GL0959908992

SERTIFIKAT MSIB

Diberikan kepada :

MAUGY AL KAUTSAR

ID Kegiatan : 7877994 - Universitas Semarang - Teknik Informatika
Sebagai :

Peserta MSIB Angkatan 6 Kelas Industri Web Front-End Developer 7

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di **PT Educa Sisfomedia Indonesia** dalam program **Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)** dengan project/posisi/kegiatan **Studi Independen Bersertifikat, Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)** yang diselenggarakan pada **tanggal 16 Februari 2024 - 30 Juni 2024**

Salatiga, 01 Juli 2024

Verifikasi Sertifikat

gamelab.id/certificate/GL0959908992

Chief Executive Officer
PT. Educa Sisfomedia Indonesia

Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai	Deskripsi Nilai Pencapaian
1.	Critical Thinking	Peserta mampu mengetahui tingkat berpikir kritis, tujuan dan manfaat berpikir kritis, dan bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga karakter-karakter positif berpikir kritis dapat diimplementasikan di berbagai lini kehidupan dan profesi.	10 Jam	70	Peserta cukup memiliki pemahaman dan kemampuan berpikir kritis yang cukup baik, peserta tidak hanya memahami konsep-konsep berpikir kritis dengan baik, tetapi juga mampu menerapkannya
2.	Logika dan Algoritma Pemrograman	Peserta mampu mengenal logika pemrograman dan gerbang logika, memahami pembuatan diagram alir dan menggunakannya untuk penyelesaian masalah dengan fungsi.	20 Jam	90	Peserta memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Peserta mampu mengidentifikasi masalah yang dia hadapi, dapat mendefinisikan solusi, dan mengimplementasikannya
3.	HTML dan CSS	Peserta mampu mengenal fundamental pembuatan website yang interaktif menggunakan tags HTML dan script CSS.	100 Jam	90	Peserta memiliki pemahaman yang baik dalam HTML dan CSS, peserta mampu menerapkan pengetahuannya dengan efektif.
4.	Creativity	Peserta dapat memahami kreativitas sekaligus mengidentifikasi potensi kreatif yang ada di dalam dirinya sehingga peserta dapat meningkatkan dan menerapkan keterampilan kreatif tersebut dalam berbagai bidang.	10 Jam	70	Peserta cukup memiliki kemampuan kreatifitas yang baik peserta mampu menghasilkan ide-ide yang relevan dan mampu menemukan solusi kreatif untuk masalah yang dia hadapi
5.	Bootstrap dan SASS	Peserta dapat membuat web yang dinamis menggunakan Bootstrap dan SASS.	180 Jam	90	Peserta memiliki pemahaman dan keterampilan yang sangat baik, mahasiswa mampu mengembangkan proyek web yang sangat responsif dan estetik dengan mengimplementasikan bootstrap dan sass
6.	JavaScript dan jQuery	Peserta dapat memahami JavaScript sebagai bahasa pemrograman dasar dan jQuery sebagai library siap pakai untuk antarmuka yang dinamis.	100 Jam	90	Peserta sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan mengeksekusi dengan baik dan mampu membuat tampilan web yang lebih interaktif
7.	Communication	Peserta dapat memahami pentingnya keterampilan komunikasi secara efektif untuk menunjang karir.	10 Jam	70	Peserta cukup menunjukkan pemahaman tentang teori-teori dasar komunikasi, menunjukkan kemampuan dalam mendengarkan secara aktif dan memberikan umpan balik yang konstruktif
8.	Vue JavaScript Framework	Peserta dapat memahami penggunaan Vue JavaScript Framework untuk pengembangan antarmuka web.	100 Jam	90	Peserta mampu memahami penggunaan Framework Vue JS dan mampu mengimplementasikan pembuatan website dengan baik tanpa error
9.	Collaboration	Peserta dapat memahami proses kolaborasi di era digital dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	10 Jam	90	Peserta mampu berkolaborasi dengan baik bersama tim, mampu menggunakan tools yang mendukung untuk membantu kolaborasi tim

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai	Deskripsi Nilai Pencapaian
10.	React JS	Peserta dapat menguasai dan mengembangkan aplikasi web menggunakan React.js dengan kemampuan untuk memahami dan mengimplementasikan konsep dasar serta prinsip-prinsip utama dalam framework tersebut.	120 Jam	90	Peserta memiliki kemampuan untuk menggunakan hooks bawaan React (useState, useEffect, dll.) dengan benar. Serta memiliki pemahaman tentang custom hooks dan bagaimana membuat serta menggunakannya.
11.	Capstone Project	Peserta mampu mengimplementasikan kompetensi yang sudah di pelajari dalam pembuatan project sebuah aplikasi atau platform yang relevan dengan kebutuhan Industri.	270 Jam	90	Peserta mampu membuat desain antarmuka menarik, inovatif dan konsisten, mampu membuat fitur fitur inovatif yang dapat berjalan dengan baik, serta mampu mendemostrasikan projek mereka

Chief Executive Officer
PT. Educa Sisfomedia Indonesia



Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.