



Skilvul

MSIB
Meningkatkan dan Membantu Independensi Berkeadilan

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

SERTIFIKAT MSIB

Diberikan Kepada :

Addharuqutni Azzyumardi Nawasharif

ID Kegiatan : 5755146 - Institut Teknologi Telkom Purwokerto - Teknik Informatika

Sebagai :

Peserta MSIB Angkatan 5

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di **PT. Impactbyte Teknologi Edukasi** dalam **Progam Skilvul**
#Tech4Impact dengan *learning track* **UI/UX Design**
yang diselenggarakan pada **tanggal 14 Agustus - 31 Desember 2023**

Chief of Business
PT Impactbyte Teknologi Edukasi,

**PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI**

William Hendradjaja

CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai Capaian	Deskripsi Nilai Capaian
1.	UI/UX Design Dasar (Hard Skills)	Peserta dapat mengetahui pentingnya UI/UX Design kemampuan yang harus dimiliki sesuai dengan kebutuhan industri saat ini, mensimulasikan kegunaan aplikasi Figma, dan mempraktekkan penggunaan aplikasi Figma dengan membuat desain Landing Page UI.	50 Jam	64	Peserta sudah mempunyai dasar pengetahuan dari materi atau module yang akan dipelajari
2.	UI/UX Design Lanjutan (Hard Skills)	Peserta dapat membedakan apa itu UI dan UX Design, memahami tentang UX Design Process, dan mensimulasikan tahap persiapan User Research	45 Jam	82	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari
3.	Design Thinking (Hard Skills)	Peserta mengerti dan mensimulasikan tahap Define & Ideate pada Design Thinking.	135 Jam	85	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari
4	User Experience Design (Hard Skills)	Peserta mampu membuat User Flow & Wireframe.	79 Jam	87	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari
5	User Interface Designing & Prototyping I(Hard Skills)	Peserta memahami dasar-dasar UI Design, Design System, dan UX Writing, serta bisa membuat desain UI dan prototype UI.	187 Jam	80	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari

CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai Capaian	Deskripsi Nilai Capaian
6.	Research & Usability Testing (Hard Skills)	Peserta mahir dalam User Research, termasuk wawancara dan analisis Usability Testing.	143 Jam	90	Peserta sudah memahami secara keseluruhan dari materi atau module yang akan dipelajari
7.	Final Project - Challenge (Hard Skills)	Peserta dapat mempraktikkan proses UI/UX Design untuk menyelesaikan permasalahan dari Challenge yang dipilih.	193 Jam	80	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari
8.	Soft Skill & Career Development (Soft Skills)	Peserta mampu mengembangkan soft skills untuk karier UI/UX Designer, serta mampu merancang dan menyampaikan ide bisnis melalui presentasi yang terstruktur.	68 Jam	83	Peserta sudah memahami sebagian besar materi atau module yang akan dipelajari

Chief of Business
PT Impactbyte Teknologi Edukasi,


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

William Hendradjaja