

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**RANCANG BANGUN WEBSITE DEV HUB ASSIST
PT. JAGA ANUGRAH GIAT ASA (ASSIST.ID)**

Muhammad Indra Mahfuzak

NIM. 2255301116

Pembimbing

Meilany Dewi S.T.,M.T..

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

POLITEKNIK CALTEX RIAU

2026

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**RANCANG BANGUN WEBSITE DEV HUB
ASSIST PT. JAGA ANUGRAH GIAT ASA
(ASSIST.ID)**

Politeknik Caltex Riau



Disusun oleh :

Muhammad Indra Mahfuzak
NIM. 2255301116

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2026**

LEMBAR PENGESAHAN I

LAPORAN KERJA PRAKTIK DI PT JAGA ANUGRAH GIAT ASA KOTA PEKANBARU

“RANCANG BANGUN WEBSITE DEV HUB ASSIST PT. JAGA ANUGRAH GIAT ASA (ASSIST.ID)”



Disusun Oleh :

Muhammad Indra Mahfuzak
NIM. 2255301116

Diajukan sebagai salah satu persyaratan kelulusan Mata Kuliah
Kerja Praktik di Politeknik Caltex Riau
Pekanbaru, 29 juli 2026

Disetujui oleh :

**Direktur Teknologi
Perusahaan/Instansi**

Danur Wendo
NIP. 10900000003

Pembimbing Instansi

Muhammad Farabi Andrika
NIP. 10900000013

LEMBAR PENGESAHAN II

LAPORAN KERJA PRAKTIK DI PT JAGA ANUGRAH GIAT ASA KOTA PEKANBARU

“RANCANG BANGUN WEBSITE DEV HUB ASSIST PT. JAGA ANUGRAH GIAT ASA (ASSIST.ID)

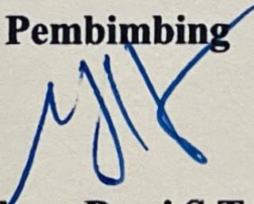
Disusun Oleh :

Muhammad Indra Mahfuzak
NIM. 2255301116

Diajukan sebagai salah satu persyaratan kelulusan Mata Kuliah
Kerja Praktik di Politeknik Caltex Riau
Pekanbaru, 29 juli 2026

Disetujui oleh :

Pembimbing


Meilany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009

Mengetahui :

Ketua Program Studi Teknik Informatika


Meilany Dewi, S.T., M.T.
NIP. 048009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun Website Dev Hub Assist Pt. Jaga Anugrah Giat Asa (Assist.Id)” dengan baik. Laporan kerja praktik ini disusun sebagai salah satu persyaratan pada Semester 8 Program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan kerja praktik di PT Jaga Anugrah Giat Asa yang berlangsung selama kurang lebih empat bulan, terhitung sejak 30 Maret 2026 hingga 29 Juli 2026. Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta wawasan baru yang sangat bermanfaat sebagai bekal di dunia kerja.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta dukungan selama pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini, khususnya kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan baik dan tepat waktu
2. Keluarga dan adik-adik tercinta, yang senantiasa memberikan doa, nasihat, serta dukungan baik secara moral maupun material selama penulis menjalani kerja praktik.
3. Bapak Dr. Dadang Syarif Sihabudin Sahid, S.Si., M.Sc., selaku Direktur Politeknik Caltex Riau.
4. Ibu Meilany Dewi, S.T., M.T., selaku Kepala

Program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.

5. Ibu Rika Perdana Sari, S.T., M.Eng., selaku wali dosen kelas G22 TI A.
6. Bapak Jan Alif Kreshna, S.S.T., M.Sc., selaku Koordinator Kerja Praktik kelas G22 TI A.
7. Ibu Meilany Dewi, S.T., M.T.selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan selama proses kerja praktik dan penyusunan laporan.
8. Bapak Farly Nur Dewantara, selaku CEO PT Jaga Anugrah Giat Asa atas kesempatan dan izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
9. Bapak Danur Wendo, selaku CTO PT Jaga Anugrah Giat Asa yang telah membantu kelancaran proses administrasi selama kerja praktik berlangsung.
10. Abang Muhammad Farabi Andrika, Muhammad Albar Fikri, Yoga Rizya Pratama selaku mentor BPJS Team yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis dari awal hingga akhir pelaksanaan kerja praktik.Seluruh pegawai PT Jaga Anugrah Giat Asa yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas pengalaman dan wawasan berharga yang telah diberikan.
11. Rekan-rekan kerja praktik, khususnya tim dev, data entry, production, mobile, UI&UX, PO QA, Akutansi atas pengalaman kerja sama dan pengalaman berharga selama menjalani MBKM.
12. Teman-teman penulis Lasti Ayu Septina, Freddy, Arif Fatur Rahman, Muhammad Kafi Baqarah yang selalu memberikan dukungan, saran, dan semangat kepada penulis.

13. Rekan-rekan kelas 4 TI A serta seluruh rekan seperjuangan G22 Politeknik Caltex Riau yang senantiasa memberikan bantuan dan motivasi selama proses penyusunan laporan.
14. Dan terakhir, kepada diri penulis sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan menyelesaikan MBKM ini hingga akhir dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap laporan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca.

Pekanbaru, 29 Juli 2026

Muhammad Indra Mahfuzak

DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
LEMBAR PENGESAHAN I.....	1
LEMBAR PENGESAHAN II.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR TABEL.....	9
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.....	3
1.3. Tujuan Kerja Praktik.....	3
1.3.1. Tujuan Umum.....	3
1.3.2. Tujuan Khusus.....	4
1.4. Manfaat Kerja Praktik.....	4
1.4.1. Bagi Mahasiswa.....	4
1.4.2. Bagi Perguruan Tinggi.....	6
1.4.3. Bagi Perusahaan.....	6
1.4.4. Manfaat Khusus.....	7
1.5. Sistematika Penulisan.....	7

BAB I PENDAHULUAN.....	8
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
BAB IV PEMBAHASAN.....	8
BAB V PENUTUP.....	8
BAB II.....	9
PROFIL PERUSAHAAN.....	9
2.1. Sejarah PT. Jaga Anugrah Giat Asa.....	9
2.2. Visi dan Misi.....	10
2.2.1. Visi.....	10
2.2.2. Misi.....	10
2.3. Struktur Organisasi.....	11
2.4. Lokasi Perusahaan.....	12
BAB III.....	13
LANDASAN TEORI.....	13
3.1. Framework Laravel.....	13
3.2. Vue.js.....	13
3.3. Inertia.js sebagai Monolith Adapter.....	14
3.4. Fungsi Hash SHA-256 dan HMAC-SHA256.....	14
3.5. Kompresi Data LZ-String.....	15
3.6. Cross-Origin Resource Sharing (CORS) dan Mekanisme	

Proxy.....	16
3.7. Apache Web Server.....	16
3.8. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	17
3.9. Metode Waterfall.....	18
3.10. Flowchart.....	19
BAB IV.....	21
PEMBAHASAN.....	21
4.1. Kegiatan Kerja Praktik.....	21
4.2. Analisis Kebutuhan Requirement Analysis.....	23
4.2.1. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	23
4.3. Desain Sistem System Design.....	24
4.3.1. Entity Relationship Diagram.....	24
4.3.2. Flowchart.....	25
4.3.3. Use Case Diagram.....	27
4.3.4. Mockup.....	28
4.4. Implementasi Implementation.....	32
4.4.1. Antarmuka Tampilan Utama.....	32
4.4.2. Antarmuka Tampilan Dashboard.....	33
4.4.3. Antarmuka Tampilan Sistem Arsitektur.....	34
4.4.4. Antarmuka Tampilan API Documentation.....	35
4.4.5. Antarmuka Tampilan API Documentation.....	35

4.4.6. Antarmuka Tampilan Write Document.....	37
4.5. Pengujian Testing.....	38
4.5.1. Black Box Testing.....	38
4.6. Pemeliharaan Maintenance.....	44
BAB V.....	46
PENUTUP.....	46
5.2. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN I.....	52
LAMPIRAN II.....	54
LAMPIRAN III.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT JAGA.....	10
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT JAGA.....	12
Gambar 2.3 Lokasi PT JAGA.....	13
Gambar 2.1 Waterfall.....	19
Gambar 2.2 flowchart.....	21
Gambar 4.3 ERD.....	26
Gambar 4.1 Flowchart Data Preprocessing.....	28
Gambar 4.2 Use case Diagram.....	29
Gambar 4.3 Wireframe 1.....	30
Gambar 4.4 Wireframe 2.....	30
Gambar 4.5 Wireframe 3.....	31
Gambar 4.6 Wireframe 4.....	31
Gambar 4.7 Wireframe 5.....	32
Gambar 4.8 Wireframe 6.....	33
Gambar 4.9 Halaman Utama.....	34
Gambar 4.10 Halaman Dashboard.....	35
Gambar 4.11 Halaman Sistem Arsitektur.....	36
Gambar 4.12 Halaman Design Sistem.....	37
Gambar 4.13 Halaman API Documentation.....	38
Gambar 4.14 Halaman Hit API.....	38

Gambar 4.15 Halaman Respons API..... 38

Gambar 4.16 Halaman Respons API..... 39

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Kegiatan Kerja Praktik di PT JAGA.....	22
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan.....	24
Tabel 4.3 Hasil Black box Testing.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini, pemanfaatan teknologi informasi di sektor kesehatan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi, khususnya internet, mendorong fasilitas kesehatan untuk beralih ke sistem digital agar proses pelayanan dan pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih efisien dan terintegrasi. Menanggapi kebutuhan tersebut, PT Jaga Anugrah Giat Asa (JAGA) hadir sebagai perusahaan teknologi yang berfokus pada pengembangan solusi digital di bidang kesehatan. Salah satu produk yang dikembangkan adalah Assist.id, sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu digitalisasi dan integrasi data di berbagai fasilitas kesehatan, seperti praktik medis, klinik, apotek, hingga rumah sakit, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pelayanan kepada pasien.

Integrasi sistem kesehatan dengan jembatan API *Application Programming Interface* BPJS Kesehatan seperti PCare dan Vclaim merupakan kebutuhan krusial bagi fungsionalitas utama di aplikasi manajemen klinik Assist.id. Namun, proses pengembangan dan integrasi ini seringkali menghadapi kendala teknis yang signifikan bagi tim pengembang *Developer*. Tantangan

utama meliputi rumitnya standarisasi dokumen, kebutuhan pembuatan tanda tangan keamanan *X-Signature* berbasis HMAC-SHA256 secara manual, serta mekanisme enkripsi ganda AES-256 dan kompresi LZ-String pada data balasan dari server BPJS.

Di sisi lain, tim pengembang seringkali mengalami kesulitan dalam menyelaraskan pemahaman alur arsitektur sistem *System Architecture* dan melacak penggunaan endpoint API pada fitur aplikasi tertentu secara cepat. Dokumentasi statis yang ada sebelumnya kurang interaktif, tidak efisien karena mengharuskan developer melakukan salis-rekat *copy-paste* data secara manual, serta rentan terhadap isu keamanan CORS (*Cross-Origin Resource Sharing*) saat pengujian langsung dari browser.

Oleh karena itu, dibangunlah Advanced API Playground & Developer Hub Assist.id. Sistem ini hadir sebagai solusi ekosistem internal yang menyediakan manajemen kredensial otomatis *Environment Manager*, alat pengujian mandiri (*Private Postman-style*, pembongkar enkripsi otomatis *Auto-Decryptor*, visualisasi alur dinamis, hingga pemetaan komponen fitur (Feature Tags) untuk mempermudah dan mempercepat siklus kerja pengembang khususnya tim bpjs medior software engineer essential.

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Adapun waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik yang telah dilakukan penulis dilaksanakan pada :

Tanggal : 30 Maret 2026 – 29 Juli 2026
Waktu Kerja : Senin – Jumat
Jam Kerja : 08.30 WIB – 17.30 WIB
Tempat : PT Jaga Anugrah Giat Asa
Alamat : Jl.Palaraya No.325, Arengka, Kec.
Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau
Posisi : BPJS Kesehatan di bawah Medior
Software Engineer Essential

1.3. Tujuan Kerja Praktik

1.3.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum kerja praktik yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan perspektif dan pengalaman nyata mengenai dunia kerja, sekaligus sebagai bekal persiapan untuk memasuki lingkungan profesional setelah lulus.
2. Mengimplementasikan pengetahuan dan teori yang

telah diperoleh selama proses perkuliahan di Politeknik Caltex Riau ke dalam tantangan dan pekerjaan yang sesungguhnya di lapangan.

3. Mendapatkan wawasan baru, pengalaman praktis, serta meningkatkan keterampilan (skill) yang relevan dengan perkembangan teknologi di dunia kerja saat ini.
4. Melatih kemampuan beradaptasi, disiplin, serta menumbuhkan etos kerja dan rasa tanggung jawab profesional dalam menjalani rutinitas dan alur kerja di perusahaan.
5. Memenuhi salah satu syarat akademik untuk kelulusan mata kuliah Kerja Praktik pada semester 8 di Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau

1.3.2. Tujuan Khusus

Merancang dan membangun platform internal *Advanced API Playground & Developer Hub* pada ekosistem Assist.id.

1.4. Manfaat Kerja Praktik

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktik adalah sebagai berikut :

1.4.1. Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman dan gambaran

tentang kondisi dunia kerja yang sesungguhnya.

2. Meningkatkan kemampuan menganalisis data secara efektif.
3. Melatih rasa tanggung jawab dan disiplin dalam pekerjaan.
4. Mendapatkan ilmu dan pengalaman baru dari orang-orang yang lebih berpengalaman di dunia kerja.
5. Mampu merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) yang reaktif dan modular menggunakan konsep *component-based architecture* pada Vue.js.
6. Mengembangkan kompetensi dalam arsitektur manajemen database, khususnya pemanfaatan kolom data bertipe *JSON Array* untuk pemetaan penanda komponen (*Feature Tags*).
7. Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah (*problem-solving*) melalui perancangan diagnosis kegagalan sistem terotomatisasi (*AI Error Prediction Note*).
8. Mengasah kemampuan melakukan uji keandalan perangkat lunak melalui perancangan skenario *stress test* credentials secara terukur sebelum sistem masuk ke tahap produksi.
9. Mampu mengimplementasikan arsitektur

integrasi web modern menggunakan kombinasi *Framework* Laravel, Vue.js, dan adaptasi *monolith* dari Inertia.js secara nyata di industri.

10. Agar pegawai lain dan baru dapat memahami konsep Bridging BPJS Pcare, dan Vclaim.
11. Memahami flow BPJS di sistem rumah sakit.

1.4.2. Bagi Perguruan Tinggi

1. Meningkatkan kualitas lulusan perguruan tinggi dengan adanya pengalaman yang dilaksanakan selama kerja praktik .
2. Menjadikan bahan evaluasi bagi perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan.

1.4.3. Bagi Perusahaan

1. Efisiensi Waktu Kerja (*Productivity Boost*): Tim *Frontend* (FE) tidak perlu lagi bergantung penuh pada tim *Backend* (BE) atau aplikasi pihak ketiga (seperti Postman) hanya untuk melakukan uji coba dan membaca balasan API BPJS. Semua bisa di-hit dan dibaca langsung dari platform internal.
2. Keamanan Data Kredensial: Data sensitif seperti *Consumer ID*, *Secret Key*, dan password akun jembatan faskes tidak perlu disebar ke banyak

aplikasi pihak ketiga karena sudah dikelola secara terpusat dan dilindungi oleh *Auth Guard* (hanya dapat diakses user yang login).

3. Kemudahan *Onboarding* Tim Baru: Dengan adanya *System Architecture* berbasis diagram visual serta fitur penandaan komponen (*Feature Tags*), pengembang baru atau tim bisnis dapat langsung memahami fungsi dan modul aplikasi mana saja yang bergantung pada endpoint API tertentu.
4. Dokumentasi yang Selalu *Up-to-Date*: Fitur "*Save as Example*" mempermudah tim untuk memperbarui contoh respons sukses dari server BPJS secara instan ke dalam basis data statis, sehingga dokumentasi perusahaan selalu akurat dengan kondisi asli di lapangan.

1.4.4. Manfaat Khusus

Untuk mengotomatisasi pengujian metode *HTTP Request Service* secara aman dan *real-time* langsung dari sistem dokumentasi perusahaan sehingga Tim BPJS Medior Software Engineer Essential mudah dalam mengerjakan Ticket.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini secara

keseluruhan terdiri dari lima bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing- masing bab tersebut secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang kerja praktik, latar belakang perusahaan, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik, serta sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisikan gambaran umum dari PT Jaga Anugrah Giat Asa yang meliputi profil, sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, serta denah wilayah.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan berupa teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktik. Landasan teori digunakan sebagai arahan, pendukung dan dasar teori dalam pembahasan kerja praktik.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi informasi yang membahas seluruh proses atau pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan berupa rangkuman dari hasil pengerjaan maupun penulisan laporan dan saran yang berkaitan dengan hal yang sudah dituliskan dalam laporan kerja praktik.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Sejarah PT. Jaga Anugrah Giat Asa



Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT JAGA

PT Jaga Anugrah Giat Asa (JAGA) merupakan perusahaan teknologi yang berfokus pada penyediaan perangkat lunak (software) untuk manajemen kesehatan, ditujukan bagi klinik, apotek, dan rumah sakit. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2019, tetapi awalnya menggunakan nama PT Teknologi Media Medika.

Dalam perjalanan tersebut, PT JAGA diakuisisi oleh Deka Group. Setelah akuisisi, PT JAGA bergabung menjadi bagian dari PT Global Urban Esensial (GUE) Ecosystem, yang merupakan anak perusahaan Deka Group yang memang mengkhususkan diri pada teknologi kesehatan digital. Perusahaan ini didirikan oleh Farly Nur Dewantara, yang juga menjabat sebagai CEO saat ini. Proses akuisisi ini memberikan dampak yang positif, terbukti dari jumlah pengguna layanan klinik PT JAGA yang terus meningkat.

2.2. Visi dan Misi

2.2.1. Visi

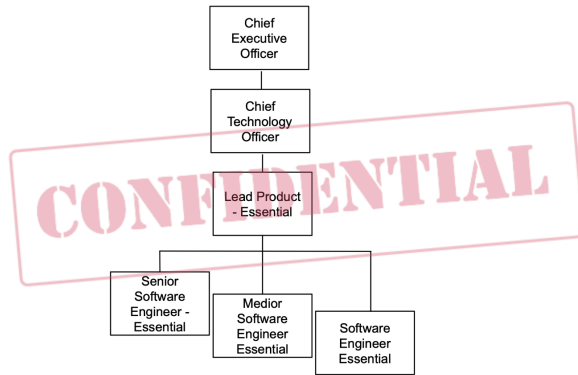
Adapun visi dari PT JAGA adalah sebagai berikut: Quality Healthcare Made Simple: Pelayanan Kesehatan Berkualitas Dibuat Simple.

2.2.2. Misi

Adapun misi dari PT JAGA adalah sebagai berikut :

1. Menjadi partner pilihan fasilitas kesehatan untuk memberikan pelayanan yang bermutu, bersahabat dan terstandar.
2. Terus mengembangkan layanan kesehatan online dan offline di fasilitas kesehatan demi memberikan mutu pelayanan terbaik bagi setiap pasien.
3. Secara terus menerus berinovasi meningkatkan kualitas manusia dan infrastruktur untuk memberikan pelayanan terbaik untuk setiap pengguna.

2.3. Struktur Organisasi

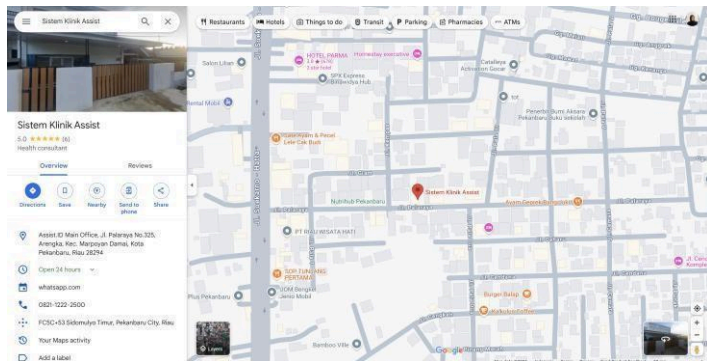


Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT JAGA

PT JAGA memiliki struktur organisasi yang diketuai oleh Farly Nur Dewantara sebagai *Chief Executive Officer*, Danur Wendo sebagai *Chief Technology Officer*, dan Muhammad Farabi Andrika sebagai *Lead Product- Essential*.

2.4. Lokasi Perusahaan

Kantor PT JAGA terletak di Jalan Palaraya No.325, Arengka, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28294.



Gambar 2.3 Lokasi PT JAGA

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Framework Laravel

Laravel adalah sebuah framework pengembangan web berbasis bahasa pemrograman PHP yang menggunakan konsep arsitektur *Model-View-Controller* (MVC). Dikembangkan oleh Taylor Otwell, Laravel menyediakan berbagai pustaka (libraries) dan modul bawaan yang mempercepat proses pengembangan aplikasi, seperti sistem pemetaan objek database (Eloquent ORM), manajemen rute (routing), serta HTTP Client terintegrasi (Stauffer, 2019). Dalam sistem Developer Hub, Laravel difungsikan sebagai penyedia layanan Backend API Proxy yang mengontrol lalu lintas data antara frontend dan server eksternal (Otwell, 2023).

3.2. *Vue.js*

Vue.js adalah sebuah framework JavaScript progresif yang digunakan secara khusus untuk membangun antarmuka pengguna (User Interface/UI) pada aplikasi web satu halaman (Single Page Application/SPA) (Macrae, 2018). Karakteristik utama Vue.js terletak pada sifatnya yang reaktif, di mana perubahan pada data (state) akan secara otomatis memperbarui tampilan visual tanpa memerlukan pemuatan ulang halaman

(page reload) (You, 2021). Vue.js menggunakan pendekatan berbasis komponen (component-based), memungkinkan elemen interaktif seperti Playground dan Tag Input dibangun secara modular dan mandiri.

3.3. *Inertia.js sebagai Monolith Adapter*

Advanced Encryption Standard (AES) dengan panjang kunci 256-bit adalah algoritma kriptografi simetris standar internasional yang digunakan untuk mengamankan data digital melalui proses enkripsi dan dekripsi. Mode Cipher Block Chaining (CBC) merupakan salah satu variasi operasi blok di mana setiap blok teks jelas (plaintext) akan dikombinasikan dengan blok teks sandi (ciphertext) sebelumnya menggunakan operasi Exclusive OR (XOR) sebelum dienkripsi. (Gomaa & Fahmy, 2013). Mekanisme ini memerlukan sebuah parameter tambahan berupa *Initialization Vector* (IV) sepanjang 16-byte untuk menjamin bahwa teks jelas yang sama tidak akan menghasilkan teks sandi yang sama ketika dienkripsi ulang. Pada API BPJS JKN, data balasan (*payload response*) dikunci menggunakan metode ini demi menjaga kerahasiaan data medis pasien. (Cohen dkk., 2003), sehingga relevan untuk mencocokkan variasi input dengan data utama.

3.4. *Fungsi Hash SHA-256 dan HMAC-SHA256*

Secure Hash Algorithm 256-bit (SHA-256) adalah fungsi

kriptografi satu arah yang mengubah masukan data berukuran acak menjadi sebuah nilai hash (sidik jari digital) dengan panjang tetap sebesar 256-bit. Sifat utamanya adalah deterministik dan *irreversibel* (tidak dapat dikembalikan ke bentuk asli) (Mount, 2004). Sementara itu, Hash-based Message Authentication Code (HMAC) dikombinasikan dengan SHA-256 (HMAC-SHA256) digunakan untuk memverifikasi integritas data sekaligus keaslian sebuah pesan menggunakan kunci rahasia (*secret key*). Pada ekosistem API BPJS Kesehatan, kombinasi ini dimanfaatkan untuk membuat tanda tangan digital (*X-Signature*) yang valid berdasarkan *timestamp* waktu pengiriman *request*. (Needleman & Wunsch, 1970), dan local alignment, yang mencari segmen dengan kesamaan tertinggi tanpa memperhatikan bagian lain dari sekuens. Dalam data obat berbasis teks bebas, di mana nama inti obat sering disertai teks tidak relevan, pemahaman perbedaan kedua pendekatan ini penting untuk memilih metode yang tepat.

3.5. Kompresi Data LZ-String

LZ-String adalah sebuah pustaka (library) kompresi berbasis algoritma Lempel-Ziv-Welch (LZW) yang dioptimalkan untuk lingkungan JavaScript. Kegunaan utamanya adalah untuk menekan ukuran string teks yang besar menjadi kode karakter yang sangat pendek dan padat agar menghemat lebar pita (*bandwidth*) jaringan saat proses transfer data berlangsung. Format `decompressFromEncodedURIComponent` digunakan

secara khusus untuk mengembalikan data string terkompresi yang dikirimkan melalui URI/URL komponen menjadi teks JSON yang utuh kembali setelah berhasil didekripsi. (Cormen dkk., 2009). Hasil sub-masalah disimpan menggunakan memoization untuk menghindari perhitungan ulang, sehingga meningkatkan efisiensi komputasi. Dalam analisis sekuens, pemrograman dinamis sangat penting karena tanpa efisiensinya, pencarian alignment optimal akan memakan waktu sangat lama (Eddy, 2004).

3.6. *Cross-Origin Resource Sharing (CORS)* dan Mekanisme *Proxy*

Cross-Origin Resource Sharing (CORS) adalah sebuah mekanisme keamanan berbasis kebijakan asal yang sama (*Same-Origin Policy*) yang diterapkan oleh browser web modern untuk membatasi skrip halaman web di satu domain agar tidak dapat mengakses sumber daya (*resources*) di domain yang berbeda (McKinney, 2017). Jika sebuah aplikasi frontend menembak langsung server API pihak ketiga (seperti server BPJS) tanpa izin header CORS dari server tujuan, browser akan memblokir respons tersebut secara otomatis. Untuk mengatasi batasan ini, diterapkanlah sistem API Proxy di sisi backend (Laravel). Karena pembatasan CORS hanya berlaku pada lingkungan *browser*, *backend server-ke-server* dapat mengambil data dari server BPJS secara bebas dan meneruskannya kembali

ke frontend secara aman. (Van Rossum & Drake, 2009).

3.7. *Apache Web Server*

Apache HTTP Server, atau yang lebih dikenal sebagai Apache, adalah perangkat lunak server web *web server* sumber terbuka *open-source* dan lintas platform yang didistribusikan oleh Apache Software Foundation. Apache bertugas melayani dan merespons permintaan HTTP/HTTPS dari klien *web browser* dan mengirimkan halaman web yang diminta kembali ke klien (Laurie & Laurie, 2002). Dalam arsitektur pengembangan web modern berbasis PHP seperti Laravel, Apache sering digunakan sebagai server utama untuk meng-hosting file backend, mengelola konfigurasi virtual host, serta meneruskan routing melalui file *.htaccess* agar sistem MVC dapat berjalan dengan lancar (Bowen, 2017).

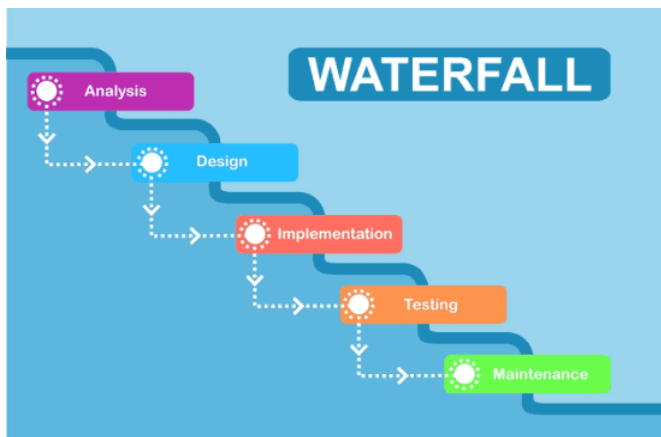
3.8. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah model data visual yang digunakan untuk menggambarkan struktur logis dari sebuah basis data. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Peter Chen pada tahun 1976. ERD memetakan berbagai entitas seperti pengguna, dokumen, atau endpoint API beserta atributnya, serta mendefinisikan hubungan kardinalitas antar entitas tersebut (Chen, 1976). Dalam rekayasa perangkat lunak, ERD sangat penting pada tahap desain sistem untuk memastikan

tabel-tabel di dalam database relasional seperti MySQL dirancang tanpa redundansi dan mendukung integritas data yang efisien (Sukanto & Shalahuddin, 2018).

3.9. Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* Air Terjun, atau sering disebut sebagai siklus hidup perangkat lunak klasik *classic life cycle*, adalah salah satu model pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan sekuensial berurutan (Pressman, 2015). Model ini disebut *waterfall* karena setiap tahapannya harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum melangkah ke tahapan berikutnya, layaknya air terjun yang mengalir ke bawah.



Gambar 2.1 *Waterfall*

Secara umum, tahapan dalam metode Waterfall meliputi (Sommerville, 2011):

1. Analisis Kebutuhan *Requirement Analysis* : Tahap pengumpulan data dan analisis untuk memahami semua kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun.
2. Desain Sistem *System Design* : Proses menerjemahkan syarat kebutuhan ke dalam perancangan arsitektur perangkat lunak, seperti merancang Use case Diagram, ERD, dan antarmuka *User Interface*.
3. Implementasi *Implementation*: Tahapan penulisan kode program coding berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
4. Pengujian *Testing* : Proses evaluasi sistem untuk menemukan kesalahan *bug* dan memastikan semua fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan awal.
5. Pemeliharaan *Maintenance* : Tahap akhir di mana perangkat lunak yang sudah diimplementasikan akan diperbaiki jika ditemukan error di kemudian hari, atau ditambahkan pembaruan fitur.

Dalam perancangan sistem Advanced API Playground & Developer Hub ini, metode Waterfall digunakan karena alur kerjanya yang jelas dan terdokumentasi dengan baik pada setiap fasenya, sehingga memudahkan proses pelacakan progres pengembangan aplikasi.

3.10. Flowchart

Flowchart atau diagram alir adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program atau sistem. Flowchart digunakan untuk membantu analis sistem dan pemrogram untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan membantu dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian (Sukamto & Shalahuddin, 2018).

Simbol flowchart

Pada dasarnya simbol-simbol dalam flowchart memiliki arti yang berbeda-beda. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan dalam proses pembuatan flowchart.

	Flow Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

Gambar 2.2 *flowchart*

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Kegiatan Kerja Praktik

Berikut ini merupakan kegiatan kerja praktik yang dilakukan selama menjalani program Kerja Praktik di PT Jaga Anugrah Giat Asa Kota Pekanbaru :

Tabel 4.1 Tabel Kegiatan Kerja Praktik di PT JAGA

Waktu	Kegiatan
Maret & April	– Mengulik WEBSITE ASSIST.ID. – Design web Dev hub – Revisi dev hub – Breadcrumbs web – Revisi bagian Design sistem – Mengisi input Design system & Menyelesaikan Laporan UAT FKTP – Perbaikan UI design system (List berurutan A-Z, pindah tombol back to hub, restrukturisasi) – Input API BPJS & Memasukkan Data API BPJS – UAT BPJS (Menjadi Moderator) – Membuat & menyelesaikan revisi

	dokumen UAT Fitur baru – UAT VClaim & Dokumen UAT VClaim
Mei 2026	– Melakukan data mapping dari data produk (obat) Assist.id. – Mengerjakan DEV HUB & Mengerjakan revisi Devhub – Menampilkan hasil & Presentasi Devhub – Mengerjakan Dokumen UAT – Menyelesaikan Dokumen TUBABA & Mengerjakan revisi Tubaba – Revisi dokumen Makassar
Juni 2026	– Mengerjakan Dokumen BPJS – Menunggu Server BPJS – Progres Bridging BPJS (Sudah bisa bridging namun masih error) – Integrasi ICare BPJS (Sudah mendapatkan username dan password ICare)
Juli 2026	– Memahami Vclaim – Membuat Dokumen Vclaim – Ikut pada event Assist language

4.2. Analisis Kebutuhan *Requirement Analysis*

4.2.1. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan sistem merupakan tahapan awal untuk menentukan spesifikasi sistem yang akan dibangun. Berdasarkan Use Case Diagram, kebutuhan fungsional diturunkan langsung dari interaksi aktor terhadap sistem, sedangkan kebutuhan non-fungsional menitikberatkan pada properti perilaku sistem seperti keamanan dan performa

Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan

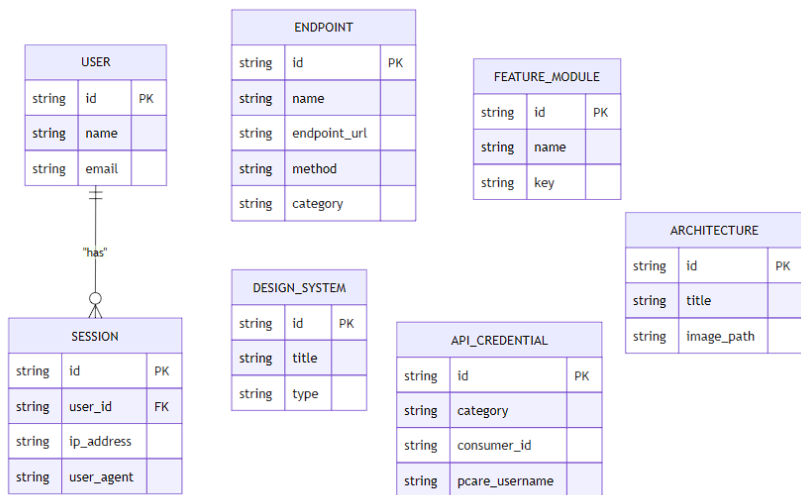
No	Kebutuhan	Deskripsi kebutuhan
1	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk mengelola desain sistem.
2	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk melihat desain sistem.
3	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk mengelola API.
4	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk melihat API.
5	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk melakukan <i>Hit</i> API.
6	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk mengelola dokumen.
7	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk

		melihat dokumen.
8	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk mengelola arsitektur sistem.
9	Fungsional	Sistem menyediakan fitur untuk melihat arsitektur sistem.
10	Non-Fungsional	Sistem mengamankan eksekusi API dan kredensial melalui mekanisme proksi.
11	Non-Fungsional	Sistem merender halaman dengan cepat tanpa pemuatan ulang (<i>reload</i>) penuh.
12	Non-Fungsional	Sistem dapat diakses kapan saja oleh pengguna terautentikasi (ketersediaan tinggi).

4.3. Desain Sistem *System Design*

4.3.1. Entity Relationship Diagram

Pada tahap perancangan basis data, digunakan ERD untuk memodelkan struktur penyimpanan data beserta relasi antar entitas yang menyusun sistem Developer Hub Assist.id. Pemodelan ini bertujuan untuk memastikan tidak ada redundansi data dan struktur database dapat terintegrasi dengan efisien. Berikut adalah visualisasi ERD dari sistem yang telah dirancang

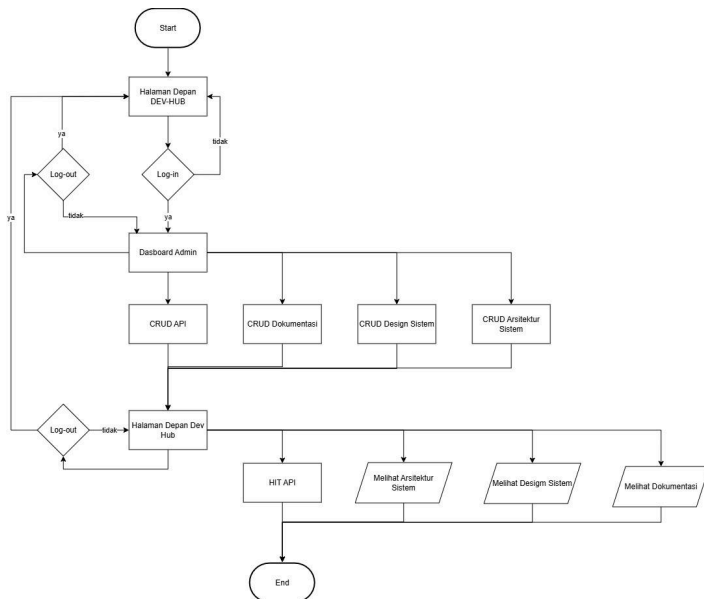


Gambar 4.3 *ERD*

Berdasarkan rancangan ERD di atas, basis data sistem ini terdiri dari beberapa entitas utama yang saling berelasi. Entitas *USER* digunakan untuk menyimpan data autentikasi pengembang dan memiliki relasi dengan *SESSION* untuk mencatat riwayat login. Sistem ini dikelola melalui entitas *ENDPOINT* yang menyimpan rute API, di mana tabel ini terhubung langsung dengan *API_CREDENTIAL* untuk manajemen akses keamanan BPJS, serta *FEATURE_MODULE* untuk memetakan penanda komponen fitur. Selain itu, terdapat entitas pendukung lainnya seperti *DESIGN_SYSTEM* dan *ARCHITECTURE* untuk mengelola dokumentasi aset visual.

4.3.2. Flowchart

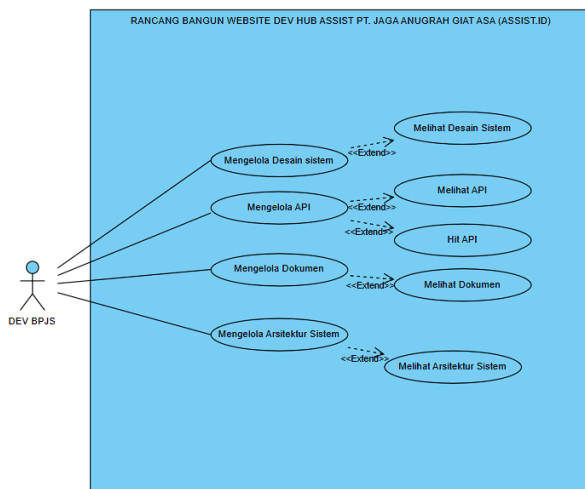
Diagram alir atau *flowchart* adalah alat visual yang penting untuk menggambarkan urutan kerja suatu proses secara sistematis dengan menggunakan simbol-simbol standar. Diagram ini berfungsi untuk memetakan urutan langkah, titik pengambilan keputusan, serta logika yang mendasari suatu sistem. Penerapannya sangat luas, mencakup berbagai disiplin ilmu mulai dari rekayasa perangkat lunak hingga manajemen proyek. Gambar berikut menunjukkan *flowchart* yang menggambarkan secara rinci tahapan proses implementasi yang dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 4.1 *Flowchart Data Preprocessing*

4.3.3. Use Case Diagram

Dalam proses pengembangan sistem Advanced API Playground & Developer Hub pada ekosistem Assist.id, pendekatan yang digunakan mengacu pada metode pengembangan Waterfall Air Terjun. Metode Waterfall mensyaratkan pengerjaan secara sekuensial berurutan yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, implementasi pengkodean, pengujian, hingga pemeliharaan. Pada tahapan desain sistem *System Design*, pemodelan kebutuhan fungsional divisualisasikan menggunakan Use Case Diagram. Diagram ini memetakan interaksi antara aktor pengguna dengan sistem yang sedang dibangun.

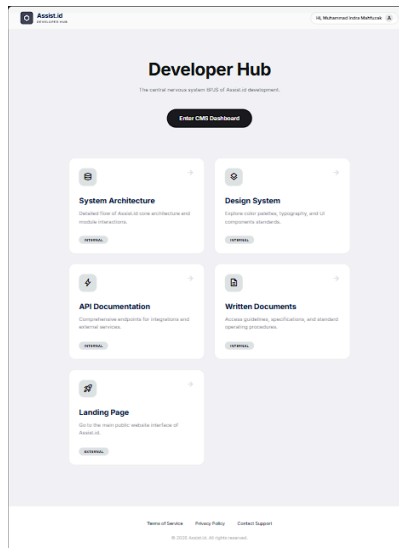


Gambar 4.2 Use case Diagram

4.3.4. Mockup

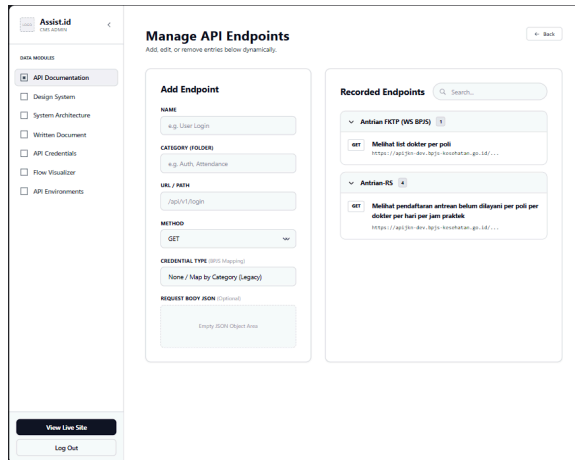
Setelah perancangan logika dan basis data sistem selesai, tahap selanjutnya dalam metode pengembangan adalah perancangan antarmuka pengguna (User Interface) atau mockup. Rancangan mockup ini dibuat untuk memberikan representasi visual yang jelas mengenai tata letak komponen, hierarki navigasi, dan kesesuaian palet warna sebelum proses pengkodean (coding) diimplementasikan oleh pengembang. Rincian visualisasi mockup dari seluruh halaman platform Developer Hub [Assist.id](https://assist.id) Sebagai berikut :

1. Antarmuka tampilan halaman utama



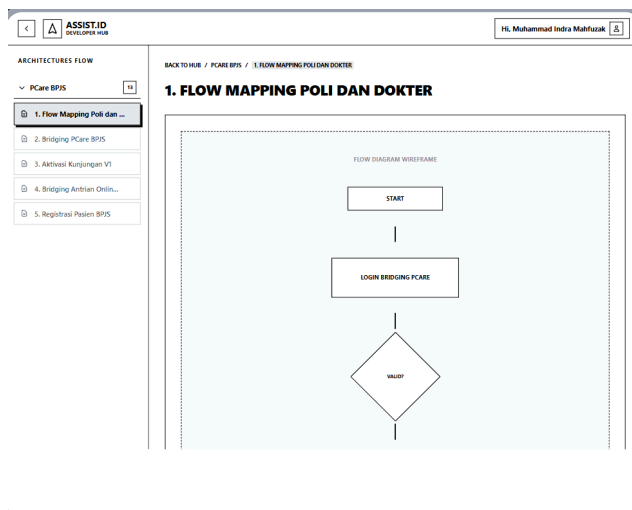
Gambar 4.3 Wireframe 1

2. Antarmuka tampilan dashboard



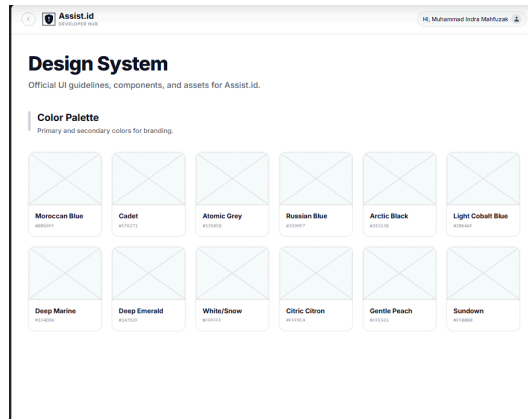
Gambar 4.4 Wireframe 2

3. Antarmuka Tampilan Sistem Arsitektur



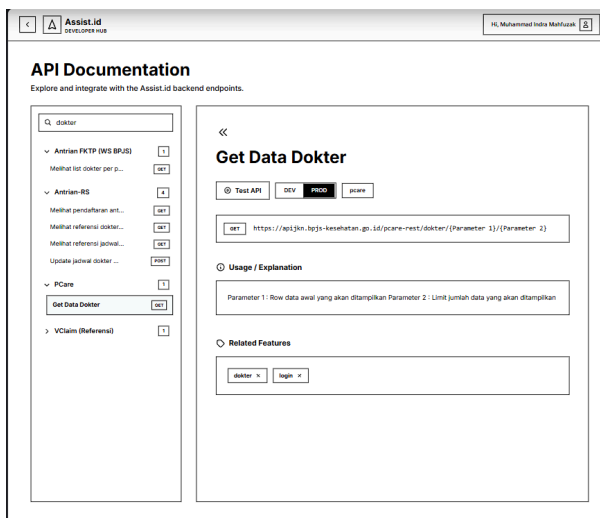
Gambar 4.5 Wireframe 3

4. Antarmuka Tampilan Desain Sistem



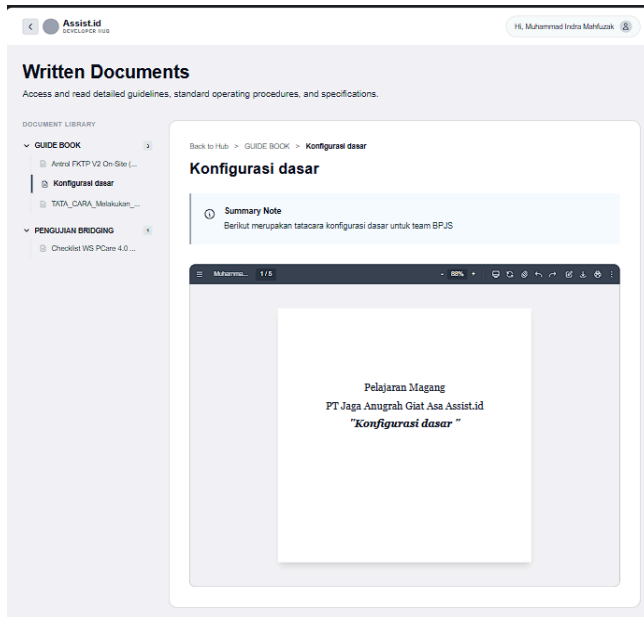
Gambar 4.6 Wireframe 4

5. Antarmuka Tampilan API Documentation



Gambar 4.7 Wireframe 5

6. Antarmuka Tampilan Write Document

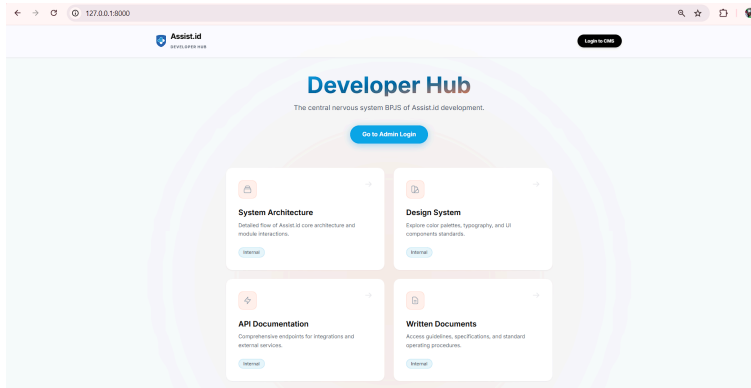


Gambar 4.8 Wireframe 6

Secara keseluruhan, rangkaian desain *wireframe* di atas berfungsi sebagai kerangka acuan utama yang mendasari tata letak visual, hierarki navigasi, dan alur interaksi pengguna. Melalui perancangan *mockup* ini, tim pengembang memiliki panduan yang jelas dan konsisten mengenai antarmuka sistem sebelum melangkah lebih jauh ke tahap penulisan kode sumber *coding* pada fase implementasi.

4.4. Implementasi *Implementation*

4.4.1. Antarmuka Tampilan Utama

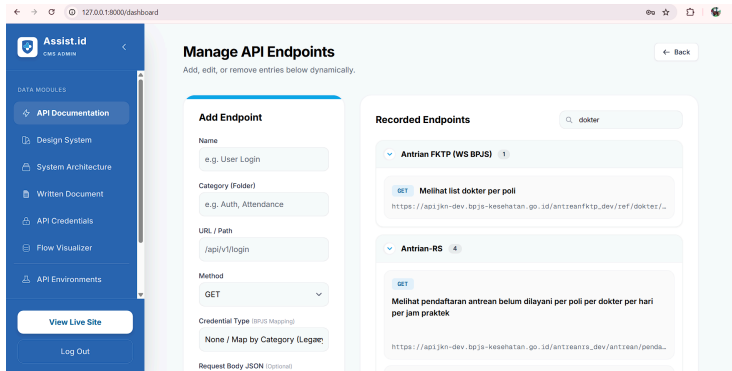


Gambar 4.9 Halaman Utama

Gambar 4.9 merupakan halaman beranda (*landing page*) dari platform Developer Hub Assisid.id yang diakses melalui URL lokal [http://127.0.0.1:8000] (<http://127.0.0.1:8000>). Halaman ini bertindak sebagai pintu gerbang utama bagi para pengembang (developer). Pada antarmuka ini, terdapat tombol pintas utama "Go to Admin Login" dan "Login to CMS" di pojok kanan atas untuk memproses autentikasi pengguna. Di bagian bawah, sistem menyediakan akses navigasi cepat ke 4 modul utama dalam bentuk kartu interaktif (cards), yaitu:

- 1) *System Architecture (Fase 5)*
- 2) *Design System (Fase 3)*
- 3) *API Documentation (Fase 4)*
- 4) *Written Documents (Fase 5)*

4.4.2. Antarmuka Tampilan Dashboard

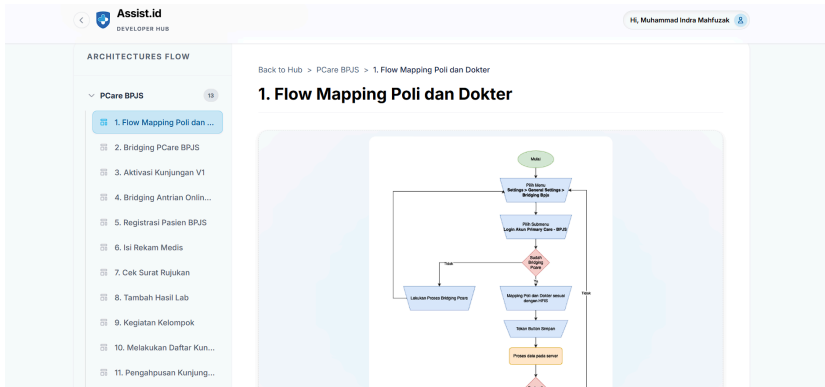


Gambar 4.10 Halaman Dashboard

Gambar 4.5 menampilkan halaman utama panel Admin atau *Content Management System* (CMS) pada rute /dashboard. Panel ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah melintasi proses login (*Auth Guard*). Antarmuka ini terbagi menjadi dua bagian fungsional:

- 1) Sisi Kiri (*Add Endpoint*): Formulir dinamis bagi admin untuk mendaftarkan rute API baru dengan mengisi parameter Nama, Kategori (Folder), URL/Path, Metode HTTP (*GET/POST/PUT/DELETE*), serta tipe kredensial.
- 2) Sisi Kanan (*Recorded Endpoints*): Daftar ringkasan seluruh rute API yang telah tersimpan di database dan dikelompokkan secara otomatis berdasarkan kategorinya (seperti 'Antrian FKTP (WS BPJS)' dan 'Antrian-RS').

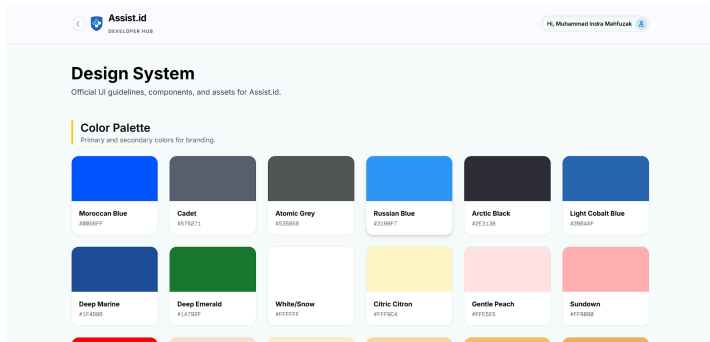
4.4.3. Antarmuka Tampilan Sistem Arsitektur



Gambar 4.11 Halaman Sistem Arsitektur

Gambar 4.11 menunjukkan implementasi dari fitur *System Architecture* pada sisi klien/pengembang. Fitur ini dirancang khusus untuk mengatasi kendala dokumentasi alur yang kaku. Pada bilah sisi (*sidebar*) kiri, terdapat menu akordeon yang mengelompokkan alur kerja sistem jembatan (*bridging*), seperti alur PCare BPJS. Di bagian tengah, sistem secara dinamis merender diagram alur teknis visual (contoh: *Flow Mapping Poli dan Dokter*) berdasarkan kode teks Mermaid.js, memudahkan pengembang memahami logika interaksi sistem sebelum melakukan integrasi kode. Antarmuka Tampilan *Design System*.

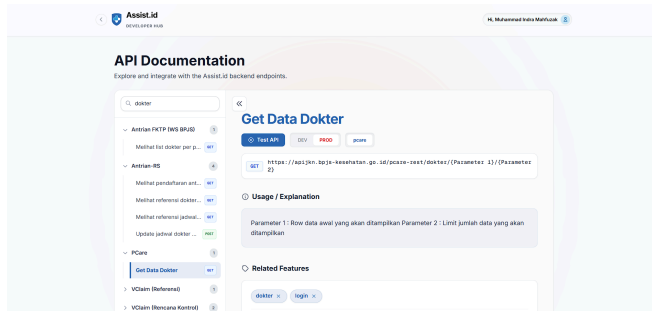
4.4.4. Antarmuka Tampilan API Documentation



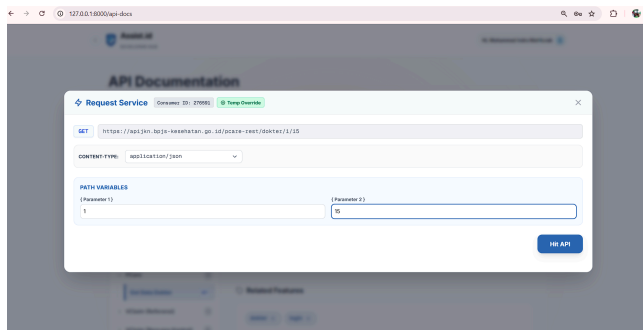
Gambar 4.12 Halaman Design Sistem

Gambar 4.12 memperlihatkan halaman *Design System* resmi dari Assist.id. Halaman ini berfungsi sebagai panduan standardisasi UI/UX komprehensif bagi tim pengembang *frontend*. Tampilan ini menyajikan *Color Palette* (palet warna) inti lengkap dengan kode warna heksadesimalnya, seperti *Moroccan Blue* (#0056FF), *Cadet* (#576271), dan *Deep Emerald* (#1A792F). Melalui dokumentasi komponen terpusat ini, konsistensi visual aplikasi Assist.id dapat dipertahankan di seluruh modul kodingan [Vue.js](#).

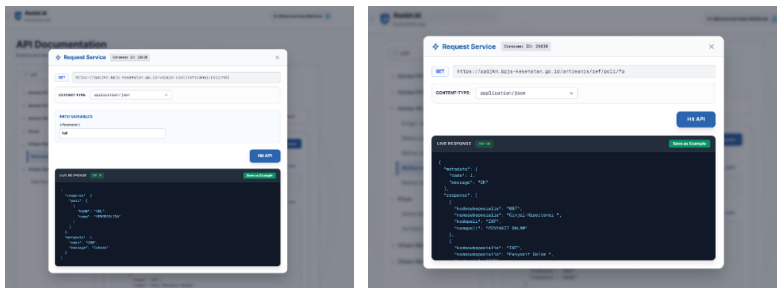
4.4.5. Antarmuka Tampilan API Documentation



Gambar 4.13 Halaman API Documentation



Gambar 4.14 Halaman Hit API



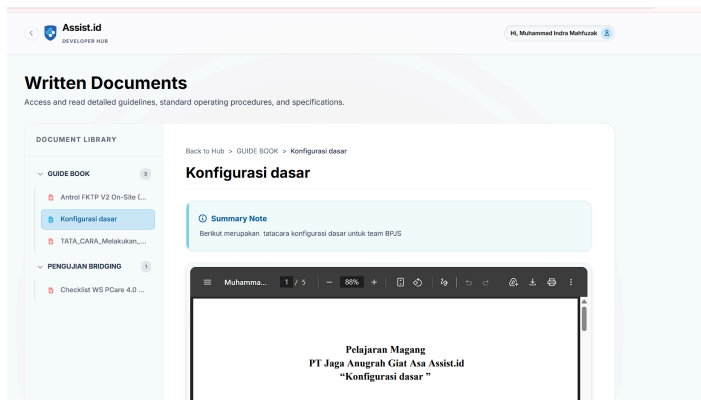
Gambar 4.15 Halaman Respons API

Gambar 4.13 menampilkan halaman utama *API Documentation* tempat repositori endpoint dipublikasikan secara mendalam. Ketika

salah satu rute dipilih pada menu navigasi kiri (contoh: *Get Data Dokter* dari kategori *PCare*), sistem memuat informasi teknis lengkap di panel kanan, yang meliputi:

- 1) *Metode & URL*: Indikator metode HTTP (GET) dan templat URL tujuan.
- 2) *Usage / Explanation*: Penjelasan fungsi parameter jalur (path parameters) secara definitif.
- 3) *Related Features*: Kumpulan komponen penanda (*Feature Tags* gaya LinkedIn) yang memetakan modul aplikasi mana saja yang mengonsumsi API tersebut.

4.4.6. Antarmuka Tampilan Write Document



Gambar 4.16 Halaman Respons API

Gambar 4.16 merupakan implementasi dari modul pusat pustaka dokumen *Document Library* digital pada platform Assist.id. Fitur ini dibangun secara khusus untuk mempermudah pengelolaan, pembacaan, dan pengunduhan dokumen-dokumen teknis yang

sering diminta oleh pihak klien maupun faskes mitra. Berdasarkan visual antarmuka tersebut, halaman ini memiliki beberapa komponen fungsional utama, antara lain:

- Bilah navigasi kiri (*document library*): menampilkan struktur folder dokumen yang tersusun rapi berdasarkan kategori tugas, seperti folder guide book (yang berisi file konfigurasi dasar) dan folder pengujian bridging.
- Panel Utama (*Viewer Document*): Menampilkan judul dokumen yang sedang dibuka (contoh: Konfigurasi Dasar) beserta catatan ringkas (*Summary Note*) yang memberikan instruksi awal mengenai tatacara konfigurasi bagi tim jembatan (bridging) BPJS
- Komponen *Interactive PDF Embed*: Di bagian bawah, sistem merender file dokumen (PDF) secara langsung di dalam browser sehingga pengguna dapat membaca isi dokumen secara utuh, mencetak (*print*), maupun mengunduh (*download*) file tersebut ke penyimpanan lokal tanpa harus dialihkan ke halaman pihak ketiga.

4.5. Pengujian Testing

Tahap pengujian merupakan fase krusial dalam siklus pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memverifikasi dan memvalidasi bahwa sistem telah beroperasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan fungsional yang didefinisikan sebelumnya. Pada pengembangan *Advanced API Playground & Developer Hub Assist.id*,

metode evaluasi sistem yang diterapkan adalah *Black Box Testing*

4.5.1. **Black Box Testing**

Pengujian Black Box berfokus pada evaluasi fungsionalitas aplikasi murni dari sisi interaksi pengguna akhir, tanpa perlu mengetahui atau membedah struktur kode internal sistem. Penguji memberikan masukan *input* tertentu ke dalam antarmuka sistem, kemudian mengamati keluaran *output* yang dihasilkan untuk memastikan kesesuaiannya dengan logika yang diharapkan. Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada modul keamanan, manajemen sesi, dan alur akses pengguna yang sangat vital dalam melindungi data API, seperti proses autentikasi, registrasi, verifikasi email, hingga manajemen profil. Rincian skenario uji coba beserta hasil pengujian Black Box dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil *Black box Testing*

Kelas uji	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Keterangan
Autentikasi (AuthenticationTest)	Menampilkan halaman login (/login)	Halaman login berhasil dirender dengan status HTTP 200.	Berhasil
	Login	Pengguna berhasil	Berhasil

	dengan kredensial yang valid	masuk (authenticated) dan dialihkan ke halaman dashboard.	sil
	Login dengan kata sandi yang salah	Pengguna gagal masuk (tetap berstatus guest).	Berhasil
	Keluar dari akun (Logout)	Sesi pengguna berakhir, status berubah menjadi guest, dan dialihkan ke halaman utama (/).	Berhasil
Registrasi (Registrasi onTest)	Menampilkan halaman registrasi (/register)	Halaman registrasi berhasil dirender dengan status HTTP 200.	Berhasil
	Mendaftar akun baru dengan data valid	Pengguna baru berhasil terdaftar, otomatis masuk (authenticated), dan dialihkan ke dashboard.	Berhasil
Verifikasi Email	Menampilkan halaman	Halaman verifikasi email berhasil dirender dengan	Berhasil

(EmailVerificationTest)	verifikasi email (/verify-email)	status HTTP 200 untuk pengguna yang belum terverifikasi.	
	Melakukan verifikasi email dengan tautan valid	Email pengguna berhasil diverifikasi dan dialihkan ke dashboard dengan parameter verified=1.	Berhasil
	Melakukan verifikasi email dengan hash tautan tidak valid	Email pengguna tetap dalam status tidak terverifikasi.	Berhasil
Konfirmasi Kata Sandi (PasswordConfirmationTest)	Menampilkan halaman konfirmasi kata sandi (/confirm-password)	Halaman konfirmasi kata sandi berhasil dirender dengan status HTTP 200.	Berhasil
	Mengonfirmasi kata sandi dengan kata	Kata sandi berhasil dikonfirmasi dan dialihkan tanpa error	Berhasil

	sandi yang benar	sesi.	
	Mengonfirmasi kata sandi dengan kata sandi yang salah	Pengguna mendapatkan pesan error dan konfirmasi gagal.	Berhasil
Lupa/Atur Ulang Kata Sandi (Password ResetTest)	Menampilkan halaman permintaan tautan atur ulang kata sandi (/forgot-password)	Halaman permintaan tautan atur ulang kata sandi berhasil dirender dengan status HTTP 200.	Berhasil
	Meminta tautan atur ulang kata sandi dengan email terdaftar	Notifikasi email berupa tautan atur ulang kata sandi berhasil dikirim ke email pengguna.	Berhasil
	Menampilkan	Halaman atur ulang kata	Berhasil

	n halaman atur ulang kata sandi menggunaka n token valid	sandi berhasil dirender dengan status HTTP 200.	sil
	Mengatur ulang kata sandi menggunaka n token dan data valid	Kata sandi berhasil diperbarui dan dialihkan ke halaman login tanpa error.	Berha sil
Pembarua n Kata Sandi (Password UpdateTe st)	Memperbarui kata sandi dengan kata sandi lama yang benar	Kata sandi berhasil diperbarui dan dialihkan kembali ke profil.	Berha sil
	Memperbarui kata sandi dengan kata sandi lama yang salah	Kata sandi gagal diperbarui dan menampilkan error pada kolom current_password.	Berha sil

Profil Pengguna (ProfileTest)	Menampilkan halaman profil (/profile)	Halaman profil berhasil dirender dengan status HTTP 200.	Berhasil
	Memperbarui informasi profil (nama & email)	Informasi profil berhasil diperbarui, dan status verifikasi email diubah menjadi null jika email berubah.	Berhasil
	Memperbarui profil tanpa mengubah alamat email	Informasi profil diperbarui dan status verifikasi email tetap terverifikasi.	Berhasil
	Menghapus akun dengan kata sandi yang benar	Akun pengguna berhasil dihapus dari database, status berubah menjadi guest, dan dialihkan ke halaman utama.	Berhasil
	Menghapus akun dengan kata sandi yang salah	Akun gagal dihapus dan menampilkan error pada input password.	Berhasil

4.6. Pemeliharaan *Maintenance*

Tahap pemeliharaan adalah fase terakhir dalam metode pengembangan *Waterfall*. Tahap ini bertujuan untuk memastikan sistem *Advanced API Playground & Developer Hub Assist.id* tetap berjalan optimal dan relevan setelah digunakan oleh tim pengembang.

Kegiatan pemeliharaan pada sistem ini difokuskan pada tiga hal utama, yaitu:

1. Perbaikan Kesalahan (*Bug Fixing*): Menangani masalah atau *error* yang mungkin baru ditemukan saat sistem dioperasikan secara penuh, seperti kendala jaringan, isu CORS, atau kegagalan dekripsi balasan API.
2. Pembaruan Sistem (*Update*): Melakukan penyesuaian parameter, *header*, atau rute *endpoint* API secara berkala apabila sewaktu-waktu terjadi pembaruan versi dari pihak BPJS Kesehatan (seperti *update* PCare atau VClaim).
3. Peningkatan Fungsionalitas (*Enhancement*): Menambahkan dokumentasi Desain Sistem baru atau memperbarui diagram *System Architecture* seiring dengan bertambahnya fitur-fitur baru pada ekosistem aplikasi Assist.id di masa mendatang

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi proyek "Rancang Bangun Website Dev Hub Assist PT. Jaga Anugrah Giat Asa (Assist.id)", maka dapat ditarik kesimpulan yang mengacu pada tujuan dan manfaat khusus sebagai berikut:

1. Telah berhasil dirancang dan dibangun platform internal *Advanced API Playground & Developer Hub* yang terintegrasi di dalam ekosistem Assist.id.
2. Platform ini secara langsung membantu Tim BPJS dengan mengotomatisasi pengujian metode *HTTP Request Service Hit API BPJS* secara aman dan *real-time* langsung dari sistem dokumentasi perusahaan, tanpa perlu membagikan kredensial sensitif ke aplikasi pihak ketiga seperti Postman.
3. Sentralisasi dokumen alur *System Architecture* dan respons data yang otomatis terdekripsi sangat membantu Tim BPJS dalam mempercepat proses *troubleshooting* pencarian masalah *bridging* PCare maupun VClaim, serta mempermudah pemahaman alur kerja bagi anggota tim yang baru.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk tahap selanjutnya dari proyek sistem *Advanced API Playground & Developer Hub Assist.id* ini adalah Secara keseluruhan, sistem telah selesai dibangun, diuji kelayakannya di lingkungan development, dan sudah siap untuk diimplementasikan (ready to deploy). Namun, untuk saat ini proyek tersebut belum di-deploy ke server produksi (production). Oleh karena itu, disarankan agar sistem ini segera dijadwalkan untuk tahap deployment agar seluruh fitur dokumentasi interaktif dan alat pengujian API yang telah dirancang dapat segera diakses dan dimanfaatkan secara operasional oleh seluruh tim developer khususnya tim BPJS.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, F. A., Fajar, A. N., & Maharani, A. (2018). *Data Cleansing pada Data Rumah Sakit. Jurnal Informatika Universitas Islam Indonesia*.
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/10906>
- Bowen, R. (2017). *The Apache HTTP Server: A Complete Guide*. O'Reilly Media.
- Chen, P. P.-S. (1976). *The Entity-Relationship Model—Toward a Unified View of Data*. *ACM Transactions on Database Systems (TODS)*, 1(1), 9–36.
- Cohen, W. W., Ravikumar, P., & Fienberg, S. E. (2003). *A Comparison of String Distance Metrics for Name-Matching Tasks*. In *Proceedings of IJCAI-03* (pp. 73–78).
<https://www.cs.cmu.edu/~wcohen/postscript/ijcai-ws-2003.pdf>
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2009). *Introduction to Algorithms* (3rd ed.). MIT Press.
[https://sd.blackball.lv/library/Introduction to Algorithms Third Edition \(2009\).pdf](https://sd.blackball.lv/library/Introduction%20to%20Algorithms%20Third%20Edition%20(2009).pdf)
- Eddy, S. R. (2004). *What is dynamic programming? Nature Biotechnology*, 22(7), 909–910.
<https://www.nature.com/articles/nbt0704-909.pdf>
- Fadlilah, R. A. (2021). *Analisis dan Perancangan Modul Data Cleansing Secara Generic Menggunakan Open Source Tools (Studi Kasus: Data NIE Obat dan Makanan)*. Telkom

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/13562>

Gomaa, W. H., & Fahmy, A. A. (2013). *A Survey of Text Similarity Approaches*. *International Journal of Computer Applications*, 68(13), 13–18.

https://www.researchgate.net/publication/236666134_A_Survey_of_Text_Similarity_Approaches

Han, J., Kamber, M., & Pei, J. (2012). *Data Mining: Concepts and Techniques* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780123814791000034>

Laurie, B., & Laurie, P. (2002). *Apache: The Definitive Guide* (3rd ed.). O'Reilly Media.

Macrae, C. (2018). *Vue.js: Up and Running: Building Accessible and Performant Web Apps*. O'Reilly Media.

McKinney, W. (2017). *Python for Data Analysis: Data Wrangling with Pandas, NumPy, and IPython* (2nd ed.). O'Reilly Media.
<https://www.oreilly.com/library/view/python-for-data/9781491957653/>

Mount, D. W. (2004). *Bioinformatics: Sequence and Genome Analysis* (2nd ed.). Cold Spring Harbor Laboratory Press.
<https://books.google.co.id/books/about/Bioinformatics.html?id=5alrQgAACAAJ>

Needleman, S. B., & Wunsch, C. D. (1970). *A general method*

applicable to the search for similarities in the amino acid sequence of two proteins. Journal of Molecular Biology, 48(3), 443–453.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022283670900574>

Otwell, T. (2023). *Laravel: The PHP Framework for Web Artisans*.

Diakses dari <https://laravel.com/docs>

Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.

Saputra, A. Y. P. A., & Adi, K. (2023). *Data Cleaning dalam Big Data: Review. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.

https://www.researchgate.net/publication/376758940_Data_Cleaning_dalam_Big_Data_Review

Sommerville, I. (2011). *Software Engineering* (9th ed.). Addison-Wesley.

Stauffer, M. (2019). *Laravel: Up & Running: A Framework for Building Modern PHP Apps* (2nd ed.). O'Reilly Media.

Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.

Van Rossum, G., & Drake, F. L. (2009). *Python 3 Reference Manual*. CreateSpace.

<https://docs.python.org/3/reference/index.html>

Vijayarani, S., Ilamathi, M. J., & Nithya, M. (2015). *Preprocessing*

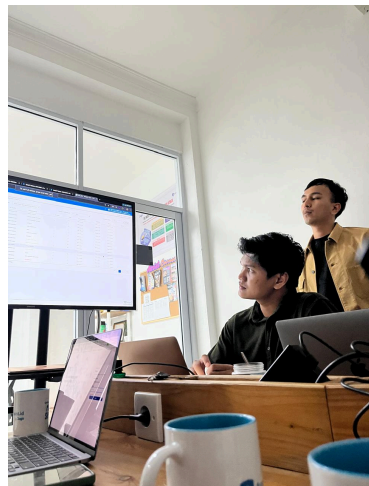
Techniques for Text Mining - An Overview. International Journal of Computer Science & Communication Networks (IJCSCN), 5(1), 7–16.

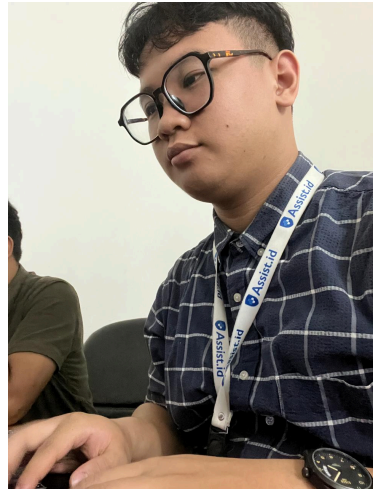
<https://www.researchgate.net/publication/283355546> [Preprocessing Techniques for Text Mining - An Overview](#)

You, E. (2021). *Vue.js Documentation*. Diakses dari <https://vuejs.org/guide/introduction.html>

LAMPIRAN I

DOKUMENTASI KERJA PRAKTIK





LAMPIRAN II

LOGBOOK

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI (PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-/ Bulan Ke- : 1 / 1
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	30-03-2025/ senin	8.30 – 17.30	Tidak ada
2	31-04-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	Ulik Web assist.id
3	01-04-2025/ rabu	8.30 – 17.30	Desain Dev hub
4	02-04-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Revisi Dev HUB
5	03-04-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	libur
6	04-04-2025/ Sabtu	-	Libur
7	05-04-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Koor. KPI/ Koor. Magang

Jan Alif Kresnopo S.Si., M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru 03 /April /2026

Mengetahui

Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Mekany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dck : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-/ Bulan Ke- : 2 / 1
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra Mahfuzak	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	06-04-2025/ senin	8.30 – 17.30	Revisi dev hub
2	07-04-2025/ selasa	8.30 – 17.30	WFH, Breadcrumbs web
3	08-04-2025/ rabu	8.30 – 17.30	Revisi bagian Design sistem
4	09-04-2025/ kamis	8.30 – 17.30	Menyelesaikan Laporan UAT FKTP
5	10-04-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Revisi DevHUB
6	11-04-2025/ sabtu	-	Libur
7	12-04-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu			: 5 hari
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu			: 5 hari

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Koor. KP/ Koor. Magang

Jan Alif Kreshna S.T., M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 10 /April /2026

Mengetahui
Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Meilany Dwi S.T., M.T.
NIP. 048009

FORMULIR

FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI

No. Dok	: Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh	: PS
Tgl. Pengesahan	: 2026/2027	Disetujui Oleh	: BPM
Program Studi	: Teknik Informatika	Jumlah Halaman	: 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 3 / 1
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	13-04-2025/ senin	8.30 – 17.30	Input API BPJS
2	14-04-2025/ selasa	8.30 – 17.30	WFH, UAT WFH
3	15-04-2025/ rabu	8.30 – 17.30	Memasukkan Data API BPJS
4	16-04-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	UAT BPJS Poare(Menjadi Moderator)
5	17-04-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Membuat Dokumen UAT BPJS
6	18-04-2025/ sabtu	-	Libur
7	19-04-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Koor. KP/ Koor. Magang

Jan Alif Krushna S.S.I., M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 17 /April /2026

Mengetahui

Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Mailahy Dewi S.T.,M.T.
NIP. 048009

FORMULIR

FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI

No. Dok : Form 1.6.4 v2 Dibuat Oleh : PS
Tgl. Pengesahan : Disetujui Oleh : BPM
Program Studi: Teknik Informatika Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 4 / 1
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Mahfuzak	Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116		Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri				
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN				
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan	
1	20-04-2025/ senin	8.30 – 17.30	Membuat Revisi dokumen UAT Fitur baru	
2	21-04-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH	
3	22-04-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Selesai Revisi dokumen UAT Fitur baru	
4	23-04-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	UAT VClaim	
5	24-04-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Dokumen UAT VClaim	
6	25-04-2025/ Sabtu	-	Libur	
7	26-04-2025/ Minggu	-	Libur	
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari				
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari				

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Jan Alif Kreshni S.S., M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 24 /April /2026

Mengetahui

Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Meilany Dwi S.T., M.T.
NIP. 048009

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR			
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI			
	No. Dok	: Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh	: PS
	Tgl. Pengesahan	:	Disetujui Oleh	: BPM
	Program Studi: Teknik Informatika		Jumlah Halaman : 2	

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 5 / 1
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2253301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	27-04-2025/ senin	8.30 – 17.30	Merapikan tampilan Api Documentation
2	28-04-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	29-04-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Membuat fitur API Postman
4	30-04-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Mengetes Briggging BPJS
5	01-05-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Libur Hari buruh
6	02-05-2025/ Sabtu	-	Libur
7	03-05-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
	
MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	Jan Alif Kreshna S.S., M.Sc.. NIP.159007
Pekanbaru, 30 /April /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
	
Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

FORMULIR

FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI

No. Dok : Form 1.6.4 v2 Dibuat Oleh : PS
Tgl. Pengesahan : Disetujui Oleh : BPM
Program Studi: Teknik Informatika Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- Bulan Ke- : 1 / 2
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	04-05-2025/ senin	8.30 – 17.30	Mengecek Briging BPJS
2	05-05-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	06-05-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	-
4	07-05-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	-
5	08-05-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Mengerjakan dokumen UAT
6	09-05-2025/ Sabtu	-	Libur
7	10-05-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Jan Alit Kreshna S.S.T.,M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 8 Mei /2026

Mengetahui
Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Mailany Dwi S.T.,M.T.
NIP. 048009

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53839, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-I Bulan Ke-*) Coret yang tak perlu : 2 / 2

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	11-05-2025/ senin	8.30 – 17.30	Terjadi kecelakaan di tabrak oleh pengendara menerobos lampu merah
2	12-05-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	13-05-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokumen UAT
4	14-05-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Libur
5	15-05-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Menyelesaikan Dokumen TUBABA
6	16-05-2025/ Sabtu	-	Libur
7	17-05-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	Jan Alif Kreshna S.T.,M.Sc., NIP.15900000013
Pekanbaru, 15 /Mei /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
Meilany Dewi S.T.,M.T., NIP. 048009	

FORMULIR			
FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI			
No. Dok	: Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh	: PS
Tgl. Pengesahan	:	Disetujui Oleh	: BPM
Program Studi	: Teknik Informatika	Jumlah Halaman	: 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- Bulan Ke- : 3 / 2
*) Corel yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	18-05-2025/ senin	8.30 – 17.30	Mengerjakan revisi tubaba
2	19-05-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	20-05-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Mengerjakan revisi Devhub
4	21-05-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Menampilkan hasil Dev Hub
5	22-05-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Presentasi Devhub
6	23-05-2025/ Sabtu	-	Libur
7	24-05-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Jan Alif Kresna S.S.,W.,M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 22 Mei /2026

Mengetahui

Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Maulany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

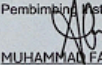
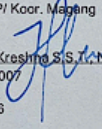
Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : 1 / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-1 Bulan Ke- : 4 / 2
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andriks
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	25-05-2025/ senin	8.30 – 17.30	Melakukan revisi devhub
2	26-05-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	27-05-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	libur hari raya idul adha
4	28-05-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Revisi dokumen makassar
5	29-05-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Revisi dokumen makassar
6	30-05-2025/ Sabtu	-	Libur
7	31-05-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
 MUHAMMAD FARABI ANDRIKS NIP.10900000013	 Jan Alif Kreshna S.S.T., M.Sc.. NIP.159007
Pekanbaru, 29 /Mei /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
 Mella Dwi S.T., M.T. NIP. 048009	

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-/ Bulan Ke- : 1 / 3
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra Mahfuzak	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	01-06-2025/ senin	8.30 – 17.30	Menorjaka Dokumen BPJS
2	02-06-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	03-06-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Menunggu Server BPJS
4	04-06-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Menunggu Server BPJS
5	05-06-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Menunggu Server BPJS
6	06-06-2025/ Sabtu	-	Libur
7	07-06-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Jan Alif Kreshna S.S., M.Sc..
NIP.159007

Pekanbaru, 05 /Juni /2026

Mengetahui
Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Meilany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbal, Pekanbaru 28255 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 2 / 3
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	08-06-2025/ senin	8.30 – 17.30	Menunggu Server BPJS
2	09-06-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	10-06-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Sudah bisa Briging namun masih Error BPJS
4	11-06-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Sudah bisa Briging namun masih Error BPJS
5	12-06-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Masih Error BPJS
6	13-06-2025/ Sabtu	-	Libur
7	14-06-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
 MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.1090000013	 Jan Alif Kreshna S.T., M.Sc. NIP.159007
Pekanbaru, 12 / Juni / 2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
 Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

Pofiteknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan : 2026/2027	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Pofiteknik Caltex Riau

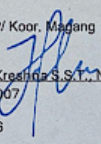
Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- Bulan Ke- : 3 / 3
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	15-06-2025/ senin	8.30 – 17.30	Masih Error BPJS
2	16-06-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	17-06-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Masih Error BPJS
4	18-06-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Masih Error BPJS
5	19-06-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Sudah selesai mengerjakan dokumen bpjs dan membuat dokumen lcare
6	20-06-2025/ Sabtu	-	Libur
7	21-06-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
 MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	 Jan Alif Kreshna S.T., M.Sc. NIP.159007
Pekanbaru, 19/Juni /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
 Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR			
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI			
	No. Dok	: Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh	: PS
	Tgl. Pengesahan :		Disetujui Oleh	: BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2		

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-/ Bulan Ke- : 4 / 3
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	22-06-2025/ senin	8.30 – 17.30	Erro Icare saat mengerjakan dokumen ICare
2	23-06-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	24-06-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokument ICare
4	25-06-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	UAT PCare
5	26-06-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Persiapan Assist League
6	27-06-2025/ Sabtu	-	Libur
7	28-06-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan  MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	Koor. KP/ Koor. Magang  Jan Alif Kreshna S.S.T., M.Sc. NIP.159007
Pekanbaru, 26 /Juni /2026 Mengetahui Ketua Program Studi : Teknik Informatika  Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28255 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-/ Bulan Ke- : 1 / 4
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	29-06-2025/ senin	8.30 – 17.30	Mengikuti Assist turnamen
2	30-06-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	01-07-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Mengikuti Assist turnamen
4	02-07-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Mengikuti Assist turnamen
5	03-07-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Mengerjakan Pcare
6	04-07-2025/ Sabtu	-	Libur
7	05-07-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
 MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	 Jan Alif Kreshna S.S.T., M.Sc. NIP.1159007
Pekanbaru, 03 /Juli /2026	
Mengetahui Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
 Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

Politeknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

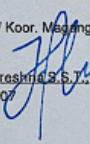
Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau, Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 2 / 4
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	06-07-2025/ senin	8.30 – 17.30	Mengikuti Assit Turnamen FINAL
2	07-07-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	08-07-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Mempelajari assist leader
4	09-07-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	Meeting
5	10-07-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Mengerjakan PCare
6	11-07-2025/ Sabtu	-	Libur
7	12-07-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
	
MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	Jan Alif Kreshna S.S.T., M.Sc., NIP.159007
Pekanbaru, 10 Juli /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
	
Mellaury Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

Pofiteknik Caltex Riau	FORMULIR	
	FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI	
	No. Dok : Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh : PS
	Tgl. Pengesahan :	Disetujui Oleh : BPM
	Program Studi: Teknik Informatika	Jumlah Halaman : 2

Pofiteknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbal, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : **2026/2027**
Minggu Ke-I Bulan Ke- : **3 / 4**
(*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	13-07-2025/ senin	8.30 – 17.30	Melihat perkembangan ICare
2	14-07-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	15-07-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	Meeting DevBPJS
4	16-07-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	WFH
5	17-07-2025/ Jumat	8.30 – 17.30	Melihat Status Icare
6	18-07-2025/ Sabtu	-	Libur
7	19-07-2025/ Minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,	
Pembimbing Instansi/Perusahaan	Koor. KP/ Koor. Magang
 MUHAMMAD FARABI ANDRIKA NIP.10900000013	 Jan Alif Kresnada S.T., M.Sc. NIP.159007
Pekanbaru, 18 /Juli /2026	
Mengetahui	
Ketua Program Studi : Teknik Informatika	
 Meilany Dewi S.T., M.T. NIP. 048009	

FORMULIR

FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI

No. Dok	: Form 1.6.4 v2	Dibuat Oleh	: PS
Tgl. Pengesahan	:	Disetujui Oleh	: BPM
Program Studi	: Teknik Informatika	Jumlah Halaman	: 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53039, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : 1 / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke- / Bulan Ke- : 4 / 4
*) Corel yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	20-07-2025/ senin	8.30 – 17.30	WFH
2	21-07-2025/ Selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	22-07-2025/ Rabu	8.30 – 17.30	WFH
4	23-07-2025/ Kamis	8.30 – 17.30	WFH
5	24-07-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Sertifikasi Programing
6	25-07-2025/ Sabtu	-	Libur
7	26-07-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 6 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP.10900000013

Jan Alif Kreshna S.S.T., M.Sc.,
NIP.159007

Pekanbaru, 24 /Juli /2026

Mengetahui
Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Maulany Dwi S.T., M.T.
NIP. 048009

FORMULIR

FORM BIMBINGAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI

No. Dok : Form 1.6.4 v2 Dibuat Oleh : PS
Tgl. Pengesahan : Disetujui Oleh : BPM
Program Studi: Teknik Informatika Jumlah Halaman : 2

Politeknik Caltex Riau

Jl. Umbansari 1 Rumbal, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224

**LOG BOOK KEHADIRAN KERJA PRAKTEK/MAGANG INDUSTRI
(PEMBIMBING INSTANSI/PERUSAHAAN)**

PROGRAM STUDI : D4 - Teknik Informatika

Periode : I / II *)
Semester : Genap/Ganjil *)
Tahun Ajaran : 2026/2027
Minggu Ke-4 Bulan Ke- : 5 / 4
*) Coret yang tak perlu

Nama Mahasiswa	Muhammad Indra	Pembimbing Instansi	Muhammad Farabi Andrika
NIM	2255301116	Jabatan	Lead Product-Essential
Judul Kerja Praktek/Magang Industri			
KONSULTASI/KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	27-07-2025/ senin	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokument MBKM
2	28-07-2025/ selasa	8.30 – 17.30	WFH
3	29-07-2025/ rabu	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokument MBKM
4	30-07-2025/ kamis	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokument MBKM
5	31-07-2025/ jumat	8.30 – 17.30	Mengerjakan Dokument MBKM
6	01-08-2025/ sabtu	-	Libur
7	02-08-2025/ minggu	-	Libur
Jumlah Kehadiran Terjadwal/Minggu : 5 hari			
Jumlah Aktual Kehadiran/Minggu : 5 hari			

Mengetahui,

Pembimbing Instansi/Perusahaan

Koor. KP/ Koor. Magang

MUHAMMAD FARABI ANDRIKA
NIP. 10900000013

Jan Alif Kreshna S.T., M.Sc.
NIP. 159007

Pekanbaru, 29 Juli /2026

Mengetahui

Ketua Program Studi : Teknik Informatika

Meilany Dewi S.T., M.T.
NIP. 048009