|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Project React Resto - 3 | 90 |

**Saya Sudah Belajar dan Mengerti dan Saya BISA**

1. Menambahkan menu di dalam database menu (apirestoran) dengan menggunakan coding (manual) dan mengirimnya dengan postman.

2. Bisa mengatur type dari postmannya, baik text untuk tulisan maupun file untuk menambahkan gambar.

3. Bisa mengatur agar nama kategorinya bisa muncul (agar tahu menu yang ditampilkan merupakan kategori apa, misalkan 110 (idkategori pada database saya) untuk makanan ringan.

4. Get, untuk menampilkan sebuah data yang sudah dipilih sebelumnya.

5. Asc (ascending), untuk mengurutkan data dari urutan yang terkecil hingga yang terbesar.

6. Desc (descending), untuk mengurutkan data dari urutan yang terbesar hingga yang terkecil.

7. Titik bintang (.\*), untuk memunculkan semua isi data dari data yang sudah dipilih sebelumnya (seperti menu di dalam video).

8. Button, tombol yang dapat diklik dan bisa diarahkan akan mengirimkan data ke mana. Bisa juga diatur bentuk kotakannya (misal di ovalkan pada tiap ujung-ujungnya) dengan css btn btn-…. (titik-titik berisikan pilihan yang sudah tersedia dari bootstrap, misalkan primary untuk warna biru, danger untuk warna merah, dan warning untuk warna kuning).

9. Console.log (clg), untuk memunculkan hasil dari klik saat mencoba dan akan muncul di console bagian inspect.

10. Trigger, merupakan kurung staples ([ ]) di awal bagian bawah dari suatu function, untuk menjalankan suatu bagian yang sudah dibuat, karena bila tidak diisikan maka tidak akan berjalan dan tetap memunculkan hasil dari console.lognya saja. Seperti function useEffect pada video (penggunaan triggernya).

11. Bisa membuat hook (custom) sesuai dengan yang ada di video.

12. Hook, untuk membuat suatu perintah yang nantinya akan sering digunakan (agar tidak membuat satu persatu lagi nantinya disetiap data yang ingin diberikan) dan menggunakannya hanya dengan memanggil hook nya saja. Seperti pada video membuat get (useGet) untuk mengambil data maupun delete (useDelete untuk menghapus data).

13. Async, untuk menjalankan program dengan bertahap dan tidak perlu menunggu proses yang lain terlebih dahulu (tidak secara langsung).

14. Format document, untuk merapikan code yang telah dibuat sebelumnya, dengan cara klik kanan, kemudian pilih format document.

15. H1, untuk menjadikan tulisan menjadi lebih besar dan tebal sesuai angka yang diberikan (terdapat angka 1-6, semakin kecil angka maka akan semakin kecil pula ukuran dari tulisannya nanti).

16. Map, untuk mengambil hasil dari array yang telah dibuat sebelumnya dan hasil saat ditampilkannya membuat baris baru yang isinya juga berupa array (hasil yang diambil tadi). Namun pada react-js, penggunaan dari mapnya harus diberikan key (bagian indeksnya), agar tidak error pada consolenya (inspect).

17. Table, untuk menjadikan tulisan yang dipilih menjadi berbentuk tabel. Terdapat thead, tbody, th, td, dan tr di dalam bagiannya.

18. Bisa menambahkan gambar ke dalam tampilan web yang sudah dibuat sebelumnya dan merapikannya (mengatur bagian height dan weightnya agar seluruh gambar yang dimasukkan nantinya memiliki ukuran yang sama).

19. Bisa mengcleanup useEffect sesuai dengan yang ada di video agar tidak memunculkan warning berwarna merah pada saat dilihat di dalam console bagian inspect.

20. If, digunakan untuk membuat dua kondisi, bila kondisi yang pertama sudah benar, maka akan langsung dijalankan isi dari kondisi pertamanya. Namun bila salah, maka akan menjalankan isi dari kondisi keduanya.

21. Else, merupakan kondisi kedua dari if.

22. Bisa memunculkan/menampilkan isi atau data (kategori, menu, dan pelanggan) dari di dalam database (apirestoran).

23. Pada saat memanggil atau menggunakan hook, harus diawali dengan kata use, kemudian diikuti nama hooknya setelah use. Seperti useGet dan useDelete.

24. Rfc, tag untuk membuat code lebih cepat (langsung terdapat import, function, dan export di dalamnya).

25. Import (imr), suatu tag untuk mempercepat dalam penggunaan import.

26. OnClick, untuk menjadikan suatu proses (coding yang telah dibuat sebelumnya) akan dapat berjalan setelah di klik terlebih dahulu.

27. Buka dan tutup kurung harus disesuaikan dengan code yang akan dipakai. Misalkan memakai kurung object ({ }), maka di dalam const nya juga harus menggunakan kurung object ({ }). Begitu pula untuk penggunaan kurung staples ([ ]).

28. Menggunakan postman untuk mengecek pengirimannya di dalam database (apirestoran).

29. Bisa mengupload gambar ke dalam menu di web yang sudah dibuat sebelumnya sesuai dengan yang ada di video.

30. Bisa membuat bagian kategori pada data menu menjadi bisa terdapat pilihan agar bisa diseuaikan dengan menunya.

31. Bisa menginsertkan menu beserta dengan gambar dan pada bagian kategorinya bisa dipilih (diberi option).

32. BIsa menampilkan data (show) menu sesuai dengan yang ada di video.

33. Bisa mengubah menu data dengan cara mengeklik button ubah disetiap data yang akan dipilih untuk diubah.

34. Bisa memunculkan isi data menu (kategori, menu, gambar, dan harga) di dalam form pada saat mengklik button ubahnya. Jadi nanti mengubah data menunya dari dalam kotakan form yang sudah terisi dengan data menu tersebut. Bila sudah maka mengirimnya menggunakan button submit yang terletak pas dibawahnya.

35. Bisa membuat gambar dari setiap data menunya ikut tampil (muncul) pada saat ingin melakukan perubahan. Serta pada saat datanya kosong (tidak ada yang dipilih) maka gambarnya akan hilang dan tidak menyisakan gambar yang tidak berwujud tampilan apapun (bersih saat di refresh).

36. Bisa membuat pilihan pada kategori di bagian menu menjadi langsung tertuju pada menu tersebut ikut kategori apa (jadi kategorinya bisa beraneka macam sesuai dengan kebutuhan, seperti makanan untuk makanan ringan, minuman untuk aneka minuman, dan buah untuk kategori buah, sesuai dengan menu yang sudah diinputkan sebelumnya) dengan menggunakan option yang diberikan if (berupa tanda tanya (?)) dan else (berupa titik dua pembanding (:)) yang kemudian option di dalam else (option kedua setelah else (:)) tidak perlu diberikan selected (untuk yang pertama harus diberikan selected).

37. Menggunakan sama dengan dua kali (==) untuk menjadikan sesuatu sama dengan apa yang sudah dipilihkan (seperti idkategori dengan idkategori).

38. Bisa mengupdate gambar menu sesuai dengan video, dengan menggunakan postman (mengupdate dibagian api lumennya) sebagai pengirimnya (menggunakan post agar dapat terupdate beserta gambarnya (diatur beserta route nya) dan di bagian form data untuk mengatur key beserta valuenya. Dan pada saat dibagian form data, saya menghilangkan Content-Type (hanya tidak dicentang) dibagian headers dari postmannya untuk menjadikan form data dapat dikirim datanya dan tidak berisikan null lagi. Bisa juga dengan menggunakan x-www-form-urlencoded, namun tidak bisa beserta gambarnya (jadi harus menggunakan form-data agar dapat terupdate beserta gambarnya). Datanya akan otomatis berubah beserta yang ada di dalam databasenya (apirestoran).

39. Bisa mengupdate data menu (dibagian react js nya, dengan web tanpa postman seprti api lumen sebelumnya) sesuai dengan yang ada di video.

40. Bisa mengubah bagian data menunya secara terpisah, misalkan hanya ingin mengubah gambarnya, namanya, ataupun harga dan kategorinya saja (memilih option untuk kategori). Bisa juga langsung mengubah seluruh bagiannya. Perubahannya otomatis akan ikut mengubah isi dari yang ada di databasenya (apirestoran).

41. Pada saat pengubahan (khusus bagian nama menu) harus memperhatikan dari namanya, karena bila ada dan terdapat nama menu yang sama, maka tidak akan bisa terganti (jadi harus berbeda disetiap nama menunya).

42. Menghilangkan unique:menus dibagian validate menu agar pada saat menambahkan menu baru, gambarnya dapat diubah sesuai dengan yang diinginkan (tidak terhenti dengan satu gambar, seperti gambar pisang salah satunya).

43. Disetiap setelah menginsert (membuat), mengubah, maupun menghapus datanya, akan memunculkan tulisan diatas formnya. (Misal salah satu seperti pada saat menambahkan (insert), maka akan memunculkan tulisan Data Sudah disimpan. Begitu pula pada saat pengubahan (update) maupun saat dihapuskan (delete)).

44. Menjadikan kotakan form dibagian gambar menjadi bertipekan file, agar dapat diinputkan gambar. Dan tipe dari gambarnya harus sama, yaitu jpg atau jpeg.

45. Pada saat melakukan perubahan (update), seluruh data akan muncul di dalam kotakan form, dan untuk gambarnya akan ikut muncul dan berada di sebelah kanan dari kotakan formnya.

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.