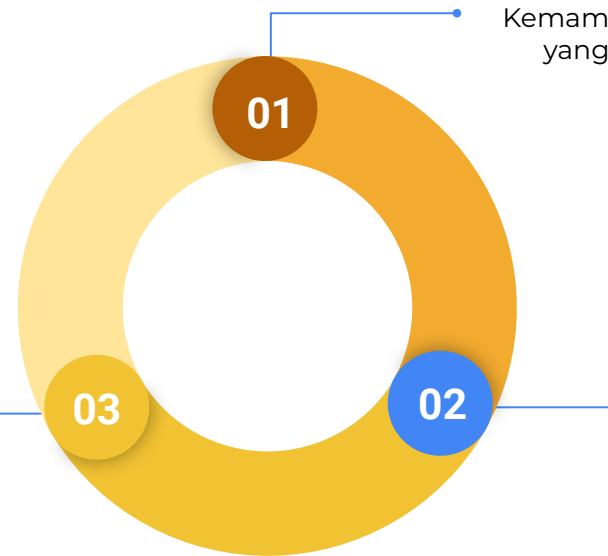


Backend Javascript Challenge

Gold Chapter 6

ACCEPTANCE CRITERIA

Kriteria pengumpulan
challenge yang harus
kamu penuhi untuk
dapat melewati chapter



SKILL METRICS

Kemampuan teknis
yang akan kamu
pelajari

DELIVERY

Hal yang akan kamu
lakukan untuk dapat
melewati chapter

SKILL METRICS

(Kemampuan teknis yang akan kamu pelajari)

- Backend media handling
- Cloud & server management
- Deployment

DELIVERY

(Hal yang akan kamu lakukan untuk dapat melewati chapter)

1. Mampu menerapkan media handling menggunakan Express.js, Multer, dan ImageKit.io.
2. Mampu membuat script GitHub Action untuk deploy ke Google Cloud Platform.
3. Mampu melakukan konfigurasi aplikasi, seperti database dan env, di Google Cloud Platform.

CRITERIA

(Kriteria pengumpulan challenge yang harus kamu penuh untuk dapat melewati chapter)

1. Menambahkan fitur upload file (40 points)
2. Memahami Cloud Computing (20)
3. Mampu melakukan Deployment menggunakan Google cloud platform dan GitHub Action (40)

Sabrina kulineran sampai ke Vietnam Asikk, udah di **challenge ke-enam**

Yuk, pahami studi kasus berikut:

Pada challenge kali ini, kamu akan membuat sebuah aplikasi galeri seni yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar karya seni mereka dengan menggunakan Express.js, Multer, dan ImageKit.io.

Aplikasi juga harus menggunakan Prisma.js sebagai ORM untuk menyimpan data gambar.

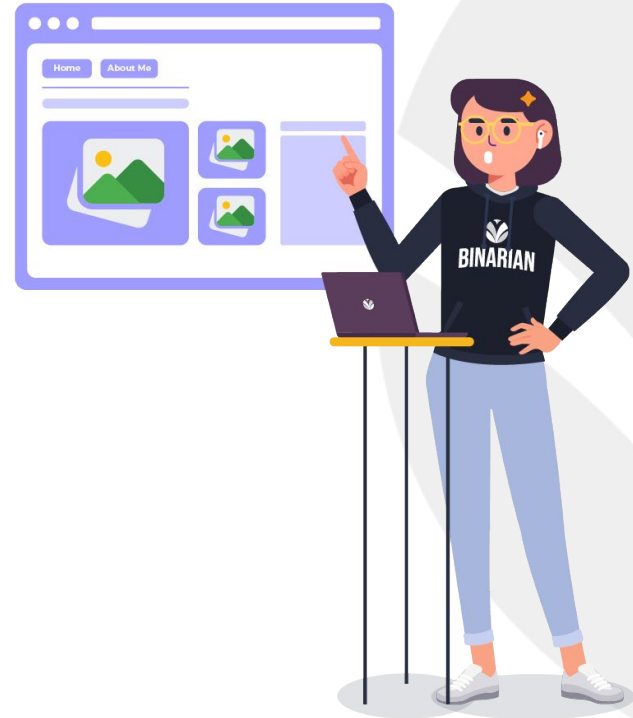


Ini dia! hal-hal yang perlu kamu lakukan di Challenge Chapter 6! 🕶️

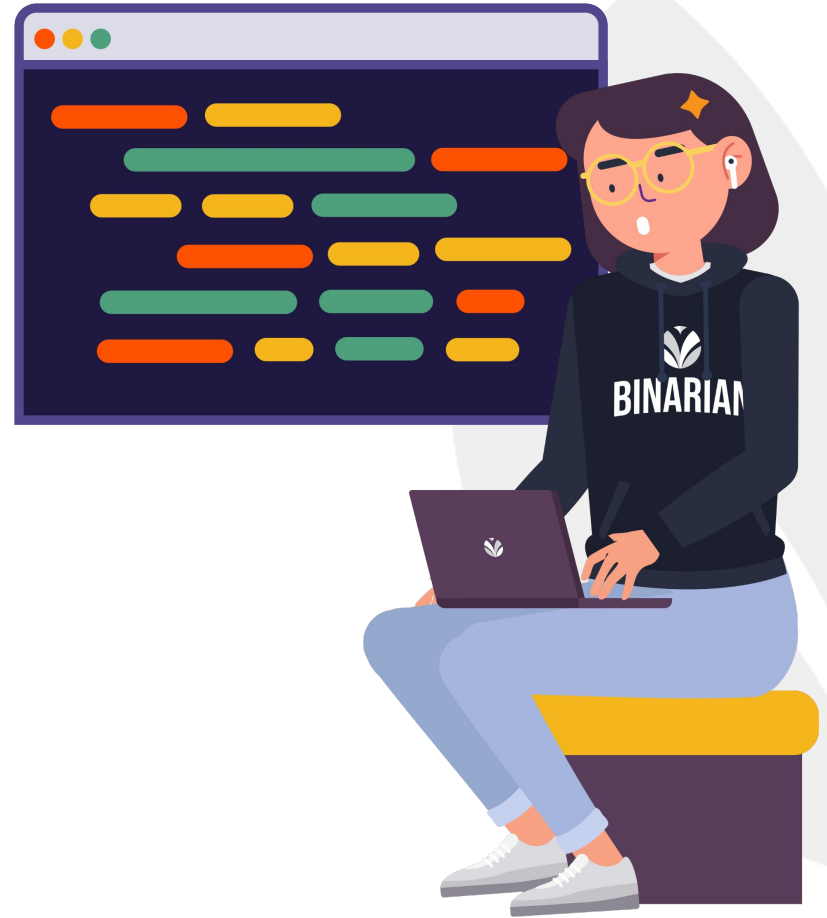
- Buatlah sebuah proyek backend baru menggunakan Express.js.
- Terapkan Multer untuk mengizinkan pengguna untuk mengunggah gambar.
- Gunakan Prisma.js untuk membuat model dan menyimpan data gambar (judul, deskripsi, dan URL gambar).
- Gunakan ImageKit.io untuk mengelola gambar, termasuk mengoptimalkan, mengubah ukuran, dan mengunggahnya ke penyimpanan cloud.



- Buatlah endpoint yang memungkinkan pengguna untuk:
 - Mengunggah gambar bersama dengan judul dan deskripsi.
 - Melihat daftar gambar yang telah diunggah beserta informasi terkait.
 - Melihat detail gambar beserta informasi terkait.
 - Menghapus gambar.
 - Mengedit judul dan deskripsi gambar yang telah diunggah.



- Setup dan konfigurasi basis data di Google Cloud Platform.
- Deploy aplikasi Anda ke Google Cloud Platform dan pastikan itu berjalan dengan baik.
- Kumpulkan link repository GitHub.
- Kumpulkan url aplikasi yang sudah di-deploy di Google Cloud Platform.



Setelah selesai mengerjakan challenge, kamu harus mengumpulkan outputnya kepada Tim BINAR.

Bagaimana caranya?

Cek slide berikutnya yaa...



Timeline Pelaksanaan dan Pengumpulan Challenge

Biar makin paham dengan tahapan penyelesaian challenge dan estimasi waktu yang diperlukan untuk setiap tahap tersebut, yuk amati **timeline** berikut! 📌

Hari Pertama di Minggu Pertama

Penjelasan tentang Challenge 1 oleh Facilitator secara langsung ke student.

Challenge Review

Pembahasan progress challenge bersama fasilitator dilakukan di FD terakhir di setiap chapter.

Penilaian

Proses penilaian oleh fasilitator dilakukan H+1 s/d H+7 pengumpulan challenge oleh students.

Pengerjaan Challenge

Dilakukan secara individu oleh Students selama Chapter berjalan. Pengerjaan challenge juga bisa didiskusikan pada saat live session dengan Facilitator.

Pengumpulan Challenge (FD Terakhir chapter 1)

Student diberikan kesempatan untuk memperbaiki challenge setelah sesi review. Tim BINAR akan menyiapkan Form Submission untuk pengumpulan challenge.

Info Pengumpulan Challenge

Setiap peserta dapat mengirimkan output challenge melalui **form submission** berikut:

[Challenge Submission BEJS](#)

maksimal pada jumat, 3 mei pukul 23.59 WIB.



Untuk kamu yang menggunakan code repository sebagai dokumentasi project...

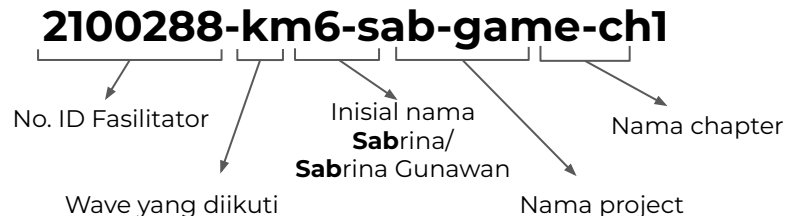
Ada **ketentuan* tertentu nih yang perlu diikuti dalam penamaan project** kamu. Biar penamaan repository-nya spesifik sesuai akun dan project kamu di BINAR, juga mempermudah BINAR dalam tracking pengerjaan challenge-mu~

Langsung aja cek **ketentuan dan contohnya di bawah ini** ya 📌

[No. ID fasilitator]-[km6]-[3 huruf inisial nama student]-[nama project]-[ch #]

*pastikan menggunakan lowercase semua

Contoh penamaan challenge:



Eh, tapi Sab...

- **Gimana kita bisa tahu no. ID Fasilitator kelas?**
Kamu bisa tanya langsung ke Fasilitator atau melalui tim SLS BINAR.
- **Ketentuan penulisan inisial nama gimana ya?**
Seperti contoh di halaman sebelumnya, kamu bisa ikuti cara ini, sob 📌
 - **Nama <3 kata:** pakai tiga huruf pertama dari nama paling depan
 - **Nama ≥3 kata:** pakai huruf pertama dari tiga nama paling depan
- **Setelah lulus dari BINAR, boleh nggak kita ubah nama project di code repository-nya?**
Tentu boleh, terlebih itu project yang kamu kerjakan hihi. Namun, pastikan tidak ada identitas BINAR maupun yang berkaitan dengan Bootcamp BINAR ya.



Dengan mempelajari seluruh topic di chapter ini kamu diharapkan mampu menyelesaikan challenge dengan **maksimal dan tepat waktu**. Jika kamu terlambat mengumpulkan challenge maka akan ada pengurangan point berdasarkan lamanya waktu keterlambatan:

- Terlambat maksimal 3 hari: - **5 point**
- Terlambat maksimal 7 hari: - **10 point**
- Terlambat maksimal 14 hari: - **15 point**
- Terlambat lebih dari 14 hari: - **20 point**

Standar Kelulusan: 60 point

So, pastikan kamu mengumpulkan challenge tepat waktu yaa. Kalau ada kendala, segera hubungi fasilitatormu.



Selamat mengerjakan!

