GL0461180707

SERTIFIKAT MSIB

Diberikan kepada :

ANDHIKA PRATAMA PUTRA

ID Kegiatan : 8280758 - Institut Pertanian Bogor - Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Sebagai :

Peserta MSIB Angkatan 6 Kelas Industri Web Fullstack Developer 1

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/GL0461180707

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	90	Pada akhir program MSIB, kemampuan critical thinking peserta ditunjukkan dengan baik. Dengan adanya Capstone Project peserta dapat nenangani masalah yang dialami saat Capstone dan solusi untuk masalah tersebut. Meski terkadang solusi tersebut kurang efektif.
2.	Logika dan Algoritma Pemrograman	Peserta mampu mengenal logika pemrograman dan gerbang logika, memahami pembuatan diagram alir dan menggunakannya untuk penyelesaian masalah dengan fungsi.	40 Jam	100	Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan untuk Logika dan Algoritma Pemrograman. Dengan menyelesaikannya kelas tersebut dengan perolehan nilai tugas yang memuaskan, peserta menunjukkan dapat menyelesaikan tugas dengan pemahaman materi yang baik.
3.	HTML, CSS, dan JavaScript	Peserta mampu mengenal fundamental pembuatan website yang interaktif menggunakan HTML dan CSS, serta memahami penggunaan JavaScript untuk meningkatkan fungsionalitas dan interaktivitas pada website.	90 Jam	100	Melalui min project dan nilai tugas - tugas dari kelas HTML, CSS, dan JavaScript peserta menunjukkan kemampuan yang baik untuk menyusun sebuah website menggunakan HTML, CSS, dan JS.
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	100	Kreatifitas peserta ditunjukkan dengan baik dengan adanya penilaian dari kelas Creativity.
5.	JavaScript dan jQuery	Peserta dapat memahami JavaScript sebagai bahasa pemrograman dasar dan jQuery sebagai library siap pakai untuk antarmuka yang dinamis.	100 Jam	100	Peserta menunjukkan kemampuan JS dan jQuery yang baik, dengan adanya nilai yang memuaskan pada kelas JS dan jQuery.
6.	Bootstrap dan SASS	Peserta dapat membuat web yang dinamis menggunakan Bootstrap dan SASS	120 Jam	100	Peserta dapat menerapkan Bootstrap dan SASS dengan baik, ditunjukkan dengan perolehan nilai nilai tugas dari kelas dengan memuaskan.
7.	Communication	Peserta dapat memahami pentingnya keterampilan komunikasi secara efektif untuk menunjang karir.	10 Jam	90	Peserta berkomunikasi dengan baik dan cukup efektif.
8.	PHP dan MySQL	Peserta dapat memahami database PHP dan MySQL untuk menjadi full stack developer	120 Jam	100	Di akhir kelas, peserta sudah dapat memahami PHP dengan perolehan nilai tugas yang memuaskan, dan menerapkan SQL dengan baik pada databasenya.
9.	Collaboration	Peserta dapat memahami proses kolaborasi di era digital dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	10 Jam	90	Peserta memiliki kemauan berkolaborasi yang baik dan cukup berinisiatif terhadap kelompok kerjanya.

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai	Deskripsi Nilai Pencapaian
10.	Laravel Framework	Peserta dapat membuat dynamic website menggunakan Laravel, framework PHP yang populer untuk membuat dynamic website	120 Jam	100	Peserta sudah lebih memahami penggunaan Laravel dengan struktur MVC, dengan adanya nilai kelas yang memuaskan dan hasil capstone yang cukup bagus sesuai ketentuan minimal yang diberikan.
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 menghasilkan capstone project yang baik dengan nilai kolektif yang bagus. Capstone memiliki fitur yang sesuai dengan ketentuan capstone.

Chief Executive Officer
PT. Educa Sisfomedia Indonesia



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