



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

CERTIFICATE OF COMPLETION

THIS CERTIFIES THAT

Gunawan

Has Successfully Completed
Studi Independen Bersertifikat
Supported by Kampus Merdeka

Back End Java Wave 5

14 Aug 2023 - 31 Dec 2023

Alamanda Shantika
President Director of Binar Academy



Gunawan

6282136102653

gunawanatmoko75@students.unnes.ac.id

🏠 Dusun Kedungdaon RT 001 RW 012 Desa Bumireja,
Kecamatan Kedungreja - Jawa Tengah 53263

📍 Dusun Kedungdaon RT 001 RW 012 Desa Bumireja,
Kecamatan Kedungreja - Jawa Tengah 53263

🌐 <https://www.linkedin.com/in/gunawan-8b44b7214/>

📁 <https://github.com/Gunawann20>

Back End Java

🕒 5 bulan

📖 10 chapter

📄 Java

Lulus

Kompetensi Individual

Kompetensi Hard Skill

4.6

1. Memahami Pengantar Dunia Pemrograman
2. Menguasai Syntax Dasar pada Pemrograman Java
3. Menerapkan OOP dan Exception Handling untuk Membuat Aplikasi
4. Memodifikasi OOP dan Style Functional dengan Menerapkan Unit Testing Secara Tepat
5. Menerapkan Spring Framework untuk Membuat ERD dan CRUD Data pada Database
6. Menerapkan Spring Web untuk Membuat Restful API
7. Mengimplementasikan Security untuk Membuat Authorization & Authentication
8. Memanfaatkan Third Party yang Sering Digunakan oleh Java Back End Engineer

4.4

4.7

4.4

4.7

4.9

4.7

4.6

4.8

Kompetensi Soft Skill

4.5

1. Learning Drive
2. Growth Mindset
3. Grit
4. Self-Regulated Learning
5. Critical Thinking
6. Problem Solving
7. Creative Thinking
8. Learning Agility

4.9

4.5

4.3

4.8

4.8

4.5

3.8

4.8

Kompetensi Team Work

Kompetensi Hard Skill

4.5

9. Melakukan Kolaborasi Tim Pengembangan Aplikasi dengan Iterasi Proses Testing dan Evaluasi Melalui Repository GitHub

4.5

Kompetensi Soft Skill

4.6

9. Communication Skill
10. Management Skill
11. Leadership Skill

4.3

5.0

4.7

Nilai Akhir Hard Skill

4.6

DENGAN PUJIAN

Nilai Akhir Soft Skill

4.6

DENGAN PUJIAN

KOMPETENSI HARD SKILL

Kompetensi Individual

Kompetensi yang dicapai secara individual oleh murid dimana murid bertanggung jawab kepada dirinya sendiri.

Memahami Pengantar Dunia Pemrograman

1. Sejarah Aplikasi
2. Konsep Produk
3. SDLC
4. Tech Stack
5. Bahasa Pemrograman

Menguasai Syntax Dasar pada Pemrograman Java

1. Java Introduction
2. Data Types and Variables
2. Operator, Conditional & Looping
3. Programming Algorithm
4. Java Standard Class

Menerapkan OOP dan Exception Handling untuk Membuat Aplikasi

1. Java OOP
2. Java Collections
3. Java Exception Handling
4. Docker

Memodifikasi OOP dan Style Functional dengan Menerapkan Unit Testing Secara Tepat

1. Unit Testing
2. Optional Class in Java
3. Lambda in Java
4. Stream in Java
5. Relational Databases and ORM

Menerapkan Spring Framework untuk Membuat ERD dan CRUD Data pada Database

1. Spring Framework
2. Relational Databases and ORM
3. Java Logging
4. Database Operation
5. Spring Data JPA

Menerapkan Spring Web untuk Membuat Restful API

1. Spring Web
2. Design Pattern
3. API Documentation with Swagger
4. Working With Media and PDF

Mengimplementasikan Security untuk Membuat Authorization & Authentication

1. Spring Security
2. OAuth2
3. Unit Test with Spring Boot
3. Deployment, CI/CD & Version Control

Memanfaatkan Third Party yang Sering Digunakan oleh Java Back End Engineer

1. Java Thread
2. Spring Transactional
3. Working with Scheduler
4. Microservices
5. Message Broker and Firebase

KOMPETENSI SOFT SKILL

Kompetensi Individual

Kompetensi yang dicapai secara individual oleh murid dimana murid bertanggung jawab kepada dirinya sendiri.

Learning Drive

Motivasi yang menjadi landasan dan dorongan untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

[Motivasi] [Goal Settings (Penetapan Tujuan)]

Growth Mindset

Persepsi/kepercayaan akan kemampuan diri sendiri bahwa kemampuan dirinya masih dapat terus dikembangkan dengan usaha daripada menilai dirinya sudah tidak dapat diubah lagi.

[Persepsi Kompetensi Diri] [Persepsi Tantangan] [Persepsi Usaha] [Persepsi Feedback] [Persepsi Kegagalan]

Grit

Kegigihan untuk mencapai tujuan pengembangan diri karena memiliki ketekunan (perseverance) dan passion terhadap tujuan jangka panjangnya.

Self-Regulated Learning

Segala usaha dan strategi spesifik yang diinisiasi oleh diri untuk dapat terus mencapai tujuan pembelajaran/pengembangan diri dengan optimal.

[Perencanaan Pengembangan Diri] [Strategi Pengembangan Diri] [Evaluasi Pengembangan Diri]

Learning Agility

Kemampuan untuk belajar dari pengalaman serta mampu mengaplikasikannya pada berbagai situasi yang baru sekalipun, termasuk paham kapan untuk mengaplikasikannya.

[Self Awareness] [Change Agility] [Mental Agility] [People Agility] [Results Agility]

Critical Thinking

Kemampuan mengidentifikasi tingkat pemahaman, mengevaluasi berbagai informasi hingga mampu membuat pola pemahaman/kesimpulan, dan menyampaikan pemahamannya dengan efektif.

[Identifikasi Pemahaman] [Pembentukan pola pemahaman] [Pengekspresian hasil pemahaman]

Problem Solving

Kemampuan memahami masalah yang diberikan hingga mampu menentukan jawaban/solusi paling sesuai pada situasi tersebut.

[Identifikasi Masalah] [Pembuatan Keputusan]

Creative Thinking

Kemampuan menemukan peluang inovasi hingga mampu menginisiasi ide/inisiatif baru yang relevan.

[Identifikasi Peluang] [Pembuatan Inisiatif]

Kompetensi Team Work

Kompetensi yang dicapai secara tim atau bersama-sama di mana murid bertanggung jawab kepada dirinya sendiri dan kepada rekan sesama tim.

Melakukan Kolaborasi Tim Pengembangan Aplikasi dengan Iterasi Proses Testing dan Evaluasi Melalui Repository GitHub

1. Berkolaborasi dengan team Front End
2. Bertanggung jawab atas tasknya masing-masing
3. Terbuka apabila ada impediment dan road blocker
4. Berkolaborasi dengan framework Scrum
5. Product requirements and features
6. Menganalisis requirement untuk menggunakan teknologi yang tepat
7. Berkolaborasi menggunakan version control seperti melakukan merge request dan resolve conflict
8. Mampu menggunakan CI/CD
9. Membuat dokumentasi API yang bisa digunakan oleh developer lain
10. Mensupport integration testing dengan Front End Developer

Kompetensi Team Work

Kompetensi yang dicapai secara tim atau bersama-sama di mana murid bertanggung jawab kepada dirinya sendiri dan kepada rekan sesama tim.

Communication Skill

Kemampuan menyampaikan tujuan/ide/pemikiran secara efektif dan meyakinkan pihak lain.

[Effective Communication] [Influencing]

Management Skill

Kemampuan mengelola proses kerja untuk menghasilkan target yang diharapkan.

[Mengelola Perencanaan] [Mengelola Pelaksanaan] [Mengelola Evaluasi] [Mengelola Perbaikan]

Leadership Skill

Kemampuan memotivasi, mengarahkan, dan mengembangkan diri sendiri maupun orang lain untuk dapat mencapai tujuan bersama.

[Memotivasi orang lain] [Mengarahkan orang lain] [Mengembangkan orang lain]

SKALA NILAI

0 - 2.4

PERLU PERBAIKAN

3.6 - 4.5

MEMUASKAN

2.5 - 3.5

CUKUP

4.6 - 5

DENGAN PUJIAN



Yogyakarta Office : Infini Space, Jl Kabupaten KM 1,2 no. 127, Yogyakarta Nusupan, Trihanggo, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55291

BSD Office : BSD Green Office Park, Jl. BSD Grand Boulevard, Sempora, BSD, Tangerang, Banten 15345