasi kinerja internal.

UKM Penelitian dan Pengembangan - Universitas Putra Bangsa

Div. Research

Jan 2024 - Jan 2025

UKM ini berfokus pada pengembangan riset, karya tulis ilmiah, dan penguatan budaya ilmiah di kalangan mahasiswa

- Merancang dan melaksanakan pelatihan penulisan ilmiah dan PKM.
- Menjadi fasilitator diskusi mingguan seputar penelitian dan inovasi.
- Membantu pembinaan tim PKM dari penyusunan proposal hingga pendampingan presentasi.

Skills, Achievements & Other Experience

- **Belajar Fundamental Deep Learning** (2026): Mengimplementasikan arsitektur Neural Network dan Deep Learning menggunakan TensorFlow/Keras. Membangun dan melatih model untuk menyelesaikan kasus Computer Vision (klasifikasi gambar) atau Natural Language Processing (NLP) sebagai proyek akhir.
- **Belajar Machine Learning untuk Pemula** (2026): Membangun model supervised learning (seperti regresi dan klasifikasi) menggunakan library Scikit-learn. Melakukan prapemrosesan data, pembersihan data (data cleaning), dan evaluasi performa model machine learning.
- **Memulai Pemrograman dengan Python** (2026): Menguasai dasar sintaks Python, implementasi logika pemrograman, dan Object-Oriented Programming (OOP) untuk pemecahan masalah algoritma dasar.
- **Belajar Dasar AI** (2026): Memahami konsep fundamental Artificial Intelligence, termasuk representasi pengetahuan, logika fuzzy, serta pengenalan cabang AI seperti Machine Learning dan Expert Systems.
- **Belajar Dasar Git dengan GitHub** (2026): Mengelola version control menggunakan Git dan GitHub untuk melacak perubahan kode dan berkolaborasi dalam repositori pengembangan perangkat lunak.
- **Pengenalan ke Logika Pemrograman (Programming Logic 101)** (2026): Memahami fundamental logika komputasional, perancangan algoritma, dan teknik pemecahan masalah (problem-solving). Menyusun alur logika pemrograman menggunakan pseudocode dan flowchart sebelum masuk ke tahap penulisan kode.
- **Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software** (2026): Mempelajari prinsip dasar rekayasa perangkat lunak (Software Engineering) untuk membangun aplikasi yang efisien. Memahami tahapan eksekusi proyek IT dan siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) sesuai dengan standar industri.
- **Belajar Dasar Visualisasi Data** (2026): Menerapkan prinsip desain visualisasi, teori Gestalt, dan preattentive attributes untuk menyusun storytelling berbasis data yang efektif. Mengolah dan menyajikan data mentah menjadi representasi visual yang informatif berdasarkan praktik terbaik industri.
- **Modules Taken** (2026): Mengikuti program pelatihan intensif selama 6 bulan yang berfokus pada pengembangan Kecerdasan Buatan (AI) dan Machine Learning. Membangun dan melatih model AI menggunakan ekosistem Python (seperti Scikit-Learn, TensorFlow, atau PyTorch) untuk memecahkan kasus [sebutkan contoh kasusnya, misal: klasifikasi data atau pemrosesan bahasa]. Mempelajari siklus hidup pengembangan AI (AI lifecycle), mulai dari prapemrosesan data, rekayasa fitur (feature engineering), hingga evaluasi dan optimisasi performa model. Mengimplementasikan praktik terbaik dalam pengembangan software kecerdasan buatan sesuai dengan standar kurikulum industri dari IBM SkillsBuild.
- **Membangun Sistem Machine Learning** (2026): Belajar dasar MLOps dan workflow pembuatan model di production
- **Pelatihan AI Engineer - Program Pijak x IBM SkillsBuild** (2026): Lulus dari program pelatihan intensif AI Engineer yang diselenggarakan oleh Pijak, IBM SkillsBuild, dan Dicoding Indonesia. Menguasai alur pengembangan kecerdasan buatan secara komprehensif, mulai dari dasar logika pemrograman, Python, version control (Git), hingga perancangan, pelatihan, dan implementasi model Machine Learning serta Deep Learning.