

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka (*review of related literature*) merupakan ringkasan dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, penulis melakukan tinjauan Pustaka pada penelitian sebelumnya dan serupa, sebagai pendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis. Beberapa penelitian yang telah ada dan berkaitan dengan penelitian penulis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Tabel Literatur

No.1	Prasetyo et al. (2021)
Judul	Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle
Jurnal	Jurnal Ilmu Komputer Universitas Bina Darma
Volume dan Halaman	2
Tahun	2021
Penulis	Raden Muhammad Mirza Prasetyo, Hadi Syaputra, Widya Cholil & Siti Sauda
Identifikasi Masalah	Permasalahan yang dia alami bahwa anak - anak di Indonesia belum melek baca, tulis dan berhitung.
Metodologi/Tools	1. Mnggunakan metode GDLC (<i>Game Development Life Cycle</i>) 2. Membuat algoriitma penyelesaian dengan <i>Flowchart</i> 3. Menggunakan <i>software Unity</i>
Hasil Penelitian	Menghasilkan <i>game edukasi</i> berbasis <i>Android</i> yang bertujuan untk anak lebih memahami huruf dan angka sambal bermain sehingga anak jadi mudah memahami

No. 2	Borman dan Purwanto (2019)
Judul	Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak
Jurnal	Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika Universitas Teknokrat Indonesia
Volume dan Halaman	5
Tahun	2019
Penulis	Rohmat Indra Borman, Yogi Purwanto
Identifikasi Masalah	Kurangnya kesadaran anak – anak usia dini tentang bahaya sampah pada lingkungan
Metodologi/Tools	1. MDLC (<i>Multimeia Development Live Cycle</i>). 2.
Hasil Penelitian	Menghasilkan <i>game edukasi</i> berbasis <i>Android</i> yang bertujuan untuk anak lebih mencintai lingkungan sehingga anak menjadi sadar akan bahaya sampah pada lingkungan
No. 3	Amanda dan Putri (2019)
Judul	Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di Sdn 1 Jepun
Jurnal	Jurnal pendidikan dan teknologi infomasi komunikasi STKIP tulung agung
Volume dan Halaman	3
Tahun	2019
Penulis	Desyka A. Amanda, Asti R. Putri
Identifikasi Masalah	Mengembangkan media pembelajaran bebasis Andoid pada mata pelajaran matematika materi bangun datar
Metodologi/Tools	1. Menggunakan metode ADDIE 2. Pembuatan <i>game</i> enggunakan <i>software construct 2</i> 3. Menggunakan pengujian ISO 25010 dengan <i>usability, functionality, suitability</i>
Hasil Penelitian	Mengasilkan <i>game edukasi</i> mata pelajaran maatematika bangun datar berbasis <i>Android</i> sehingga game ini dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran pada SD 1 jepun
No. 4	Kuswanto dan Radiansyah (2018)
Judul	Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI
Jurnal	Jurnal media infotama univesitas Baturaja

Voulume an Halaman	14
Tahun Terbit	2018
Penulis	Joko Kuswanto, Ferri Radiansah
Idenifikasi Masalah	Mengembangkan media pembelajaran berbasis Andoid pada mata pelajaran sistem opeasi jaringan
Metodologi/Tools	1. Menggunakan metode Perancangan, produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan persentase
Hasil Penelitian	Mengasilkan media pembelajaran sistem operasi jaringan berbasis <i>Android</i> sehingga game ini dapat mudah digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan secara offline
No. 5	Linarta et al. (2022
Judul	Aplikasi Juz Amma Untuk Anak– Anak Berbasis Android
Jurnal	Jurnal jurusan sistem infomasi STMIK dumai
Volume dan Halaman	13
Tahun Terbit	2022
Penulis	Arie Linarta, Masrizal, Muhammad Rizki Andika
Identifikasi Masalah	Hafalan yang digunakan setiap solat perlu adanya aplikasi yang dapat membantu anak - anak
Metodologi/Tools	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode Pengembangan Multimedia 2. Pembuatan game menggunakan software <i>Android Studio</i>
Hasil Penelitian	Menghasilkan game berupa hafalan ayat al quran bertujuan untuk mempermudah anak dalam menghafal ayat al quran

2.1.1 Tinjauan Literatur 1

Berdasarkan penelitian oleh Raden Muhammad Mirza Prasetyo, Hadi Syaputra , Widya Cholil & Siti Suda pada tahun 2021 yang berjudul “Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle”. Penelitian tersebut mengajukan sebuah masalah dalam permasalahan yang ada dilatar belakang bahwa anak-anak di Indonesia belum melek baca, tulis dan berhitung. Dengan adanya teknologi yang semakin maju

dengan pemikiran anak usia dini yang lebih suka bermain dan untuk menyeimbangkan Pendidikan anak maka diciptakannya game edukasi agar anak dapat bermain sambil belajar dengan Metode *GDLC* (Game Development Life Cycle) (Prasetyo et al., 2021).

Hasil dari peneliti adalah sebuah aplikasi *game* edukasi belajar membaca dan berhitung. *Game* ini memiliki tampilan penuh warna, terdapat animasi,serta suara atau musik sehingga *Game* tidak terkesan membosankan,Gameplay yang mudah, dan materi yang mudahdipahami.

2.1.2 Tinjauan Literatur 2

Berdasarkan penelitian oleh Rohmat Indra Borman, Yogi Purwanto pada tahun 2019 yang berjudul “Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak”. Penelitian tersebut mengajukan sebuah masalah bahaya sampah pada anak. Sampah merupakan masalah yang belum bisa diselesaikan karena masih kurangnya kesadaran akan cinta lingkungan dari masyarakat khususnya anak usia dini. Untuk mempermudah anak mencerna dan menumbuhkan rasa cinta lingkungan, dibutuhkan media yang interaktif dan menarik. Game edukasi pengenalan bahaya sampah memberikan materi bahaya dan praktik membuang sampah kepada anak-anak dengan model game berbasis multimedia . Seiring berkembang pesatnya kemajuan teknologi peneliti berinisiatif membuat sebuah *game* edukasi dengan Metode *MDLC* (*Multimeia Development Live Cycle*) (Borman et al., 2019).

Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah aplikasi media interaktif bahaya sampah.

2.1.3 Tinjauan Literatur 3

Berdasarkan penelitian oleh Desyka A. Amanda, Asti R. Putri pada tahun 2019 yang berjudul “*PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR BERBASIS ANDROID DI SDN 1 JEPUN*”. Penelitian

tersebut mengajukan sebuah masalah dalam pelajaran matematika yaitu dengan materi bangun datar. Menurut penulis, dikarenakan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung sehingga siswa mulai bosan dan cenderung bermain dengan teman sebangkunya. Dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi peneliti berinisiatif membuat sebuah perancangan *game* edukasi dengan menggunakan model *ADDIE* (Amanda & Putri, 2019).

Hasil dari penelitian oleh penulis adalah sebuah aplikasi *game* edukasi pembelajaran matematika

2.1.4 Tinjauan Literatur 4

Berdasarkan penelitian oleh Joko Kuswanto, Ferri Radiansah pada tahun 2018 yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. Penelitian tersebut mengajukan sebuah masalah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI serta sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku, sehingga dapat bermanfaat secara teoretis maupun

praktis Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan tahapan perancangan,

produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan persentase (Kuswanto, 2018).

Hasil dari penelitian oleh penulis adalah sebuah aplikasi *game* edukasi tebak nama buah dan sayuran

2.1.5 Tinjauan Literatur 5

Berdasarkan penelitian oleh Arie Linarta, Masrizal, Muhammad Rizki Andika pada tahun 2021 yang berjudul “*APLIKASI JUZ AMMA UNTUK ANAK- ANAK BERBASIS ANDROID*”. Masalah yang diajukan adalah tentang pengenalan Juz Amma. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya guru pengajian pada saat ini membuat beberapa anak kurang fasih atau bahkan tidak mengetahui surah - surah yang ada pada Al Quran. Dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi peneliti berinisiatif membuat sebuah perancangan *game* edukasi dengan menggunakan model *MDLC* (Linarta et al., 2022).

Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah aplikasi *game* edukasi Juz Amma berbasis android.

2.2 Juz Amma

Juz Amma adalah merupakan kumpulan surah pada Juz ke-30, Juz Amma merupakan Juz dengan jumlah surat yaitu 37 surat dalam kitab suci Al-Quran yang dimana dimulai dengan Surah An-Naba' dan di akhiri dengan surah An-Naas, hampir semua surah pada Juz ini termasuk surah Makkiyah (Surah yang diturunkan sebelum Nabi Muhammad Hijrah), ciri dari bacaan Juz Amma terdapat dalam jumlah ayat yang

relatif sedikit dibandingkan dengan Juz lain, sehingga biasa digunakan sebagai hafalan. Ciri surah yang diturunkan di Mekkah adalah surah tersebut pendek, mempunyai tatanan kalimat yang indah dan enak didengar, Sedangkan karakteristik surah yang diturunkan di Madinah antara lain memiliki ayat yang panjang, memakai kalimat dan ungkapan yang menjelaskan syariaah, biasanya membahas tentang hukum sehingga isi surah sangat mendalam (Krisnaldi et al., 2018). Berikut adalah surat-surat Al-Quran yang terdapat pada Juz Amma:

1. [An-Naba'](#) (40 ayat)
2. An-Nazi'at (46 ayat)
3. 'Abasa (42 ayat)
4. At-Takwir (29 ayat)
5. Al-Infithar (19 ayat)
6. Al-Muthaffifin (36 ayat)
7. Al-Insyiqaq (25 ayat)
8. Al-Buruj (22 ayat)
9. Ath-Thariq (17 ayat)
10. Al-A'la (19 ayat)
11. Al-Ghasiyah (26 ayat)
12. Al-Fajr (30 ayat)
13. Al-Balad (20 ayat)
14. Asy-Syams (15 ayat)

15. Al-Lail (21 ayat)
16. Ad-Dhuha (11 ayat)
17. Al-Insyirah (8 ayat)
18. At-Tin (8 ayat)
19. Al-‘Alaq (19 ayat)
20. Al-Qadr (5 ayat)
21. [Al-Bayyinah](#) (8 ayat)
22. Al-Zalzalah (8 ayat)
23. Al-‘Adiyat (11 ayat)
24. Al-Qari’ah (11 ayat)
25. At-Takatsur (8 ayat)
26. Al-Ashr (3 ayat)
27. Al-Humazah (9 ayat)
28. Al-Fil (5 ayat)
29. Quraisy (4 ayat)
30. Al-Ma’un (7 ayat)
31. Al-Kautsar (3 ayat)
32. Al-Kafirun (6 ayat)
33. An-Nashr (3 ayat)
34. Al-Lahab (5 ayat)

35. Al-Ikhlash (4 ayat)

36. [Al-Falaq](#) (5 ayat)

37. An-Nas (6 ayat)

Namun pada bagian kali ini penulis hanya akan membahas surah yang cukup sering ditemui agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Sebagai contohnya ada 9 surah yaitu surah An-Nas, Al-Falaq, Al-Ikhlash, Al-Lahab, An-Nasr, Al-Kautsar, Al-Asr, Al-Fil. Karena pendeknya surah, bagian Juz Amma ini banyak dibaca dan biasanya dibaca selama melaksanakan sholat.

2.3 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Nuraziz et al., 2020). Aplikasi biasanya dibuat untuk mempermudah orang-orang mengerjakan pekerjaan maupun sebagai kebutuhan manusia dalam bidang apapun, diantaranya untuk keperluan bisnis, transportasi, hiburan, kesehatan, maupun pendidikan. Karena dengan adanya aplikasi orang bisa beraktivitas dengan mudah serta menghemat waktu (Waeisul Bismi et al., 2020).

2.4 Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Nuraziz et al., 2019). Pembelajaran pada anak sangatlah harus diperhatikan dan harus disesuaikan

dengan apa yang disenangi anak. Anak lebih cenderung senang dengan bermain maka pembelajaran yang harus diberikan untuk anak yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar yaitu kita dapat membuat suatu pembelajaran yang menyerupai dengan suatu permainan (Pangestu & Purwanto, 2021).

2.5 Android

Smartphone atau yang sering disebut dengan android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Android merupakan generasi baru platform mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi(Kuswanto, 2020).

2.6 Unity



Gambar 2. 1 Logo Unity

Unity adalah sebuah *tool* yang dikembangkan oleh Unity Technologies yang diluncurkan pada Juni 2005. Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *game multiplatform*. Unity dapat digunakan untuk membuat *game* dua dimensi maupun tiga dimensi serta *augmented reality* dan *virtual reality*. Unity juga memiliki *user interface* yang cukup *friendly*, sehingga cocok untuk pemula dan banyak fitur yang ditawarkan.

2.7 Corel Draw



Gambar 2. 2 Logo CorelDraw

CorelDRAW adalah aplikasi desain grafis 2D digital yang berbasis vektor. Dengan aplikasi ini, kalian bisa membuat desain logo, flex, brosur, kartu undangan, dan berbagai desain dokumen lainnya dengan mudah. Aplikasi ini pun memiliki beberapa keunggulan dibandingkan aplikasi desain lainnya.

2.8 ADDIE

ADDIE merupakan salah satu model yang sudah umum dipergunakan untuk mengembangkan aplikasi karena memudahkan untuk merancang media. Model yang bersifat dinamis, fleksibel pada pembuatan aplikasi yg efektif dan efisien (Rahmadianto & Melany, 2018). Menurut Aminah S, (2018) model ADDIE pada pembuatan game terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis latar belakang atau perlunya pengembangan media pembelajaran. Setelah menganalisis perlunya pengembangan dilakukan, kemudian perlu melakukan analisis kebutuhan yang perlukan untuk pengembangan media pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap perancangan dari media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan tahapan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan media pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi dari pembelajaran. Rancangan ini bersifat konseptual untuk mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

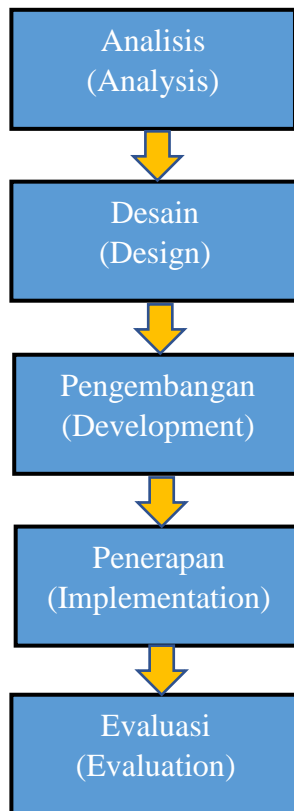
Tahap development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap Rancangan dan produk yang telah selesai direalisasi diimplementasikan pada situasi dan kelas yang nyata. Dari implementasi yang telah dilakukan akan didapatkan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media pembelajaran tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran pada pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran.



Gambar 2. 3 Alur Metode ADDIE

2.9 Metode Pengujian

ISO/IEC 25010 Model ini berlaku untuk sistem komputer dan produk perangkat lunak. Karakteristik yang didefinisikan oleh model tersebut relevan untuk semua produk perangkat lunak dan sistem komputer. Karakteristik dan subkarakteristik memberikan hal yang konsisten untuk menentukan, mengukur dan mengevaluasi kualitas sistem dan perangkat lunak. Mereka juga menyediakan seperangkat karakteristik kualitas yang sesuai dengan persyaratan kualitas yang dapat dibandingkan untuk kelengkapan (Kurniawan et al., n.d.).

2.10 Skala Likert

Skala likert merupakan cara untuk menghitung atau mengukur pendapat dari responden. Angket dengan skala likert ini biasanya terdapat pernyataan dan beberapa pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang didapat dari responden akan dihitung dengan skor. Skala likert memiliki 2 instrument pertanyaan yang dapat digunakan dalam memberikan sebuah kuesioner yang akan diberikan ke responden yaitu pertanyaan positif dan negative.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Arumsari & Setyawan, 2018) tentang “Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” juga menggunakan Skala Likert. Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur respons siswa terhadap pembelajaran inkuiri terbimbing yang diterapkan oleh guru. Dalam penelitian tersebut, responden diminta untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksukaan terhadap pernyataan tentang pembelajaran inkuiri terbimbing. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut adalah penejelasan dari pertanyaan positif dan negatif:

- a. Pertanyaan positif
 - a) Skor 5 untuk Sangat (Setuju/Baik)
 - b) Skor 4 untuk (Setuju/Baik)
 - c) Skor 3 untuk (Netral/Cukup)
 - d) Skor 2 untuk Tidak (Setuju/Baik)
 - e) Skor 1 untuk Sangat Tidak (Setuju/Baik)
- b. Pertanyaan negative

- a. Skor 5 untuk Sangat Tidak (Setuju/Baik)
- b. Skor 4 untuk Tidak (Setuju/Baik)
- c. Skor 3 untuk (Netral/Cukup)
- d. Skor 2 untuk (Setuju/Baik)
- e. Skor 1 untuk Sangat (Setuju/Baik)

Total skor didapat dari masing-masing dari kategori penilaian tersebut dan akan dihitung dengan rumus untuk mendapatkan persentase. Terdapat kategori persentase yang menunjukkan sebagai indikator dari hasil persentase untuk sebuah pertanyaan yang diberikan. Berikut adalah indikator hasil persentase:

- a. Untuk persentase 0% - 19,999% maka keterangannya Sangat Tidak (Setuju/Baik)
- b. Untuk persentase 20% - 39,999% maka keterangannya Tidak (Setuju/Baik)
- c. Untuk persentase 40% - 59,999% maka keterangannya (Cukup/Netral)
- d. Untuk persentase 60% - 79,999% maka keterangannya (Setuju/Baik)
- e. Untuk persentase 80% - 100% maka keterangannya Sangat Tidak (Setuju/Baik)

2.11 Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari Langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dalam memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian (Ridlo, 2017). *Flowchart* berbentuk diagram grafik yang menyatakan aliran proses dengan menggunakan anotasi bidang-bidang geometri seperti lingkaran, persegi empat, wajik, *oval* dan sebagainya untuk merepresentasikan Langkah-langkah beserta urutannya dengan menghubungkan

masing-masing symbol tersebut menggunakan tanda panah. Menurut Tague (2005), tujuan digunakannya *flowchart* antara lain:

- a. Untuk mngembangkan pemahaman tentang bagaimana proses dilakukan.
- b. Untuk mempelajari perbaikan proses.
- c. Untuk berkomunikasi dengan orang lain bagaimana proses dilakukan.
- d. Untuk keperluan komunikasi yang lebih baik di antara orang-orang yang terlibat dalam proses yang sama.
- e. Untuk mendokumentasikan proses.
- f. Untuk merencanakan sebuah kegiatan.

Dalam jenisnya *flowchart* dapat dikategorikan dalam beberapa jenis menurut fungsi dan prosesnya serta tingkat kepentingan *user*. *Flowchart* terbagi atas 5 jenis yaitu:

a. *Flowchart* Sistem

Flowchart sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjarkan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.

b. *Flowchart* Paperwork

Flowchart paperwork menelusuri alur dari data yang ditulis melalui sistem. Kegunaan utamanya adalah untuk menelusuri alur form dan laporan sistem dari satu bagian ke bagian lain baik bagaimana alur form dan laporan diproses, dicatat dan disimpan.

c. *Flowchart* Skematik

Flowchart skematik mirip dengan *flowchart* sistem yang menggambarkan suatu sistem atau prosedur.

d. *Flowchart Program*





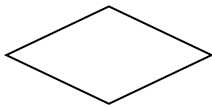
Flowchart program dihasilkan dari *flowchart system*. *Flowchart program* merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap Langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan.





e. *Flowchart Proses*

Flowchart proses merupakan Teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis Langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem.

Simbol-simbol *flowchart* yang biasanya dipakai adalah simbol-simbol *flowchart* standar yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO. Berikut adalah simbol-simbol *flowchart*:

Tabel 2. 2Tabel Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Arti
	Input/Output	Merepresentasikan input data atau ouput data yang diproses atau informasi.
	Proses	Mempresentasikan operasi
	Penghubung	Keluar kea tau masuk dari bagian lain <i>flowchart</i> khususnya halaman yang sama
	Anak Panah	Merepresentasikan alur kerja
	Keputusan	Keputusan dalam program

Simbol	Nama	Arti
	<i>Terminal Points</i>	Awal/Akhir <i>flowchart</i>
	<i>Predefined Process</i>	Rincian operasi berada ditempat lain
	<i>Punched Card</i>	Input/Output yang menggunakan kartu berlubang
	Dokumen	Input/Output dalam format yang dicetak

