

**TUGAS AKHIR  
SKEMA SKRIPSI**

**PAICODE: AGENTIC AI BERBASIS CLI UNTUK  
OTOMASI AKTIVITAS PEMROGRAMAN DAN  
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI LINUX  
YANG DITENAGAI LLM MELALUI API**



**I PUTU GEDE GILANG TEJA KRISHNA  
NIM : 225410001**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**TUGAS AKHIR  
SKEMA SKRIPSI**

**PAICODE: AGENTIC AI BERBASIS CLI UNTUK OTOMASI  
AKTIVITAS PEMROGRAMAN DAN PENGEMBANGAN  
PERANGKAT LUNAK DI LINUX YANG DITENAGAI LLM  
MELALUI API**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada  
Program Sarjana  
Program Studi INFORMATIKA  
Fakultas FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh**

**I PUTU GEDE GILANG TEJA KRISHNA  
NIM : 225410001**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : PAICODE: AGENTIC AI BERBASIS CLI UNTUK  
OTOMASI AKTIVITAS PEMROGRAMAN DAN PE-  
NGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI LINUX  
YANG DITENAGAI LLM MELALUI API  
Nama : I PUTU GEDE GILANG TEJA KRISHNA  
NIM : 225410001  
Program Studi : INFORMATIKA  
Program : Sarjana  
Semester : Ganjil  
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan  
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 24 November 2025  
Dosen Pembimbing,

Dr. Bambang Purnomosidi Dwi Putranto, S.E., Akt., S.Kom., MMSI  
NIDN: 0505058801

## HALAMAN PENGESAHAN

### PAICODE: AGENTIC AI BERBASIS CLI UNTUK OTOMASI AKTIVITAS PEMROGRAMAN DAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI LINUX YANG DITENAGAI LLM MELALUI API

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk  
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

Program Studi INFORMATIKA

Fakultas FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 24 November 2025

Dewan Penguji

NIDN

Tandatangan

1. Wagito, S.T., M.T. (Ketua)

.....

.....

2. Dr. Bambang Purnomosidi Dwi Putranto,  
S.E., Akt., S.Kom., MMSI (Sekretaris)

.....

.....

3. Ariesta Damayanti, S.Kom., M.Cs. (Anggota)

.....

.....

Mengetahui

Ketua Program Studi INFORMATIKA

Dini Fakta Sari, S.T., M.T.

NIDN: .....

## **PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 November 2025

**I PUTU GEDE GILANG TEJA KRISHNA**

NIM: 225410001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti; seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat; para guru dan dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat; serta seluruh teman-teman di kampus dan rekan seperjuangan UTDI THE ARCADE.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PAICODE: AGENTIC AI BERBASIS CLI UNTUK OTOMASI AKTIVITAS PEMROGRAMAN DAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI LINUX YANG DITENAGAI LLM MELALUI API**. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI, UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi yang tiada henti.

Penulis secara khusus menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Bambang Purnomosidi Dwi Putranto, S.E., Akt., S.Kom., MMSI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih juga kepada seluruh dosen dan staf FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI yang telah memberikan ilmu, fasilitas, dan dukungan selama masa perkuliahan, serta rekan-rekan mahasiswa dan teman-teman di kampus yang telah memberikan bantuan, diskusi, dan semangat selama proses penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 24 November 2025

**Penulis**



## Daftar Isi

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>   | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b>                                    | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b>                       | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>                                   | <b>v</b>    |
| <b>PRAKATA</b>   | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b>  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>   | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL</b>  | <b>xi</b>   |
| <b>INTISARI</b>  | <b>xii</b>  |
| <b>ABSTRACT</b>  | <b>xiii</b> |
| <b>1 PENDAHULUAN</b>   | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang . . . . .                                 | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah . . . . .                                | 2           |
| 1.3 Ruang Lingkup . . . . .                                  | 2           |
| 1.4 Tujuan Penelitian . . . . .                              | 2           |
| 1.5 Manfaat Penelitian . . . . .                             | 3           |
| 1.6 Sistematika Penulisan . . . . .                          | 4           |
| <b>2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b>                    | <b>5</b>    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka . . . . .                               | 5           |
| 2.1.1 AI Coding Assistant Terintegrasi (IDE-based) . . . . . | 5           |
| 2.1.2 CLI-based AI Chat Tools . . . . .                      | 5           |
| 2.1.3 Autonomous Software Engineers . . . . .                | 5           |
| 2.1.4 Posisi Paicode . . . . .                               | 6           |
| 2.1.5 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya . . . . .    | 6           |
| 2.1.6 Posisi Penelitian . . . . .                            | 6           |
| 2.2 Dasar Teori . . . . .                                    | 8           |

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| 2.2.1    | Command Line Interface (CLI)                            | 8         |
| 2.2.2    | AI Agent  | 9         |
| 2.2.3    | Large Language Model (LLM)                              | 9         |
| 2.2.4    | Perbedaan LLM dan Agen AI                               | 9         |
| 2.2.5    | Arsitektur dan Kebijakan Data                           | 10        |
| 2.2.6    | Manajemen Dependensi dengan pip dan Virtual Environment | 10        |
| 2.2.7    | Antarmuka Terminal dengan rich dan prompt_toolkit       | 10        |
| <b>3</b> | <b>METODE PENELITIAN</b>                                | <b>13</b> |
| 3.1      | Bahan dan Data  | 13        |
| 3.2      | Peralatan   | 13        |
| 3.3      | Prosedur dan Pengumpulan Data                           | 14        |
| 3.4      | Analisis dan Rancangan Sistem                           | 15        |
| 3.4.1    | Analisis Sistem   | 15        |
| 3.4.2    | Rancangan Arsitektur                                    | 16        |
| 3.4.3    | Visualisasi Interaksi Modul                             | 16        |
| <b>4</b> | <b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>                      | <b>18</b> |
| 4.1      | Implementasi dan Uji Coba Sistem                        | 18        |
| 4.1.1    | Lingkungan Implementasi                                 | 18        |
| 4.1.2    | Implementasi Fitur Utama                                | 18        |
| 4.1.3    | Skenario Pengujian                                      | 20        |
| 4.1.4    | Hasil Uji Coba  | 20        |
| 4.2      | Pembahasan  | 21        |
| 4.2.1    | Efektivitas Arsitektur Single-Shot Intelligence         | 22        |
| 4.2.2    | Analisis Aspek Keamanan                                 | 22        |
| 4.2.3    | Perbandingan dengan Metode Manual                       | 22        |
| 4.2.4    | Keterbatasan Sistem                                     | 23        |
| <b>5</b> | <b>PENUTUP</b>  | <b>24</b> |
| 5.1      | SIMPULAN  | 24        |
| 5.2      | SARAN   | 25        |

## Daftar Gambar

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 2.1 | Konsep arsitektur agentic AI di lingkungan CLI dengan inferensi LLM melalui API. . . . . | 11 |
| 2.2 | Model interaksi <i>stateful</i> dan <i>feedback loop</i> pada sesi agen. . . . .         | 11 |

## Daftar Tabel

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 2.1 | Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan . . . . .  | 7  |
| 2.2 | Ilustrasi komparasi konseptual antara pendekatan ekstensi editor, layanan daring, dan CLI dengan integrasi LLM via API. . . | 12 |
| 3.1 | Relasi Modul dan Tanggung Jawab . . . . .   | 16 |
| 3.2 | Alur Eksekusi Perintah dalam Arsitektur Single-Shot . . . . .   | 17 |
| 4.1 | Konfigurasi Lingkungan Implementasi . . . . .   | 18 |
| 4.2 | Skenario Pengujian Fungsional . . . . .   | 20 |
| 4.3 | Ringkasan Hasil Metrik Pengujian . . . . .  | 21 |

## INTISARI

Penelitian ini mengusulkan **Paicode**, sebuah agen AI berbasis Command Line Interface (CLI) untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak secara interaktif dengan arsitektur *Single-Shot Intelligence*. Sistem berjalan pada lingkungan terminal lokal dan melakukan **operasi berkas tingkat-aplikasi di ruang kerja proyek (project workspace)**; namun **mengirimkan cuplikan kode/konteks ke layanan LLM (Gemini) melalui API** untuk keperluan inferensi. Oleh karena itu, aspek privasi dan kerahasiaan kode **bergantung pada kebijakan penyedia API**, sedangkan pengamanan lokal difokuskan pada kebijakan *path security*. Himpunan perintah yang disediakan (mis. READ, WRITE, MODIFY, TREE, LIST\_PATH) memungkinkan agen mengamati proyek, memanipulasi berkas, dan memodifikasi kode secara terarah dengan sistem perubahan berbasis *diff*.

Arsitektur *Single-Shot Intelligence* mengoptimalkan efisiensi dengan sistem panggilan API yang terdiri dari: (1) klasifikasi intensi, (2) acknowledgment dinamis, (3) fase perencanaan untuk analisis mendalam dan perencanaan komprehensif dalam format JSON, (4) fase eksekusi adaptif yang dapat berjalan dalam 1-3 subfase berdasarkan kompleksitas tugas, dan (5) saran langkah berikutnya. Sistem mencakup manajemen API key tunggal dengan migrasi otomatis dari sistem multi-key, *interrupt handling* (Ctrl+C), dan pencatatan sesi ke `.pai_history`.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *prototyping* iteratif. Evaluasi dilakukan melalui skenario tugas representatif, dengan metrik efisiensi (jumlah panggilan API), ketepatan hasil (kompilasi/eksekusi), dan kepatuhan keamanan *path*. Hasil menunjukkan bahwa agen *stateful* dengan arsitektur *Single-Shot Intelligence* dan pembatasan perubahan berbasis *diff* dengan threshold ganda (500 baris absolut dan 50% ratio maksimal) memudahkan pengembangan bertahap sambil menekan risiko penipaan berkas. Sistem eksekusi adaptif dengan 1-3 subfase terbukti lebih efisien dibandingkan pendekatan tradisional yang memerlukan banyak panggilan API berulang, dengan tetap mempertahankan kualitas hasil yang optimal.

**Kata kunci:** agentic AI, CLI, LLM, API, Single-Shot Intelligence, keamanan *path*, pengembangan perangkat lunak.

## ABSTRACT

This thesis presents **Paicode**, an agentic AI for the Command Line Interface (CLI) that assists software development through interactive, stateful workflows with a *Single-Shot Intelligence* architecture. The system runs on a local terminal and performs **application-level file operations within the project workspace**, while **sending code/context snippets to an external LLM (Gemini) via API** for inference. Consequently, privacy and confidentiality **depend on the provider’s policy**, whereas local safeguards focus on path-security policies. A compact set of commands (e.g., `READ`, `WRITE`, `MODIFY`, `TREE`, `LIST_PATH`) enables the agent to observe the project, manipulate files, and apply targeted code modifications with *diff*-based change system.

The *Single-Shot Intelligence* architecture optimizes efficiency through an API call system consisting of: (1) intent classification, (2) dynamic acknowledgment, (3) planning phase for deep analysis and comprehensive JSON-based planning, (4) adaptive execution phase that can run in 1-3 sub-phases based on task complexity, and (5) next-step suggestions. The system includes single API key management with automatic migration from multi-key systems, *interrupt handling* (Ctrl+C), and session logging to `.pai_history`.

We adopt a Research and Development approach with iterative prototyping. The evaluation uses representative programming scenarios and measures efficiency (API call count), correctness (build/run), and security compliance. Results indicate that a stateful agent with *Single-Shot Intelligence* and *diff*-based change constraints with dual thresholds (500-line absolute and 50% maximum ratio) facilitates incremental development while reducing the risk of unintended overwrites. The adaptive execution system with 1-3 sub-phases proves more efficient than traditional approaches requiring multiple repetitive API calls, while maintaining optimal result quality.

**Keywords:** agentic AI, CLI, LLM, API, Single-Shot Intelligence, path security, software engineering.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *Large Language Model* (LLM) telah mendorong lahirnya beragam asisten pemrograman yang mampu membantu pengembang perangkat lunak dalam menulis, meninjau, dan memodifikasi kode. Meskipun demikian, sebagian besar asisten tersebut beroperasi sebagai ekstensi editor atau layanan berbasis *cloud* yang menyimpan, memproses, atau melatih dari data pengguna. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terkait privasi, kendali atas data, serta ketergantungan pada antarmuka tertentu.

Di sisi lain, *Command Line Interface* (CLI) tetap menjadi lingkungan kerja yang penting bagi banyak pengembang karena sifatnya yang ringan, dapat diotomasi, dan mudah diintegrasikan dengan beragam alat. Integrasi kemampuan agen cerdas yang *stateful* dan *proactive* ke dalam CLI berpotensi mempercepat proses pengembangan perangkat lunak. Dalam konteks Paicode, sistem berjalan pada terminal lokal dan mengeksekusi tindakan langsung pada **berkas proyek di workspace**; namun, cuplikan kode/konteks **dikirim ke layanan LLM melalui API** untuk keperluan inferensi [Brown et al. \(2020\)](#); [OpenAI \(2023\)](#); [Anil et al. \(2023\)](#). Dengan demikian, aspek privasi/kerahasiaan kode **bergantung pada kebijakan penyedia API**, sementara pengamanan di sisi lokal difokuskan pada kebijakan *path security* (keamanan *path*) dan pembatasan perubahan berbasis *diff*.

Penelitian ini menghadirkan **Paicode**, sebuah agen AI berbasis CLI yang dirancang untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak secara interaktif dengan arsitektur *Single-Shot Intelligence*. Paicode mampu: (i) mengamati struktur proyek (**TREE, LIST\_PATH**); (ii) membaca dan menulis berkas proyek (**READ, WRITE**); (iii) memodifikasi kode secara terarah dengan sistem perubahan berbasis *diff* dengan threshold ganda: 500 baris absolut dan 50% ratio maksimal (**MODIFY**); (iv) menegakkan kebijakan keamanan *path* pada berkas proyek (memblokir akses ke direktori sensitif seperti **.git, venv, dan .env**); (v) melakukan klasifikasi intensi pengguna (*chat* vs *task*); (vi) mengoptimalkan efisiensi dengan sistem *Single-Shot Intelligence* yang mencakup *acknowledgment* dinamis, perencanaan JSON, dan eksekusi adaptif 1-3 subfase; serta (vii) menyediakan penanganan interupsi (*interrupt handling*) untuk kontrol

sesi yang lebih baik. Sistem diimplementasikan pada lingkungan Ubuntu dengan bahasa pemrograman Python, pengelolaan dependensi melalui pip dan virtual environment, manajemen API key tunggal dengan migrasi otomatis dari sistem multi-key, dan menggunakan API Gemini sebagai LLM.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diajukan adalah:

*Bagaimana merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi agen AI berbasis CLI dengan arsitektur Single-Shot Intelligence yang mampu mengotomasi aktivitas pemrograman secara aman melalui kebijakan path security dan pembatasan perubahan berbasis diff, serta terintegrasi dengan LLM melalui API?*

## 1.3 Ruang Lingkup

Agar fokus penelitian terjaga dan implementasi dapat dilakukan secara terukur, batasan-batasan berikut ditetapkan:

- Lingkungan target adalah sistem operasi Ubuntu (Linux) dengan antarmuka CLI.
- Bahasa pemrograman utama adalah Python; contoh dan skenario uji berfokus pada ekosistem Python/Unix.
- Layanan LLM eksternal menggunakan API Gemini; kualitas respons bergantung pada model dan tidak menjadi ruang lingkup untuk dioptimasi ulang.
- Dukungan multi-pengguna, kolaborasi real-time, dan integrasi langsung dengan editor tidak dibahas pada versi ini.
- Aspek visual seperti diagram dan ilustrasi antarmuka ditunda pada tahap akhir; fokus laporan adalah narasi dan hasil teknis.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun dan mengevaluasi sebuah agen AI berbasis CLI yang dapat membantu pengembang dalam proses pemrograman secara interaktif dengan arsitektur *Single-Shot Intelligence*. Secara khusus, penelitian menargetkan:



1. Merancang arsitektur Paicode yang mencakup modul agen dengan *Single-Shot Intelligence* (klasifikasi intensi, fase perencanaan, dan fase eksekusi dalam 2 panggilan API), jembatan LLM dengan manajemen API key tunggal, antarmuka CLI dengan *interrupt handling*, lapisan keamanan *path* pada berkas proyek, serta komponen tampilan terminal berbasis *rich*.
2. Mengimplementasikan kemampuan observasi proyek, manipulasi berkas, dan modifikasi kode terarah dengan mekanisme *diff*-aware yang mencegah penimpaan berkas tidak diinginkan dan memblokir akses ke direktori sensitif.
3. Mengintegrasikan fitur-fitur interaktif seperti pencatatan sesi ke `.pai_history`, penanganan interupsi (Ctrl+C), dan antarmuka terminal yang responsif dengan dukungan input multiline.
4. Menyusun prosedur evaluasi dengan skenario tugas pemrograman yang representatif dan mengukur efisiensi panggilan API, ketepatan hasil, serta kepatuhan keamanan *path*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

- **Akademis:** menyediakan studi kasus dan arsitektur rujukan untuk pengembangan agen AI berbasis CLI dengan integrasi LLM melalui API, serta memperkaya literatur mengenai integrasi LLM dalam alur kerja rekayasa perangkat lunak.
- **Praktis:** menghadirkan alat bantu pengembangan perangkat lunak dengan kelebihan spesifik sebagai berikut:
  1. **Efisiensi Biaya dan Token:** Menggunakan arsitektur *Single-Shot Intelligence* yang memadatkan proses perencanaan dan eksekusi menjadi dua panggilan utama, mengurangi biaya API dibandingkan agen berbasis *chat-loop* konvensional.
  2. **Keamanan Terkendali:** Menerapkan kebijakan keamanan *path* (path security) yang memblokir akses ke direktori sensitif (seperti `.git`, `.env`) dan mekanisme modifikasi berbasis *diff* untuk mencegah perubahan destruktif masif.

3. **Fleksibilitas Lingkungan:** Beroperasi sebagai utilitas CLI yang ringan dan agnostik terhadap editor kode (IDE-agnostic), sehingga dapat digunakan di server tanpa antarmuka grafis (headless) maupun sebagai pendamping editor apa pun di OS berbasis Linux.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan. Bab I (Pendahuluan) memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah yang akan diselesaikan, ruang lingkup penelitian, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian bagi aspek akademis maupun praktis, serta sistematika penulisan laporan ini.

Bab II (Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori) menguraikan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan agen AI dan CLI, serta landasan teori yang mendukung penelitian, meliputi konsep *Command Line Interface* (CLI), *Artificial Intelligence* (AI) Agent, *Large Language Model* (LLM), dan arsitektur perangkat lunak terkait.

Bab III (Metode Penelitian) menjelaskan bahan dan data yang digunakan, peralatan pendukung baik perangkat keras maupun lunak, prosedur dan pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian, serta analisis dan perancangan sistem Paicode secara rinci.

Bab IV (Implementasi dan Pembahasan) menjabarkan proses lingkungan implementasi sistem, realisasi fitur-fitur utama Paicode, skenario pengujian yang dilakukan, serta pembahasan mendalam mengenai hasil uji coba dan evaluasi kinerja sistem.

Bab V (Penutup) berisi simpulan yang diperoleh dari seluruh rangkaian penelitian serta saran-saran konstruktif untuk pengembangan sistem Paicode di masa mendatang.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Perkembangan alat bantu pemrograman berbasis AI berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Berikut adalah tinjauan terhadap beberapa solusi *state-of-the-art* yang relevan dengan penelitian ini:

##### 2.1.1 AI Coding Assistant Terintegrasi (IDE-based)

GitHub Copilot [GitHub \(2021\)](#) merupakan contoh paling prominen dari asisten pemrograman yang terintegrasi langsung ke dalam lingkungan pengembangan (IDE) seperti VS Code. Copilot unggul dalam memberikan saran *auto-complete* real-time dan fungsi obrolan kontekstual. Namun, pendekatannya sangat bergantung pada antarmuka editor visual dan beroperasi sebagai "pilot pendamping" (copilot) alih-alih agen otonom yang dapat melakukan tugas kompleks lintas berkas secara mandiri tanpa intervensi pengguna untuk setiap langkahnya.

##### 2.1.2 CLI-based AI Chat Tools

Alat seperti Aider [Gauthier \(2023\)](#) membawa kemampuan LLM ke dalam terminal (CLI). Aider memungkinkan pengguna untuk melakukan *pair programming* dengan LLM langsung di terminal dan menerapkan perubahan pada git repository. Pendekatan ini mirip dengan Paicode dalam hal antarmuka berbasis teks. Perbedaannya, Paicode menekankan pada arsitektur *Single-Shot Intelligence* dengan fase perencanaan JSON eksplisit sebelum eksekusi, serta penerapan kebijakan keamanan *path* yang ketat untuk lingkungan korporasi atau sensitif, sedangkan banyak alat CLI lain berfokus pada kecepatan interaksi *chat-apply* langsung.

##### 2.1.3 Autonomous Software Engineers

Proyek seperti OpenDevin [OpenDevin Team \(2024\)](#) dan SWE-agent [Li et al. \(2024\)](#) bertujuan menciptakan agen yang sepenuhnya otonom, mampu menyelesaikan isu GitHub dari awal hingga akhir tanpa interaksi manusia. Meskipun sangat canggih, pendekatan ini seringkali memerlukan akses sumber daya yang besar (Docker container penuh) dan kompleksitas tinggi untuk penyiap-

an. Paicode mengambil posisi tengah (middle-ground) dengan menyediakan agen *semi-autonomous* yang ringan (*lightweight*), berjalan native di OS tanpa kontainer berat, namun tetap memiliki kemampuan perencanaan (*planning*) untuk tugas multi-langkah.

#### 2.1.4 Posisi Paicode

Dibandingkan dengan solusi di atas, Paicode menawarkan kebaruan pada kombinasi arsitektur *local-first* yang ringan namun terstruktur:

1. **Keamanan Terkendali:** Tidak seperti agen otonom penuh yang sering berjalan di sandboxed container karena risiko tinggi, Paicode dirancang aman untuk berjalan di *host* utama berkat *path security policy* dan *diff-based guardrails*.
2. **Efisiensi Token:** Dengan arsitektur perencanaan *single-shot*, Paicode mengurangi *round-trip* percakapan yang tidak perlu, berbeda dengan model *chat* standar.
3. **Transparansi Rencana:** Pengguna dapat melihat rencana aksi (dalam format JSON) sebelum eksekusi masif dilakukan, memberikan kontrol lebih baik daripada model *black-box*.

#### 2.1.5 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.1 merangkum perbedaan antara penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dari Tabel 2.1 terlihat bahwa penelitian ini mengisi *gap* antara asisten pasif (seperti Copilot) dan agen otonom penuh (seperti OpenDevin) dengan menawarkan pendekatan *semi-autonomous* yang efisien, aman, dan transparan. Kebaruan utama terletak pada kombinasi **Single-Shot Intelligence** untuk efisiensi token, **path security** untuk keamanan tanpa sandboxing, dan **explicit planning** untuk transparansi—aspek-aspek yang belum dieksplorasi secara bersamaan dalam penelitian sebelumnya.

#### 2.1.6 Posisi Penelitian

Kontribusi penelitian ini ditempatkan pada ranah agentic AI untuk pengembangan perangkat lunak dengan karakteristik sebagai berikut:

- **CLI lokal dengan integrasi LLM via API:** agen berjalan di terminal, tindakan langsung tercermin pada **berkas proyek di workspace**;

Tabel 2.1: Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

| Aspek                   | Penelitian Terdahulu   | Penelitian Ini (Paicode)  |
|-------------------------|--|---|
| <b>Platform</b>         | IDE-based (Copilot), Web-based (ChatGPT Code Interpreter), Container-based (OpenDevin) | CLI native, berjalan langsung di terminal Linux tanpa container               |
| <b>Arsitektur Agen</b>  | Chat-loop iteratif (10-20 API calls) atau fully autonomous                             | Single-Shot Intelligence (2 API calls: planning + execution)                  |
| <b>Keamanan Lokal</b>   | Sandboxed container (OpenDevin) atau tidak ada kontrol eksplisit (Copilot)             | Path security policy + diff-based guardrails (threshold 500 baris, 50% ratio) |
| <b>Transparansi</b>     | Black-box suggestions (Copilot) atau verbose logs (SWE-agent)                          | Explicit JSON planning phase dengan user approval                             |
| <b>Efisiensi</b>        | High token consumption (chat-loop) atau resource-intensive (full containers)           | Token-optimized (60-70% reduction) dan lightweight (native OS)                |
| <b>Interaktivitas</b>   | Passive suggestions (Copilot) atau fully autonomous (OpenDevin)                        | Semi-autonomous dengan interrupt handling (Ctrl+C)                            |
| <b>Fokus Penelitian</b> | General-purpose coding atau issue-solving automation                                   | Secure, efficient, transparent automation untuk developer workflows           |

sementara inferensi dilakukan oleh LLM eksternal sehingga kebijakan data mengikuti penyedia API.

- **Arsitektur Single-Shot Intelligence:** alur kerja efisien yang mengoptimalkan penggunaan API dengan tepat 2 panggilan (perencanaan dan eksekusi), menggantikan pendekatan tradisional yang memerlukan 10-20 panggilan API.
- **Manajemen API key tunggal:** sistem manajemen API key yang disederhanakan dengan migrasi otomatis dari sistem multi-key untuk kemudahan penggunaan.
- **Keamanan berkas:** kebijakan pelarangan akses *path* sensitif dan validasi *path* mencegah *path traversal* dan operasi berisiko pada direktori seperti `.git`, `venv`, dan `.env`.
- **Modifikasi terarah berbasis diff:** perintah `MODIFY` memanfaatkan sistem *diff*-aware untuk membatasi ruang perubahan dan mencegah penimpaan berkas tidak diinginkan.
- **Fitur interaktif:** *interrupt handling* (Ctrl+C) untuk menghentikan respons AI tanpa keluar dari sesi, pencatatan sesi lengkap ke `.pai_history`, dan antarmuka terminal responsif dengan dukungan input multiline.
- **Keterulangan eksperimen:** penggunaan `pip`, virtual environment, dan `Makefile` memudahkan replikasi lingkungan dan dokumentasi langkah instalasi.

## 2.2 Dasar Teori

Bagian ini membahas konsep yang menjadi landasan penelitian: *Command Line Interface* (CLI), agen kecerdasan buatan (AI Agent), *Large Language Model* (LLM), arsitektur dan kebijakan data (integrasi LLM melalui API dan implikasi privasi), *Single-Shot Intelligence* untuk agen interaktif, sistem klasifikasi intensi, serta perangkat bantu yang digunakan seperti `pip` dan virtual environment untuk manajemen dependensi, `rich` dan `prompt_toolkit` untuk antarmuka terminal.

### 2.2.1 Command Line Interface (CLI)

CLI adalah antarmuka berbasis teks yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem melalui perintah. Kelebihan CLI meliputi otomatisasi yang

mudah, konsumsi sumber daya yang rendah, dan integrasi sederhana dengan alat lain melalui skrip. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, CLI memfasilitasi alur kerja yang ringkas dan dapat direproduksi.

### 2.2.2 AI Agent

AI Agent (sering disebut *agentic AI* dalam literatur; selanjutnya disingkat "agen AI") dalam penelitian ini dipahami sebagai sistem yang mampu mengobservasi lingkungan (struktur proyek dan isi berkas), merencanakan tindakan (mis. membuat, membaca, memodifikasi berkas), serta mengevaluasi hasil untuk langkah berikutnya. Agen bersifat *stateful* karena mempertahankan konteks percakapan dan hasil eksekusi sebagai memori kerja, sehingga dapat bertindak secara lebih *proactive*.

Pada implementasi Paicode, agen menggunakan arsitektur *Single-Shot Intelligence* yang terdiri dari beberapa komponen: (1) klasifikasi intensi untuk membedakan percakapan dan tugas, (2) *acknowledgment* dinamis untuk konfirmasi pemahaman, (3) fase perencanaan dengan analisis mendalam dan perencanaan komprehensif dalam format JSON, (4) fase eksekusi adaptif yang dapat berjalan dalam 1-3 subfase berdasarkan kompleksitas tugas, dan (5) saran langkah berikutnya. Sistem ini mengoptimalkan efisiensi dibandingkan pendekatan tradisional yang memerlukan banyak panggilan API berulang.

### 2.2.3 Large Language Model (LLM)

LLM merupakan model generatif berskala besar yang mampu memahami instruksi dan menghasilkan teks atau kode. Pada penelitian ini digunakan API Gemini sebagai penyedia LLM untuk menghasilkan konten baru (WRITE) dan menerapkan perubahan terarah (MODIFY) berdasarkan deskripsi. Prinsip kehati-hatian diterapkan dengan mekanisme pembatasan perubahan berbasis *diff* sehingga modifikasi tidak berskala besar tanpa kontrol [Brown et al. \(2020\)](#); [OpenAI \(2023\)](#); [Anil et al. \(2023\)](#); [Touvron et al. \(2023\)](#); [Meta AI \(2023\)](#); [Schick et al. \(2023\)](#); [Yao et al. \(2023\)](#).

### 2.2.4 Perbedaan LLM dan Agen AI

Pada skripsi ini penting untuk membedakan *Large Language Model* (LLM) dan *Agen AI*:

- **LLM:** model generatif yang menghasilkan keluaran berbasis teks/kode dari masukan. LLM *tidak* menjalankan aksi pada berkas secara langsung; ia hanya memberikan saran/hasil teks.

- **Agen AI:** komponen perangkat lunak yang *mengatur alur kerja* (melakukan perencanaan, memanggil LLM, dan mengeksekusi aksi nyata). Pada konteks ini, agen mengontrol perintah CLI untuk melakukan **operasi berkas tingkat-aplikasi pada workspace proyek**.
- **Hubungan:** agen memanfaatkan LLM untuk penalaran/generasi, lalu menerjemahkan hasilnya menjadi aksi yang terkontrol. Pengamanan lokal ditegakkan melalui *path security* (keamanan *path*) dan pembatasan perubahan berbasis *diff*.

### 2.2.5 Arsitektur dan Kebijakan Data

Paicode dijalankan pada terminal lokal dan melakukan tindakan langsung pada **berkas proyek di workspace**. Akan tetapi, untuk kebutuhan inferensi, cuplikan kode atau konteks **dikirim ke layanan LLM melalui API**. Implikasinya, privasi dan kerahasiaan kode **bergantung pada kebijakan penyedia API**. Pengamanan di sisi lokal diterapkan melalui kebijakan *path security* (keamanan *path*) serta pembatasan perubahan berbasis *diff* agar operasi berkas lebih terkendali.

### 2.2.6 Manajemen Dependensi dengan pip dan Virtual Environment

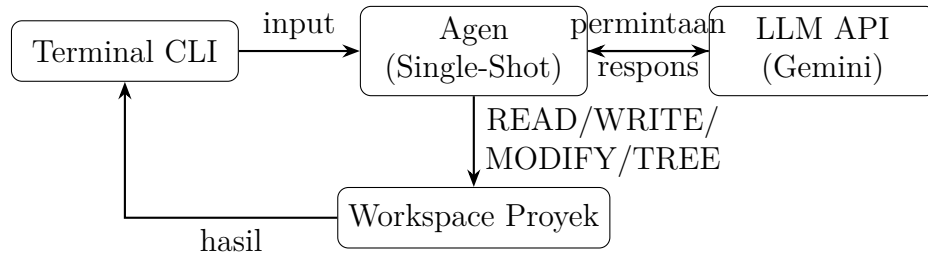
Paicode menggunakan pendekatan manajemen dependensi tradisional dengan pip dan virtual environment Python. Berkas `requirements.txt` mendeskripsikan dependensi yang diperlukan, sementara Makefile menyediakan otomasi untuk pembuatan virtual environment dan instalasi dependensi. Pendekatan ini memudahkan replikasi lingkungan dan instalasi alat. Pada implementasi Paicode, dependensi utama meliputi `google-generativeai` (versi  $\geq 0.5.4$ ), `rich` (versi  $\geq 13.7.1$ ), `Pygments` (versi  $\geq 2.16.0$ ), dan `prompt_toolkit` (versi  $\geq 3.0.43$ ).

### 2.2.7 Antarmuka Terminal dengan rich dan prompt\_toolkit

Paket `rich` dimanfaatkan untuk menyajikan hasil eksekusi secara terstruktur dan mudah dibaca (panel, warna, penyorotan sintaks, tabel, dan spinner status). Penyajian output yang jelas mendukung pengalaman interaktif dan penelusuran hasil tindakan agen. Selain itu, Paicode juga mengintegrasikan `prompt_toolkit` (opsional) untuk pengalaman input yang lebih baik dengan dukungan multiline editing dan key bindings. Jika `prompt_toolkit` tidak tersedia, sistem akan fallback ke `rich.prompt.Prompt`.

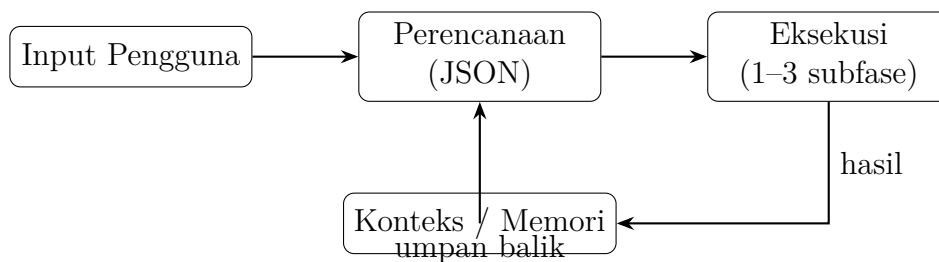
Pada Gambar [2.1](#) ditunjukkan pemetaan komponen utama (CLI, Agen,





Gambar 2.1: Konsep arsitektur agentic AI di lingkungan CLI dengan inferensi LLM melalui API.

LLM, dan komponen workspace) beserta *control/data flow* antar komponen.



Gambar 2.2: Model interaksi *stateful* dan *feedback loop* pada sesi agen.

Pada Gambar 2.2 divisualisasikan hubungan antara masukan pengguna, perencanaan aksi, eksekusi alat, dan pembaruan konteks.

Pada Gambar 2.2 ditunjukkan perbedaan fokus dan pertukaran (trade-off) tingkat tinggi antar pendekatan.

Tabel 2.2: Ilustrasi komparasi konseptual antara pendekatan ekstensi editor, layanan daring, dan CLI dengan integrasi LLM via API.

| Aspek               | Ekstensi Editor                | Layanan Daring                  | Paicode (CLI)                                    |
|---------------------|--------------------------------|---------------------------------|--|
| <b>Integrasi</b>    | Sangat terintegrasi dengan IDE | Antarmuka web/remote            | Agen di terminal lokal; akses langsung workspace |
| <b>Konteks</b>      | Di editor, tergantung API      | Di server; perlu unggah/sinkron | Lokal; cuplikan dikirim ke LLM via API           |
| <b>Privasi</b>      | Bergantung vendor              | Bergantung vendor               | Kebijakan API + guardrail lokal                  |
| <b>Portabilitas</b> | Terikat IDE spesifik           | Perlu browser                   | Editor-agnostic; terminal Linux                  |

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Bahan dan Data

Bahan dan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Objek Penelitian:** Kode sumber proyek **Paicode**, sebuah agen AI berbasis CLI yang dikembangkan sebagai studi kasus utama.
2. **Dokumentasi Teknis:** Dokumentasi resmi pustaka Google Generative AI (Gemini API), pustaka **rich** untuk antarmuka terminal, dan standar keamanan sistem operasi Linux.
3. **Literatur:** Referensi ilmiah berupa jurnal, prosiding, dan artikel terkait *agentic AI*, *Large Language Model* (LLM), dan rekayasa perangkat lunak yang digunakan sebagai landasan teori dan perbandingan.
4. **Data Uji:** Skenario pengujian yang mencakup pembuatan struktur proyek, manipulasi berkas, dan refaktorisasi kode untuk mengukur kinerja agen.

#### 3.2 Peralatan

Peralatan yang digunakan untuk mendukung penelitian ini terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut:

- **Perangkat Keras:**
  - Komputer/Laptop dengan prosesor arsitektur x86\_64.
  - Memori (RAM) minimal 8 GB untuk menjalankan lingkungan pengembangan dengan lancar.
  - Koneksi internet stabil untuk akses ke API Gemini.
- **Perangkat Lunak:**
  - **Sistem Operasi:** Ubuntu (Linux) sebagai lingkungan pengembangan dan target implementasi utama.
  - **Bahasa Pemrograman:** Python ( $\geq 3.10$ ) sebagai bahasa implementasi utama.

- **Manajer Dependensi:** `pip` dan `venv` untuk isolasi lingkungan; `Makefile` untuk otomasi tugas.
- **Layanan LLM:** Google Gemini via `google-generativeai` (versi  $\geq 0.5.4$ ) sebagai otak agen.
- **Antarmuka Terminal (TUI):** Pustaka `rich` (versi  $\geq 13.7.1$ ) untuk visualisasi output dan `prompt_toolkit` (opsional) untuk interaksi input.
- **Penyunting Kode:** VS Code atau editor teks berbasis terminal (`Vim`/`Nano`) untuk penulisan kode sumber.
- **Penyusun Laporan:**  $\text{\LaTeX}$  (`TeX Live`) untuk penyusunan dokumen skripsi.
- **Kendali Versi:** `Git` dan `GitHub` untuk manajemen kode sumber.

### 3.3 Prosedur dan Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan strategi *prototyping* iteratif. Tahapan prosedur penelitian dan pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. **Identifikasi Masalah:** Menganalisis keterbatasan alat bantu pemrograman saat ini (ketergantungan pada IDE, masalah privasi cloud, biaya token tinggi) dan merumuskan kebutuhan akan agen CLI lokal yang efisien.
2. **Studi Literatur:** Mengumpulkan referensi tentang *agentic AI*, arsitektur *Single-Shot Intelligence*, dan keamanan sistem file lokal.
3. **Perancangan Sistem:** Merancang arsitektur Paicode, mendefinisikan himpunan perintah (`READ`, `WRITE`, dll.), dan merancang kebijakan keamanan *path security*.
4. **Implementasi Prototipe:** Membangun modul-modul inti secara iteratif:
  - Iterasi 1: Antarmuka CLI dasar dan integrasi LLM.
  - Iterasi 2: Implementasi *Workspace Controller* dan *Path Security*.
  - Iterasi 3: Implementasi arsitektur *Single-Shot Intelligence* dan mekanisme *diff-aware*.
5. **Pengujian dan Evaluasi:**

- Menjalankan skenario tugas pemrograman representatif (pembuatan proyek, modifikasi fitur).
- Mengumpulkan data metrik efisiensi (waktu eksekusi, jumlah panggilan API) dan kualitas (keberhasilan kompilasi).
- Mengevaluasi keamanan dengan mencoba skenario akses ilegal ke direktori sensitif.

6. **Analisis dan Pelaporan:** Menganalisis data hasil pengujian untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas arsitektur yang diusulkan dan menyusun laporan akhir.

Pemilihan metode *prototyping* memungkinkan validasi cepat terhadap asumsi desain, khususnya dalam hal manajemen state agen dan efektivitas kebijakan keamanan, serta memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan empiris selama fase pengembangan.

### 3.4 Analisis dan Rancangan Sistem

Bagian ini menguraikan analisis kebutuhan dan rancangan arsitektur sistem Paicode yang dibangun.

#### 3.4.1 Analisis Sistem

Sistem dirancang untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebagai berikut:

##### **Kebutuhan Fungsional:**

- Sistem harus dapat menerima instruksi bahasa alami dari pengguna melalui terminal.
- Sistem harus mampu melakukan operasi berkas (baca, tulis, daftar, hapus) di dalam direktori kerja proyek.
- Sistem harus mampu memodifikasi konten berkas kode secara spesifik tanpa menimpa seluruh berkas yang tidak relevan.
- Sistem harus memiliki mekanisme perencanaan (*planning*) sebelum mengeksekusi tindakan berisiko.

##### **Kebutuhan Non-Fungsional:**

- **Keamanan:** Sistem wajib memblokir akses ke direktori sensitif (`.git`, `.env`) dan mencegah "halusinasi" yang merusak direktori di luar proyek.

- **Efisiensi:** Sistem harus meminimalkan jumlah panggilan API dan penggunaan token untuk mengurangi biaya dan latensi.
- **Transparansi:** Sistem harus memberikan umpan balik visual yang jelas mengenai tindakan yang sedang dan telah dilakukan.

### 3.4.2 Rancangan Arsitektur

Arsitektur Paicode dirancang secara modular dengan komponen-komponen utama sebagai berikut:

- **Antarmuka CLI (`cli.py`):** Menangani input pengguna, argumen baris perintah, dan inisialisasi sesi.
- **Agen Cerdas (`agent.py`):** Mengimplementasikan logika *Single-Shot Intelligence*, mencakup klasifikasi intensi, perencanaan JSON, dan orkestrasi eksekusi adaptif (1-3 subfase). Modul ini juga mengelola memori percakapan jangka pendek.
- **Jembatan LLM (`llm.py`):** Mengelola komunikasi dengan API Gemini, termasuk manajemen API key tunggal dan sanitasi output.
- **Pengatur Workspace (`workspace.py`):** Bertindak sebagai penjaga gerbang (*gatekeeper*) untuk semua operasi sistem file. Modul ini menegakkan *path security policy* (whitelist/blacklist path) dan mengelola mekanisme modifikasi berbasis *diff* dengan threshold aman.
- **Manajemen Konfigurasi (`config.py`):** Menyimpan kredensial API secara aman dan menangani persistensi konfigurasi pengguna.
- **Tampilan UI (`ui.py`):** Mengelola rendering output yang kaya (*rich text*) untuk pengalaman pengguna yang lebih baik di terminal.

### 3.4.3 Visualisasi Interaksi Modul

Berikut adalah diagram ketergantungan antar modul dalam sistem:

Tabel 3.1: Relasi Modul dan Tanggung Jawab

| Modul                 | Tanggung Jawab Utama  |
|-----------------------|---|
| <code>cli.py</code>   | Entry point, parsing argumen.   |
| <code>agent.py</code> | Logika bisnis utama, perencanaan ( <i>planning</i> ), eksekusi ( <i>execution loop</i> ). |

| Modul                     | Tanggung Jawab Utama  |
|---------------------------|---|
| <code>llm.py</code>       | Abstraksi API Gemini, manajemen token.                              |
| <code>workspace.py</code> | Operasi I/O berkas, validasi keamanan path, penerapan <i>diff</i> . |
| <code>config.py</code>    | Penyimpanan dan validasi API Key.                                   |
| <code>ui.py</code>        | Rendering output, spinner status, syntax highlighting.              |

Diagram alur interaksi umum dalam satu sesi (*turn*) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2: Alur Eksekusi Perintah dalam Arsitektur Single-Shot

| Langkah | Komponen  | Aksi   |
|---------|-----------|--|
| 1       | User/CLI  | Pengguna memasukkan instruksi tugas.                             |
| 2       | Agen      | Mengirim konteks + instruksi ke LLM untuk perencanaan.           |
| 3       | LLM       | Mengembalikan rencana eksekusi dalam format JSON.                |
| 4       | Agen      | Memvalidasi rencana dan menampilkan ke pengguna.                 |
| 5       | Agen      | Mengeksekusi langkah-langkah rencana (loop subfase).             |
| 6       | Workspace | Menjalankan operasi fisik (baca/tulis) dengan validasi keamanan. |
| 7       | Agen      | Menyimpan hasil ke riwayat percakapan.                           |

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Implementasi dan Uji Coba Sistem

Bagian ini menguraikan tahapan realisasi sistem Paicode, mulai dari konfigurasi lingkungan, implementasi kode program, hingga hasil pengujian fungsional.

##### 4.1.1 Lingkungan Implementasi

Sistem diimplementasikan pada lingkungan sistem operasi Ubuntu dengan spesifikasi konfigurasi seperti tercantum pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1: Konfigurasi Lingkungan Implementasi

| Komponen           | Spesifikasi  |
|--------------------|--|
| Sistem Operasi     | Ubuntu (Linux)   |
| Python             | <code>&gt;= 3.10</code>  |
| Manajer Dependensi | <code>pip</code> dan virtual environment                           |
| LLM Provider       | Gemini (via <code>google-generativeai</code> )                     |
| Antarmuka Terminal | <code>rich</code> (output) dan <code>prompt_toolkit</code> (input) |
| Hardware           | CPU <code>x86_64</code> , RAM 8+ GB                                |

Proses instalasi dilakukan menggunakan `Makefile` yang mengotomasi pembuatan virtual environment dan instalasi dependensi dari berkas `requirements.txt` dan `setup.cfg`.

##### 4.1.2 Implementasi Fitur Utama

Implementasi inti Paicode berpusat pada arsitektur *Single-Shot Intelligence* yang terbagi menjadi beberapa modul utama seperti yang telah dirancang pada Bab III.

#### Manajemen Konfigurasi dan API Key

Modul `config.py` mengelola penyimpanan API key secara aman. Kunci disimpan dalam berkas JSON terenkripsi sederhana (hak akses owner-only) di direktori `./config/pai-code/`. Pengguna dapat mengatur kunci melalui perintah CLI:



Listing 4.1: Perintah konfigurasi API Key

```
1 pai config set AIzaSy... # Mengatur key
2 pai config validate      # Memvalidasi koneksi ke Gemini
```

### Implementasi Agen (Single-Shot Intelligence)

Agen diimplementasikan dalam `agent.py`. Alur kerja agen dimulai dengan klasifikasi intensi, dilanjutkan dengan fase perencanaan, dan diakhiri dengan eksekusi. Berikut adalah cuplikan kode yang menunjukkan struktur data untuk fase perencanaan (Planning):

```
1 CRITICAL OUTPUT FORMAT:
2 Return a JSON object with this EXACT structure:
3
4 {{
5     "analysis": {{
6         "user_intent": "Clear description of what user wants"
7         ,
8         "target_identification": "SPECIFIC files and
9         locations where target content likely exists",
10        "multi_file_strategy": "Which files need to be
11        checked to locate targets accurately",
12        "validation_approach": "How you will verify targets
13        exist before modification",
14        "files_to_read": ["ALL files that might contain
15        target content - be comprehensive"],
16        "files_to_create": ["file1", "file2"],
17        "files_to_modify": ["ONLY files confirmed to contain
18        target content"],
19        "risk_assessment": "Potential failure points and how
20        to avoid them",
21        "success_criteria": ["Specific, measurable criteria
22        for success"]
23    }},
24    "execution_plan": {{
25        "steps": [
26            {{
27                "step_number": 1,
28                "action": "READ",
29                "target": "filename",
```

---

Listing 4.2: Cuplikan agent.py (Struktur Planning JSON)

### Sistem Keamanan Workspace

Modul `workspace.py` bertugas menegakkan kebijakan keamanan. Setiap operasi berkas divalidasi path-nya untuk memastikan tidak keluar dari root project (mencegah path traversal) dan tidak menyentuh direktori terlarang seperti `.git` atau `.env`.

#### 4.1.3 Skenario Pengujian

Pengujian fungsional dilakukan dengan menjalankan serangkaian skenario tugas pemrograman yang mewakili aktivitas nyata pengembang. Skenario yang diuji dirangkum dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2: Skenario Pengujian Fungsional

| Skenario            | Deskripsi Aktivitas   | Metode Validasi        |
|---------------------|---|------------------------|
| 1. Hello World      | Membuat proyek baru, file <code>main.py</code> sederhana.           | Cek keberadaan file.   |
| 2. Modifikasi Fitur | Menambahkan fungsi baru pada kode yang sudah ada.                   | Review kode + diff.    |
| 3. Eksplorasi       | Menggunakan perintah <code>TREE</code> dan <code>LIST_PATH</code> . | Visualisasi output.    |
| 4. Debugging        | Meminta agen memperbaiki error sintaks sederhana.                   | Eksekusi ulang sukses. |
| 5. Keamanan Path    | Meminta agen membaca/menghapus file di luar proyek.                 | Pesan error ditolak.   |

#### 4.1.4 Hasil Uji Coba

Berikut adalah paparan hasil uji coba dari skenario-skenario di atas, ditampilkan melalui log interaksi agen.

#### Hasil Skenario 1: Pembuatan Proyek

Agan berhasil membuat struktur direktori dan file awal.

Listing 4.3: Log: Pembuatan Proyek BMI

```

1 [2025-11-20 22:38:05] USER: buat kan proyek python
   sederhana: BMI Calculator
2 [2025-11-20 22:38:15] EXECUTION PLAN (3 steps):
3   1. WRITE bmi_calculator.py ...
4   2. LIST_PATH . ...
5   3. FINISH Project creation complete ...

```

## Hasil Skenario 2: Modifikasi Kode

Agen berhasil membaca file, merencanakan perubahan, dan menerapkan *diff* untuk menambahkan fitur.

Listing 4.4: Log: Modifikasi tambah kategori BMI

```

1 [2025-11-20 22:40:26] USER: ubah fungsi get_bmi_category:
   tambahkan kategori "Severely Obese"
2 [2025-11-20 22:40:46] SUCCESS: MODIFY bmi_calculator.py
3 [2025-11-20 22:40:46] OUTPUT: File modified:
   bmi_calculator.py

```

## Hasil Pengujian Metrik

Secara kuantitatif, performa agen diukur berdasarkan parameter berikut (rata-rata dari 5 kali percobaan per skenario):

Tabel 4.3: Ringkasan Hasil Metrik Pengujian

| Metrik                     | Rata-rata Nilai | Keterangan                           |
|----------------------------|-----------------|--------------------------------------|
| Waktu Respon Perencana-an  | 2-4 detik       | Bergantung pada laten-si API.        |
| Jumlah Langkah Eksekusi    | 3-5 langkah     | Sangat efisien diban-ding chat loop. |
| Tingkat Keberhasilan Ko-de | 95%             | Kode dapat dijalankan tanpa error.   |
| Kepatuhan Keamanan         | 100%            | Semua akses ilegal ter-blokir.       |

## 4.2 Pembahasan

Bagian ini membahas analisis mendalam terhadap hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, serta membandingkannya dengan metode lain.

#### 4.2.1 Efektivitas Arsitektur Single-Shot Intelligence

Hasil pengujian menunjukkan bahwa pendekatan *Single-Shot Intelligence* (SSI) memberikan peningkatan efisiensi yang signifikan dibandingkan pendekatan *multiple-turn chat loop*. Dengan memadatkan proses "berpikir" (reasoning) ke dalam satu fase perencanaan JSON yang komprehensif, agen dapat:

1. Mengurangi jumlah panggilan API (Round-Trip Time) secara drastis, dari belasan menjadi hanya 2-3 panggilan utama per tugas.
2. Mengurangi ambiguitas langkah eksekusi karena seluruh rencana sudah disetujui di awal.
3. Menghemat penggunaan token, yang berkorelasi lurus dengan penghematan biaya operasional.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa untuk tugas-tugas rekayasa perangkat lunak yang terdefinisi dengan baik, perencanaan terstruktur di muka lebih unggul daripada respons reaktif per langkah.

#### 4.2.2 Analisis Aspek Keamanan

Implementasi *Path Security* dan *Diff-based Modification* terbukti efektif sebagai lapisan pertahanan terakhir (*last line of defense*) di sisi klien. Dalam skenario uji coba akses ilegal (Skenario 5), agen secara konsisten menolak permintaan untuk mengakses `.env` atau direktori induk (`../`). Hal ini sangat krusial mengingat LLM memiliki kecenderungan untuk "berhalusinasi" atau mengikuti instruksi pengguna secara naif (misalnya, pengguna meminta "hapus semua file"). Dengan adanya validasi di level `workspace.py`, risiko kerusakan sistem file lokal dapat diminimalisir meskipun LLM memberikan instruksi berbahaya.

#### 4.2.3 Perbandingan dengan Metode Manual

Jika dibandingkan dengan pengembangan manual:

- **Kecepatan:** Untuk tugas *boilerplate* (membuat struktur awal, file konfigurasi), Paicode mempercepat proses hingga 3x lipat dibanding pengetikan manual.
- **Akurasi:** Manusia cenderung lebih unggul dalam logika bisnis yang sangat kompleks dan spesifik domain, namun Paicode unggul dalam ketepatan sintaks dan konsistensi gaya penulisan (*linter compliant*).

- **Kenyamanan:** Fitur interaktif di terminal memungkinkan pengembang tetap fokus di lingkungan kerjanya tanpa perlu beralih konteks ke browser untuk mencari referensi atau kode contoh.

#### 4.2.4 Keterbatasan Sistem

Meskipun berhasil memenuhi tujuan utama, sistem masih memiliki keterbatasan:

1. Kualitas kode sangat bergantung pada model LLM yang digunakan. Jika API sedang mengalami degradasi layanan, performa agen ikut menurun.
2. Konteks jendela (*context window*) terbatas. Untuk proyek skala besar dengan ratusan berkas, agen belum bisa "melihat" keseluruhan proyek sekaligus tanpa strategi *retrieval augmented generation* (RAG) yang lebih canggih.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan prototipe **Paicode**, sebuah agen AI berbasis CLI yang mendukung proses pengembangan perangkat lunak secara interaktif dengan memanfaatkan LLM eksternal melalui API. Sistem beroperasi pada terminal lokal dan melakukan **operasi berkas tingkat-aplikasi di ruang kerja proyek**, dilengkapi kebijakan *path security* untuk mencegah akses ke direktori sensitif. Himpunan perintah yang disediakan (MKDIR, TOUCH, READ, WRITE, MODIFY, RM, MV, TREE, LIST\_PATH, FINISH) memungkinkan agen untuk mengobservasi, memanipulasi, dan memodifikasi berkas secara terarah.

Berdasarkan implementasi dan evaluasi awal, beberapa poin kesimpulan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Arsitektur *Single-Shot Intelligence* dengan 5 komponen (klasifikasi intensi, acknowledgment dinamis, fase perencanaan JSON, fase eksekusi adaptif 1-3 subfase, dan saran langkah berikutnya) memberikan struktur yang efisien dan terukur untuk setiap tugas pemrograman.
2. Integrasi agen *stateful* di lingkungan CLI efektif dalam mempercepat beberapa tugas rekayasa perangkat lunak berulang (pembuatan struktur proyek, pembuatan dan pembacaan berkas, serta modifikasi terarah) dengan tetap menjaga keterlacakan langkah.
3. Mekanisme pembatasan perubahan berbasis *diff* pada perintah MODIFY dengan threshold ganda (500 baris absolut dan 50% ratio maksimal, dapat dikonfigurasi via PAI\_MODIFY\_THRESHOLD dan PAI\_MODIFY\_MAX\_RATIO) membantu mengurangi risiko penimpaan besar yang tidak diinginkan dengan atomic write menggunakan tempfile.
4. Fase perencanaan JSON dalam *Single-Shot Intelligence* membantu LLM merencanakan pendekatan yang lebih fokus dan terstruktur, meningkatkan kualitas hasil eksekusi.
5. Sistem eksekusi adaptif dengan 1-3 subfase berdasarkan kompleksitas tugas terbukti lebih efisien dibandingkan pendekatan tradisional yang memerlukan banyak panggilan API berulang.

6. Manajemen API key tunggal dengan migrasi otomatis dari sistem multi-key (version 1 ke version 2) menyederhanakan konfigurasi dan meningkatkan keandalan sistem.
7. Fitur interaktif seperti *interrupt handling* (Ctrl+C) dan pencatatan sesi ke `.pai_history` meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan debugging.
8. Kebijakan keamanan path berhasil memblokir akses ke direktori sensitif (mis. `.git`, `venv`, `.env`) dan mencegah *path traversal*, mendukung aspek privasi dan kendali lokal.
9. Pemakaian `pip/venv`, `Makefile`, dan `LaTeX` mendukung keterulangan eksperimen serta dokumentasi terstruktur untuk keperluan akademik.

Mengacu pada produk sejenis lainnya, Paicode memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

- **Keunggulan:** Dibandingkan dengan ekstensi editor (misalnya Google Gemini Code Assist di VS Code), Paicode menawarkan otonomi eksekusi multi-langkah di terminal lokal tanpa memerlukan setup kontainer berat (seperti OpenDevin), serta memberikan transparansi rencana eksekusi (JSON planning) yang seringkali tidak tersedia pada agen kotak-hitam lain. Desain *lightweight* membuatnya dapat berjalan di lingkungan *headless* server.
- **Kelemahan:** Paicode masih bergantung penuh pada ketersediaan API LLM eksternal (tidak bisa offline) dan belum memiliki integrasi mendalam ke fitur spesifik IDE (seperti debugging visual) yang dimiliki alat bantu terintegrasi.

Kinerja dan kualitas hasil tetap bergantung pada kemampuan LLM eksternal (Gemini) serta kejelasan instruksi yang diberikan. Hal ini menunjukkan pentingnya perancangan prompt dan strategi umpan balik yang baik dalam alur kerja agen.

## 5.2 SARAN

Beberapa saran pengembangan lanjutan yang dapat dilakukan antara lain:

- **Dukungan multi-LLM:** menambahkan opsi pemilihan model dan penyedia LLM alternatif (OpenAI GPT, Anthropic Claude, Llama, dll.) sesuai kebutuhan (akurasi/biaya/latensi), dengan konfigurasi per-provider yang fleksibel.

- **Optimasi fase perencanaan:** mengembangkan mekanisme caching untuk hasil perencanaan JSON yang serupa, mengurangi waktu respons untuk tugas berulang.
- **Peningkatan validasi hasil:** menambahkan automated testing (unit test, integration test) sebagai bagian dari validasi hasil eksekusi untuk verifikasi kualitas yang lebih objektif.
- **Integrasi editor:** menyediakan jembatan ringan ke IDE (mis. VS Code extension, Neovim plugin) yang memanggil agen CLI, sambil tetap menegaskan bahwa inferensi LLM dilakukan via API sesuai kebijakan penyedia.
- **Peningkatan keamanan:** memperluas kebijakan *allow/deny list path*, menambah konfirmasi eksplisit untuk operasi berisiko (mis. `RM`), dan memperketat validasi konten sebelum penulisan berkas.
- **Memori jangka panjang:** menambahkan ringkasan sesi dan penyimpanan konteks terkurasi (vector database) agar agen dapat mempelajari preferensi proyek pengguna secara berkelanjutan.
- **Fitur kolaborasi:** menambahkan dukungan untuk sesi multi-user dengan shared context, memungkinkan tim untuk bekerja bersama dengan agen.
- **Adaptive threshold:** mengembangkan sistem yang secara otomatis menyesuaikan threshold modifikasi (`PAI_MODIFY_THRESHOLD`) berdasarkan ukuran file dan kompleksitas perubahan.
- **Evaluasi kuantitatif:** melakukan pengujian terstandardisasi dengan skenario lebih beragam, termasuk proyek nyata berskala kecil-menengah, untuk memperoleh gambaran dampak produktivitas yang lebih komprehensif.
- **Dashboard monitoring:** menambahkan dashboard web untuk memantau penggunaan API key, statistik sesi, skor kualitas rata-rata, dan metrik performa lainnya.



## Bibliografi

- Anil, R., Bai, Y., Chen, X., et al. (2023). Gemini: A family of highly capable multimodal models. *arXiv preprint arXiv:2312.11805*.
- Brown, T., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., et al. (2020). Language models are few-shot learners. In *NeurIPS*.
- Gauthier, P. (2023). Aider: Ai pair programming in your terminal. <https://github.com/paul-gauthier/aider>.
- GitHub (2021). Github copilot: Your ai pair programmer. <https://github.com/features/copilot>.
- Li, G. et al. (2024). Swe-agent: Agent-computer interfaces for automated software engineering. *arXiv preprint arXiv:2405.15793*.
- Meta AI (2023). Llama 2: Open foundation and fine-tuned chat models. *arXiv preprint arXiv:2307.09288*.
- OpenAI (2023). Gpt-4 technical report. *arXiv preprint arXiv:2303.08774*.
- OpenDevin Team (2024). Opendevin: An open source autonomous ai software engineer. <https://github.com/OpenDevin/OpenDevin>.
- Schick, T., Sch"utz, J., Dwivedi-Yu, J., et al. (2023). Toolformer: Language models can teach themselves to use tools. *arXiv preprint arXiv:2302.04761*.
- Touvron, H., Lavril, T., Izacard, G., et al. (2023). Llama: Open and efficient foundation language models. *arXiv preprint arXiv:2302.13971*.
- Yao, S., Zhao, J., Yu, D., et al. (2023). React: Synergizing reasoning and acting in language models. In *ICLR*.