

CERTIFICATE OF COMPLETION

This is to certify that :

Muhammad Irham Maula

Has successfully completed the course requirements of

UI/UX & PRODUCT MANAGEMENT BOOTCAMP

Specialized in the path of

UI/UX RESEARCHER & DESIGNER

and is hereby awarded this certificate on

August 8, 2025

Jakarta, Indonesia



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kezia Bernadeth Manège". The signature is fluid and cursive.

Kezia Bernadeth Manège, S.E., M.Sc.

Director of Harisenin.com

*This certificate was only issued by Harisenin.com for a student who has completed the course as identified above,
thereby serves as the authentic evidence of his/her participation in the program*

Transcript of Academic Record

Name : Muhammad Irham Maula

Specialization : UI/UX RESEARCHER & DESIGNER

Student ID : 13059

Grade Point Average (GPA) : 4.00

Study Program : UI/UX & PRODUCT MANAGEMENT

Completion Time : 6 Months

INDIVIDUAL COMPETENCY				
No	Topic	Competency	Score	Grade
1	Introduction to Product Management & UI/UX	Memahami istilah dasar Product Management & UI/UX	85	A-
2	Basic of Product Management	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menyusun <i>user stories</i> yang tepat untuk pengembangan fitur aplikasi	80	A-
3	Design Principle and Fundamentals	Mampu memilih dan menyempurnakan desain UI/UX agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna	97	A
4	UX Principles	Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip <i>Usability Heuristics</i> untuk menganalisis dan meningkatkan kegunaan aplikasi secara efektif	97	A
5	UX Writing	Mampu menyajikan copywriting pada aplikasi dengan efisien serta memberikan kejelasan informasi	89	A
6	User Research	Mampu menyusun dan menjalankan rencana riset pengguna dengan jelas serta metode penelitian yang tepat	94	A
7	UX Research Report	Mampu melakukan analisis kebutuhan pengguna serta menyusun laporan penelitian yang terstruktur	95	A
8	Basic of Wireframe & High Fidelity Mockup	Mampu mengubah desain <i>Wireframe</i> menjadi <i>High-Fidelity</i> dengan memperhatikan komponen yang sesuai	81	A-
9	Design System & High Fidelity Mockup	Mampu mengidentifikasi elemen penting dalam <i>Design System</i> , menyusun <i>Wireframe</i> yang efektif, dan menghasilkan <i>High-Fidelity Mockup</i> yang menarik	95	A
10	Prototyping	Mampu mengembangkan prototipe aplikasi yang interaktif	100	A
No	Soft Skill	Competency	Score	Grade
1	Research Skills	Mampu melakukan serangkaian penelitian UX untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengguna	96	A
2	Empathy	Memahami kebutuhan pengguna dan membuat desain yang intuitif serta sesuai dengan profil target pengguna	98	A
3	Creativity	Menciptakan desain antarmuka yang unik dan sesuai tema aplikasi, dengan memperhatikan estetika dan fungsionalitas	86	A-
4	Self-Regulatory Learning	Mampu menginisiasi diri untuk dapat terus mencapai tujuan pembelajaran/pengembangan diri dengan optimal	85	A-
FINAL SCORE			89	A
GRADE POINT AVERAGE (GPA)			4.00	

Grading Scale					
Range	Grade	Value	Range	Grade	Value
86 - 100	A	4.00	60 - 65	C	2.00
80 - 85	A-	3.50	50 - 59	C-	1.50
70 - 79	B	3.00	41 - 49	D	1.00
66 - 69	B-	2.50	0 - 40	E	0.00