Dewi Intan Brahmanti

Product, Project, dan UI/UX Lead | Desain, delivery, dan kepemimpinan tim

Jakarta, Indonesia | linkedin.com/in/intanbrahmanti | intanb.page (more of my work and case studies)

RINGKASAN

- Lead produk, proyek, dan UI/UX dengan pengalaman lebih dari 10 tahun di desain, brand, dan pelaksanaan. Mulai dari art direction dan desain aplikasi di perusahaan edutech, sampai meluncurkan produk fintech dari alur pertama hingga rilis.
- Diterima sebagai Lead UI/UX Designer di Tokenomy, lalu sebagai Jr. Product Manager mendesain dan meluncurkan **produk pinjaman crypto pertama di Indonesia**, serta NFT Loan (pinjaman crypto pertama dengan jaminan NFT di Indonesia) dan DCA. Lalu memimpin dan terlibat langsung dalam produk Tokenomy lainnya, serta dalam inisiatif trading dan investasi di CAMP.
- Sebagai Art Director di Zenius Education, mendesain UI/UX dan alur pengguna aplikasi, membuat bahasa visual dan brand bible, serta memimpin 6 orang.
- Menyatukan stakeholder, pengguna, bisnis, dan engineering tentang apa yang dirilis dan kapan, serta membawa desain dari alur pengguna dan prototipe, lewat skenario pengujian dan masukan, sampai rilis.
- Menaikkan conversion rate sebuah proyek sampingan hingga 305% dalam dua bulan lewat perbaikan struktur funnel, pesan, dan pengalaman pengguna.
- Memimpin tim agile lintas budaya sekitar 25 orang, dengan kerangka kerja, SLA, SOP, dan dokumentasi agar serah terima dan onboarding lebih mudah.
- Memakai Figma dan Claude untuk membuat, menyajikan, dan menilai UI/UX, menulis test case, dan membuat prototipe. Situs ini dibuat dengan Claude.

KEAHLIAN_

Produk & Pelaksanaan

Produk: menentukan lingkup ide, desain fitur, pengujian sampai rilis
Metodologi: Waterfall, Agile, Scrum
Alat: Jira, Linear, Trello dan sejenisnya
Praktik: kerangka kerja, SLA, SOP, test scenario, dokumentasi

Desain & UI/UX

Alat: Figma (dengan Claude untuk review)
Desain: desain UI dan UX, alur pengguna, prototipe, desain aplikasi mobile dan platform web, bahasa visual dan panduan brand, desain grafis, art direction

Dasar Teknis

Alat: Git, command line (dasar, dengan Claude Code)

Pengetahuan teknis tingkat dasar: cukup untuk bekerja dengan engineer dan menjelaskan integrasi ke klien. Bukan engineer.

Analitik & Riset

Alat: Google Analytics, Metabase, Mixpanel, SEMrush

Membaca data produk dan pemasaran untuk keputusan dan laporan. Mixpanel dan SEMrush pernah dipakai, tetapi tidak lagi sekarang.

AI sebagai Alat

Alat: Claude, Claude Code, NotebookLM, Gemini
Keahlian: prompt engineering, brief, tinjauan hasil AI
Contoh pemakaian: tinjauan UI/UX, test case, prototipe, laporan

Saya menetapkan masalah dan memutuskan, AI mengerjakan bagian beratnya. rerac dan situs ini dibangun dengan Claude dari brief saya. Saya bukan AI engineer.

Produktivitas & Web

Alat: Google Workspace (Docs, Sheets, Slides, Drive), Google Business Profile
Keahlian: SEO

Mengurus dokumen, laporan, dan kehadiran web sebuah usaha kecil di alat Google.

Keahlian lunak

- Manajemen tim
- Komunikasi profesional
- Laporan dan presentasi
- Riset dan analisis
- Menyatukan stakeholder
- Kerja sama lintas budaya
- Menjelaskan hal teknis ke klien
- Mengambil keputusan saat belum pasti

KARYA DESAIN_

Tokenomy Loan dan Swap

Tokenomy | 2021 sampai 2023 | Desain dan kepemilikan produk

Masalah: pengguna ingin meminjam dengan jaminan crypto yang sudah mereka punya, tanpa harus membeli lagi.
Keputusan: saat peluncuran, Loan hanya menerima BTC, ETH, IDRX, dan USDT sebagai jaminan, batas yang ditetapkan Business dan Ops untuk menjaga likuiditas perusahaan. Swap didesain untuk mendukung Loan dalam batas itu.
Hasil: keduanya meluncur dan berjalan baik, dibuat oleh Engineering. Loan adalah produk pinjaman crypto pertama di Indonesia. Angka penggunaan bersifat rahasia.

Sistem brand KineMedika

KineMedika | 2026 sampai sekarang | Brand, strategi, dan operasional

Lingkup: mendesain sistem brand klinik dan menerapkannya, dari logo dan palet warna sampai titik sentuh fisik.
Berlanjut ke: program kampanye dan produksi konten.

Aplikasi dan brand Zenius

Zenius Education | 2013 sampai 2019 | Art Director

Lingkup: UI/UX dan alur pengguna untuk aplikasi dan produk digital lain, serta bahasa visual dan brand bible.
Keputusan: menjaga satu bahasa visual di komunikasi brand, collateral, media sosial, dan tampilan produk, dengan fokus pada konsistensi visual dan pengalaman pengguna.
Tim: memimpin tim beranggotakan 6 orang.

PENDIDIKAN & BAHASA_

Pendidikan

Universitas Brawijaya
Fakultas Ilmu Administrasi
Administrasi Bisnis, konsentrasi Manajemen Pemasaran
Angkatan 2006 · tidak selesai

Bahasa

Indonesia: bahasa ibu
Inggris: C1
Italia: A2
Spanyol: A1

RIWAYAT_

KineMedika, Jakarta
2026 – sekarang

Brand, Strategi & Operasional

Metodologi: Waterfall

Stakeholder di sebuah klinik fisioterapi kecil yang fokus pada cedera olahraga, dan terlibat langsung di sisi non-medisnya:

- Desain dan penerapan sistem brand, dari logo dan palet warna sampai titik temu fisik
- Program kampanye dan pembuatan konten
- Profil Google Business, pengaturan Google Workspace, dan SEO
- Kebijakan perekrutan, alur rekrutmen, dan wawancara kandidat
- Operasional harian, pencatatan dan pemantauan keuangan, serta kemitraan/sponsorship

---

CAMP Investments, Singapura
2023 – sekarang

Project Manager

Metodologi: Agile dan Scrum

Dipekerjakan sebagai project manager. Project manager di beberapa inisiatif produk keuangan dan aset digital:

- **Onchainfolio:** unit layanan CAMP, platform untuk memantau dan mengelola aset crypto
- **DCA Simulator:** alat untuk mencoba strategi Dollar Cost Averaging
- **CSA (Crypto-based Koperasi Aset):** pengelolaan aset berbasis komunitas
- **DCI AutoRollover:** sistem yang menjalankan strategi investasi secara otomatis
- **Di semua produk:** mengawasi desain UI/UX, menjalankan dan mengawasi test scenario dan pengujian, mengumpulkan umpan balik, dan memeriksa kepatuhan pada aturan

Semua inisiatif dikembangkan dengan fokus pada struktur sistem, manajemen risiko, dan pengalaman pengguna.

NFI, Jakarta
2023

Project Manager, hanya sebentar

Metodologi: Waterfall

- Terlibat di dalam peluncuran Lexus Reach Telematics: mendesain fitur, implementasi, live test, dan berkoordinasi antar tim di kawasan Asia
- Menyelaraskan kebutuhan teknis dengan pengguna di konteks otomotif dan data
- Mempresentasikan demo produk ke klien dan menjadi perwakilan vendor untuk user testing Lexus Reach Telematics
- Bergabung di tengah proyek e-bidding untuk sebuah merek otomotif ternama di Asia.

Tokenomy, Jakarta
2021 – 2023

Lead UI/UX, Jr Product Manager, Project Manager

Metodologi: Agile dan Scrum

Dipekerjakan sebagai Lead UI/UX Designer, dipromosikan menjadi Jr. Product Manager dalam 3 bulan, lalu pindah menjadi Project Manager.

- **Lead UI/UX Designer:** mendesain ulang produk Fixed Deposit
- **Jr. Product Manager:** mendesain dan meluncurkan **Tokenomy Loan** (produk pinjaman crypto pertama di Indonesia), **NFT Loan** (pinjaman crypto dengan jaminan NFT, yang pertama di Indonesia), dan **DCA** (produk dollar cost averaging)
- **Keputusan desain:** Loan hanya menerima BTC, ETH, IDRX, dan USDT sebagai jaminan, batas yang ditetapkan Business dan Ops untuk menjaga likuiditas perusahaan, sehingga **Swap** (produk tukar crypto) didesain untuk mendukung Loan dalam batas itu. Engineering membuat keduanya
- **Jr. Product Manager:** mengawasi pengembangan aplikasi Tokenomy (Android dan iOS) bersama tim produk
- **Project Manager:** memimpin dan ikut mengerjakan produk lainnya, termasuk **Tokenomy Exchange** (platform bursa crypto yang dibuat sederhana dan berorientasi pada keuntungan) dan **DCI** (produk dual currency investment)
- Memimpin tim agile lintas budaya sekitar 25 orang yang secara rutin melakukan rilis fitur, bug fix, dan peningkatan performa sistem di platform web dan aplikasi mobile yang terus berjalan.

Coffeeneers, Inggris
2020

Brand Strategist

Metodologi: Waterfall

- Mengerjakan peluncuran brand untuk Coffeeneers, komunitas kopi independen, saat pandemi COVID-19. Jangkauannya meluas sampai Cardiff, Bristol, dan Oxford
- Bekerja remote dari Jakarta dengan tim lintas budaya di Inggris, Polandia, dan Singapura, dengan ketidakpastian operasional yang tinggi

---

Zenius Education, Jakarta
2013 – 2019

Graphic Designer & Art Director

- Mendesain UI/UX dan alur pengguna untuk aplikasi dan produk digital lain
- Membuat bahasa visual dan brand bible, serta menjaga komunikasi brand, collateral, desain grafis, dan identitas media sosial tetap konsisten secara visual
- Memimpin tim 6 orang sebagai Art Director

Kelascinta.com, Jakarta · proyek sampingan
2020

Digital Strategy Consultant

- Proyek sampingan: membantu memperbaiki strategi pemasaran digital. Tingkat konversi naik sampai 305% dalam dua bulan lewat perbaikan struktur funnel, pesan, dan pengalaman pengguna