

Rafif Ahmad Yudhistira

Surabaya, Jawa Timur • raymlg2005@gmail.com • +62 819 4574 1279 • [linkedin.com/in/rafif-ahmad-yudhistira-04836331b](https://www.linkedin.com/in/rafif-ahmad-yudhistira-04836331b)
github.com/Lionz-IT • lionz.my.id

Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) dengan fokus sebagai Full-Stack Developer. Berpengalaman merancang dan membangun aplikasi web serta mobile yang skalabel menggunakan ekosistem modern seperti Next.js, Laravel, dan Flutter. Menggabungkan ketajaman arsitektur *software* dengan kompleksitas logika dari Pengembangan Game. Memiliki rekam jejak yang solid dalam mengeksekusi proyek secara *end-to-end* untuk menghadirkan solusi digital yang efisien dan berdampak.

EDUCATION

D3 Teknik Informatika	Aug 2024 - Present
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	GPA: 3.62
MIPA	Jul 2021 - Jul 2024
SMAN 20 Surabaya	GPA: 91.89

ORGANIZATIONAL & VOLUNTEER EXPERIENCE

Co-Founder	Feb 2026 - Present
Komunitas Discord Mercenary	Surabaya, Indonesia
Merancang arsitektur server dan mengelola operasional teknis untuk 'Mercenary', sebuah komunitas digital yang antusias dan tertarik pada bidang IT. Mengimplementasikan sistem otomasi menggunakan integrasi berbagai <i>bot</i> teknis (seperti Carl-bot dan MonitoRSS) untuk manajemen peran, moderasi otomatis, dan kurasi konten guna menciptakan ekosistem digital yang efisien.	
Member	Aug 2024 - Present
Komunitas Gamekita	Surabaya, Indonesia
Berpartisipasi dalam forum dan diskusi komunitas Gamekita secara daring. Rutin mengikuti perkembangan tren industri game, bertukar wawasan mengenai mekanika permainan, serta memberikan umpan balik konstruktif dalam komunitas penggemar dan pengembang game.	
Member - Game Programmer	Jul 2024 - Jul 2025
UKM Gamespace	Surabaya, Indonesia
Berkolaborasi aktif dengan sesama anggota dalam mengeksplorasi dan mengimplementasikan pemrograman game serta desain logika. Berkontribusi dalam diskusi pengembangan media interaktif, termasuk <i>scripting</i> mekanika dan integrasi aset 3D, untuk membangun lingkungan permainan yang menarik.	
Member	Dec 2024 - Mar 2025
GDGOC ITS	Surabaya, Indonesia
Terlibat dalam lokakarya dan diskusi komunitas yang berfokus pada teknologi pengembangan perangkat lunak modern. Aktif mempelajari dan berbagi praktik terbaik dalam membangun solusi <i>software</i> yang praktis dan skalabel di dalam ekosistem pengembang yang kolaboratif.	

PROJECTS

DailyVit ↗	Apr 2026 - Present
Mengembangkan DailyVit, sebuah <i>web dashboard</i> pemantauan kesehatan interaktif. Berhasil mengintegrasikan API dari ekosistem Huawei Health Kit untuk memproses data biometrik <i>smartwatch</i> yang kompleks menjadi visualisasi metrik fisik yang ringkas, serta merancang sistem rekomendasi gaya hidup preventif (<i>wellness</i>) yang dipersonalisasi.	
Tuberku	Apr 2026 - Present
Merancang antarmuka pengguna (UI/UX) dan berkontribusi dalam pengembangan <i>full-stack</i> untuk aplikasi mobile Tuberku, sebuah sistem informasi pemantauan kasus Tuberkulosis (TBC). Membangun solusi digital yang intuitif dan responsif untuk memfasilitasi petugas kesehatan dalam melacak, memonitor, dan mengelola data pasien secara lebih efektif dan efisien.	
SELA - Landing Page ↗	Feb 2026 - Present
Merancang dan mengembangkan <i>landing page</i> yang optimal dan responsif lintas perangkat. Berfokus pada performa pemuatan halaman (<i>page load</i>) dan struktur antarmuka untuk meningkatkan daya tarik visual aplikasi SELA.	
SELA - Task Management ↗	Feb 2026 - Present
Berperan sebagai <i>Frontend Developer</i> utama dalam membangun aplikasi mobile manajemen tugas. Mengimplementasikan antarmuka interaktif yang memudahkan pengguna dalam melacak dan mengelola produktivitas secara terpusat.	
Campus Pre-loved	Feb 2026 - Present
Mengembangkan platform <i>e-commerce</i> C2C (Customer-to-Customer) untuk ekosistem kampus secara <i>full-stack</i> bersama rekan tim. Membangun antarmuka yang dinamis menggunakan Next.js dan Tailwind CSS, serta mengelola arsitektur basis data terintegrasi menggunakan Supabase untuk memfasilitasi transaksi barang <i>pre-loved</i> secara aman dan efisien.	
Washup	Oct 2025 - Nov 2026
Merancang antarmuka pengguna (UI) panel administrator dan mengembangkan sisi <i>frontend</i> untuk Washup, sebuah aplikasi manajemen operasional <i>laundry</i> . Membangun antarmuka yang interaktif dan memanfaatkan Bun sebagai <i>runtime</i> JavaScript untuk mengoptimalkan kecepatan dan performa aplikasi, guna memastikan pengalaman pengelolaan pesanan yang lancar bagi pengelola.	
Lantara	Sep 2025 - Oct 2026
Mengembangkan Lantara, sebuah sistem manajemen kendaraan perusahaan berbasis Java yang dirancang dengan menerapkan prinsip Object-Oriented Programming (OOP) secara mendalam. Mengimplementasikan konsep enkapsulasi, pewarisan (<i>inheritance</i>), dan polimorfisme untuk membangun fitur-fitur pengelolaan data armada, jadwal pemeliharaan, dan pemantauan aset kendaraan secara modular, terstruktur, dan efisien.	

SKILLS

Frameworks: Next.js 14/15, Laravel, Flutter, React.js, Node.js, Tailwind CSS, Bootstrap.

Tools: Git, GitHub, Figma (UI/UX Design), Supabase, AWS, Vercel.

Databases: MySQL, PostgreSQL.

Programming Languages: JavaScript (ES6+), TypeScript, PHP, Python, Java, Dart, HTML5, CSS3.

CERTIFICATIONS

AWS Educate Getting Started with Security - Training Badge ↗ by Amazon Web Services (AWS)	Mar 2026
Belajar Dasar AI (Credential ID: L4PQ2J272ZO1) ↗ by Dicoding Indonesia	Dec 2025
Siswa Tersertifikasi Gemini - Universitas (Credential ID: 168598488) ↗ by Google for Education	Dec 2025
Memulai Pemrograman dengan Python (Credential ID: 4EXG3GD9QZRL) ↗ by Dicoding Indonesia	Dec 2025
Belajar Dasar Pemrograman Web (Credential ID: 6RPNJ08Z2M) ↗ by Dicoding Indonesia	Dec 2025
CERTIFICATE of Figma Camp Batch 2 - UI/UX Design with Figma (Credential ID: 48/FIGMACP-GD/III/2025) ↗ by PT Ousean Global Digital	May 2025
FUNDAMENTAL OF ALGORITHM (Credential ID: #JBGRTIOT1Y) ↗ by Coding Studio	Jul 2024
FUNDAMENTAL OF 2D GAME DEVELOPMENT (Credential ID: #WAC0MQGAIB) ↗ by Coding Studio	Jul 2024