

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari beberapa referensi yang berhubungan dengan penelitian yang sedang disusun yaitu, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Tahun	Topik	Objek / Studi Kasus	Kriteria	Metode	Hasil Aplikasi
Uswatun Hasanah (2017)	SPK pemilihan santri teladan	(Studi Kasus Pondok Pesantren Ma'unah Purworejo)	1. Jumlah hafalan kitab 2. Kedisiplinan 3. Akhlak, dan 4. Prestasi	SAW	Dekstop
Eko Miranto (2017)	SPK Pemilihan Pengemudi Terbaik	(Studi Kasus Vetripuskoveri Daerah Istimewa Yogyakarta)	1. Jumlah operasi per bulan 2. Jumlah setoran per bulan 3. Jumlah poin pelanggaran 4. Nilai tanggung jawab 5. Sisa hutang setoran.	TOPSIS (<i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i>)	WEB
Mariana Sipayung (2018)	SPK Keputusan Penerimaan Guru	(Studi Kasus Sekolah permata harapan batam)	1. Pengalaman kerja 2. Pendidikan 3. Usia 4. Tes skill dan 5. Wawancara	SAW dan Fuzzy Logic	Dekstop
Mohammad Rizqi Hibatullab,	SPK Pemilihan Santri untuk	(Studi Kasus Pondok Pesantren	1. Potensi akademik dan prestasi	(VIKOR) <i>Visekrite</i>	WEB

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian (Lanjutan)

Nama Peneliti dan Tahun	Topik	Objek / Studi Kasus	Kriteria	Metode	Hasil Aplikasi
Henny Dwi Bhakti, Putri Aisyiyah Rakhma Dewi (2022)	menjadi kepala pondok pesantren	Enterpreneur (Benjeng Gresik)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Baca al-qur'an 3. Bahasa arab 4. Usia santri 5. Khutbah jum'at dan 6. Rumah terdekat 	<i>ri-jumsko Kompromisno Rangiranj</i>	
Muhammad Choirul Ikhwan dan Umi Chotijah (2022)	SPK Pemilihan Bibit Udang Vannamie	(Studi Kasus Fanda Faname)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panjang udang 2. Kelincahan udang dan 3. Usia udang 	AHP (Analytical Hierarchy Process)	WEB
Abdul Latif (---)	SPK Penempatan Kelas Diniyah Program Akselerasi	Santri Putra Mahasiswa Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Ummah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan ilmu nahwu 2. Penguasaan ilmu shorof 3. Qiro'atul Qutub atau mampu membaca kitab kuning (tanpa harakat) 4. Mampu mengartikan kitab kuning berbahasa arab kedalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. 	SAW	WEB

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang disusun adalah sebagai berikut:

1. Kriteria yang digunakan yaitu penguasaan ilmu nahwu, penguasaan ilmu shorof, qiro'atul qutub atau mampuan membaca kitab kuning gundulan tanpa harakat, dan mampu mengartikan Bahasa Arab kedalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
2. Metode yang digunakan yaitu metode *Simple Additive Weighting* (SAW)
3. Objek penelitian yaitu Santri Putra Mahasiswa di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta.
4. Studi Kasus Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Ummah
5. Serta hasil akhir dari sistem adalah berbasis website.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Definisi Akselerasi

Menurut Mat Behri dan Walid Habibi (2017 : 683), akselerasi atau dalam Bahasa Inggris disebut *Accelerated Learning* merupakan sebuah sistem atau kegiatan pendidikan untuk mempercepat dan meningkatkan proses belajar disuatu lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal yang sudah diatur sedemikian rupa sehingga dapat dilaksanakan oleh peserta didik untuk menyelesaikan pendidikannya dalam jangka waktu yang lebih singkat.

2.2.2 Pondok Pesantren

Menurut Uswatun (2017), Pondok Pesantren adalah Lembaga Pendidikan Islam tertua di Indonesia yang telah berkembang dengan pesat serta berkembang dengan sangat baik.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dikutip dari laman website <https://kbbi.web.id/pesantren> (n/d), pesantren diartikan sebagai asrama, tempat santri, atau tempat murid-murid belajar mengaji.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pondok Pesantren adalah suatu lembaga pendidikan islam tertua di Indonesia sebagai tempat bagi para santri yang ingin belajar agama islam.

2.2.3 Madrasah Diniyah Nurul Ummah (MDNU)

Madrasah Diniyah Nurul Ummah (MDNU) merupakan lembaga pendidikan non formal keagamaan dibawah naungan Yayasan Pendidikan Bina Putra (YPBP) Pondok Pesantren Nurul Ummah (PPNU) Prenggan, Kotagede Kota Yogyakarta, yang diharapkan mampu memberikan pendidikan keagamaan kepada para santri atau anak didik yang tidak terpenuhi pada jalur sekolah formal atau memang untuk berfokus mempelajari kitab kuning terutama dalam penekanan aspek dan praktek ilmu-ilmu agama dalam masyarakat, yang meliputi ilmu Fiqih, Akidah Akhlaq, Nahwu, Shorof, dan Ukwah Islamiyah.

Mengutip dari laman resmi website <https://nurulummah.com/tentang-kami/> (n/d), Madrasah Diniyah Nurul Ummah memiliki tiga tingkatan yang terbagi kedalam enam kelas yaitu: kelas dasar 1-2 pada tingkatan awaliyah yang memprioritaskan pemahaman ilmu nahwu dan sharaf, kelas menengah 1-2 pada tingkatan wustho yang memprioritaskan pendalaman kitab-kitab salaf dan khalaf yang mu'tabarah dan kelas atas 1-2 pada tingkatan Ulya.

Ke enam kelas tersebut di tempuh dalam jangka waktu enam tahun dan jumlah belajar 18 jam selama seminggu, Adapun untuk kelas 2 pada tingkatan ulya

berfokus mempraktikkan ajaran aswaja (Ahlussunah Waljama'ah) di masyarakat dan membuat karya tulis ilmiah atau skripsi/risalah sebagai persyaratan lulus dari pondok pesantren dan mendapatkan gelar (S.NU) atau Sarjana Nurul Ummah.

2.2.4 Santri

Menurut KH. Musthofa Bisri santri adalah murid kyai yang dididik dengan kasih sayang untuk menjadi mukmin yang kuat (yang tidak goyah imannya oleh pergaulan, kepentingan, dan adanya perbedaan), dan santri merupakan kelompok yang mencintai negaranya, sekaligus menghormati guru dan orang tuanya dan memiliki kasih sayang pada sesama manusia dan pandai dalam bersyukur.

Adapun asal-usul "*santri*" menurut Nurcholis Madjid ada dua pendapat. Pertama, pendapat yang mengatakan bahwa "*Santri*" berasal dari perkataan "Sastri", sebuah kata yang berasal dari Bahasa Sanskerta yang artinya meleak (melihat) huruf. Kedua, pendapat yang mengatakan bahwa perkataan santri sesungguhnya berasal dari Bahasa Jawa, dari kata "cantrik", berarti seseorang yang selalu mengikuti seorang guru kemana guru pergi menetap (Abu Maskur, 2019 : 4).

2.3 Sistem Pendukung Keputusan (SPK)

Bay Haqy (2019), dalam bukunya yang berjudul "*Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) dengan Java*" berpendapat bahwa Sistem Pendukung Keputusan (*Decision Support System/DSS*) merupakan sistem informasi interaktif yang menyediakan informasi, pemodelan, dan manipulasi data. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi yang semi terstruktur dan situasi yang tidak terstruktur.

Sistem pendukung keputusan dibangun untuk mendukung solusi atas suatu masalah atau untuk mengevaluasi suatu peluang. Sistem Pendukung Keputusan lebih ditujukan untuk mendukung manajemen dalam melakukan pekerjaan yang bersifat analitis dalam situasi yang kurang terstruktur dan dengan kriteria yang kurang jelas.

2.3.1 Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Tonni Limbong dkk (2020), menjelaskan bahwa karakteristik dari sistem pendukung keputusan adalah sebagai berikut :

1. Mendukung pengambilan keputusan untuk membahas, masalah-masalah terstruktur, semi struktur, dan tidak terstruktur.
2. Mendukung disemua fase proses pengambilan keputusan : intelegensi, desain, dan pilihan.
3. Adanya interface manusia atau mesin, dimana manusia (user) tetap mengontrol proses pengambilan keputusan
4. Memiliki kemampuan dialog untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan
5. Memiliki subsistem-subsistem yang berintegrasi sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sebagai kesatuan sistem.
6. Membutuhkan struktur data komprehensif yang dapat melayani kebutuhan informai seluruh tingkat manajemen
7. Pendekatan easy to use. Ciri suatu sistem pendukung keputusan yang efektif adalah kemudahannya untuk digunakan dan memungkinkan

keleluasaan pemakai untuk memilih atau mengembangkan pendekatan-pendekatan baru dalam membahas masalah yang dihadapi

8. Kemampuan sistem untuk beradaptasi secara cepat, dimana pengambilan keputusan dapat menghadapi masalah-masalah baru dan pada saat yang sama dapat menanganinya dengan cara mengadaptasikan sistem terhadap kondisi-kondisi perubahan yang terjadi.

2.3.2 Manfaat Sistem Pendukung Keputusan

Berikut merupakan manfaat sistem pendukung keputusan:

1. Sistem Pendukung Keputusan memperluas kemampuan pengambilan keputusan dalam memproses data/informasi bagi pemakainya
2. Sistem Pendukung Keputusan dapat membantu sebuah pengambilan keputusan untuk memecahkan masalah terutama berbagai masalah yang sangat kompleks dan tidak terstruktur
3. Sistem Pendukung Keputusan dapat menghasilkan solusi dengan lebih cepat serta hasilnya dapat diandalkan
4. Sistem Pendukung Keputusan mungkin saja tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh pengambil keputusan, namun Sistem Pendukung Keputusan dapat menjadi stimulasi bagi pengambil keputusan dalam memahami persoalannya, karena mampu menyajikan berbagai alternatif pemecahan.

2.3.3 Komponen-komponen Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Bay Haqy (2019), Komponen Sistem Pendukung Keputusan terdiri dari beberapa subsistem yaitu :

a) Subsistem Manajemen Data (*Database*)

Subsistem Manajemen Data memasukkan satu database yang berisi data yang relevan untuk suatu situasi dan dikelola oleh perangkat lunak yaitu *Database Manajemen System (DBMS)*. Subsistem manajemen data bisa diinterkoneksi dengan data *warehouse* suatu lembaga atau perusahaan, suatu repositori untuk data lembaga atau perusahaan yang relevan dengan pengambilan suatu keputusan.

b) Subsistem Manajemen Model (*Model Base*)

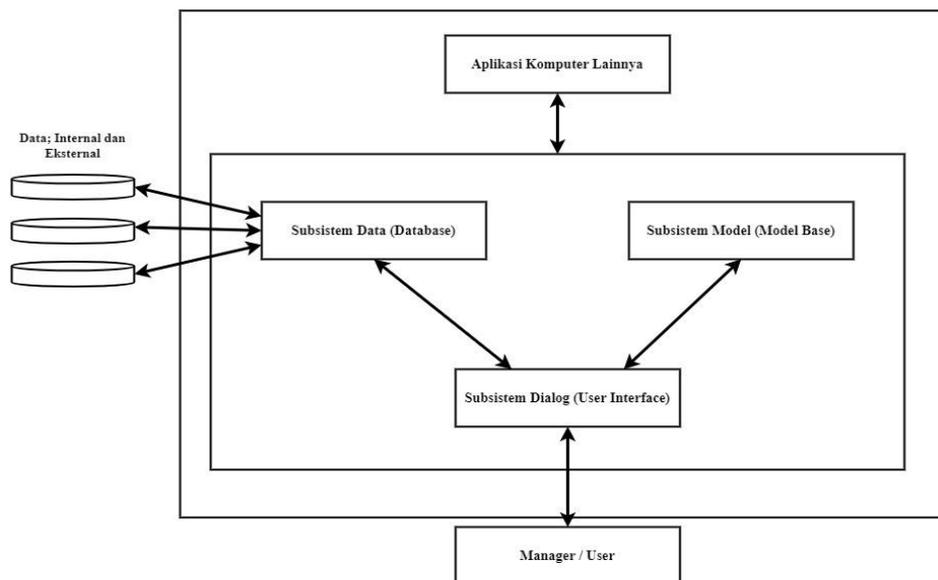
Merupakan paket perangkat lunak yang memasukkan model keuangan, statistik, ilmu manajemen atau model kuantitatif lain yang memberikan kapabilitas analitik dan manajemen perangkat lunak yang lebih tepat.

c) Subsistem Antarmuka Pengguna (*User Interface System*)

Pengguna berkomunikasi dengan dan memerintahkan sistem pendukung keputusan melalui subsistem tersebut. Pengguna adalah bagian yang dipertimbangkan dari sistem. Para peneliti menegaskan bahwa beberapa kontribusi unik dari sistem pendukung keputusan berasal dari interaksi yang intensif antara computer dan pembuat keputusan.

d) Subsistem Manajemen Berbasis Pengetahuan

Subsistem ini dapat mendukung semua subsistem lain atau bertindak langsung sebagai suatu komponen independent dan bersifat opsional. Selain memberikan intelegensi untuk memperbesar pengetahuan si pengambil keputusan, subsistem tersebut bisa diinterkoneksi dengan repositori pengetahuan lembaga atau perusahaan.



Gambar 2.1 Model Konseptual SPK (Bay Haqy, 2019)

2.3.4 Simple Additive Weighting (SAW)

Bay Haqy (2019), dalam bukunya yang berjudul “*Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) dengan Java*”. Metode Simple Additive Weighting merupakan metode yang paling dikenal dan paling banyak digunakan dalam menghadapi situasi *Multiple Aribut Decision Making (MADM)*. Metode ini mengharuskan pembuat keputusan menentukan bobot dari

setiap atribut. Skor total untuk pembuat alternatif diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil perkalian antar *rating* (yang dapat dibandingkan lintas atribut).

2.3.5 Kelebihan Metode *Simple Additive Weighting*

Menurut Indra Griha Tofik Isa dkk, (2022), *Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan salah satu metode yang memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya. Kelebihan tersebut diantaranya adalah:

1. Menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi *alternatif* terbaik dari sejumlah *alternatif*.
2. Penilaian akan lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot preferensi yang sudah ditentukan.
3. Total perubahan nilai yang dihasilkan oleh metode SAW lebih banyak sehingga metode SAW sangat relevan untuk menyelesaikan masalah pengambilan keputusan.

2.4 Database

Dalam buku yang berjudul "*Pemrograman Web*" yang di tulis oleh Dr. Priyanto Hidayatullah, S.T., M.Sc (2021), Database atau basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Prinsip utamanya adalah pengaturan data. Tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan data kembali.

2.4.1 MySQL

MySQL atau My Structured Query Language merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung Bahasa *Database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread*, dan *multi-user*.

Sedangkan menurut Rahimi Fitri (2020), MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* gratis dengan lisensi GNU *General Public License* (GNU) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada.

2.4.2 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Dr. Priyanto Hidayatullah, S.T., M.Sc (2021), dalam bukunya yang berjudul “*Pemrograman Web*”. PHP merupakan singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”. PHP adalah Bahasa *scripting* yang bersifat *open source*, sangat cocok digunakan untuk pengembangan web dan dapat disematkan ke dalam HTML. *Syntac* PHP mengacu pada C, Java, dan Perl.

Tujuan utama dari bahasa PHP adalah untuk memungkinkan pengembang web membuat website yang dinamis dengan cepat. *Script* PHP dijalankan pada server, oleh karena itu PHP biasa disebut dengan *server side language*.

2.4.3 HTML dan CSS

Menurut Devie Rosa Anamisa & Fifin Ayu Mufarroha (2020), dalam bukunya yang berjudul “*Dasar Pemrograman Web Teori & Implementasi*”. HTML

adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraph, heading, link atau tautan, dan blocquote untuk halaman web dan aplikasi.

HTML adalah sebuah Bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web. HTML merupakan Bahasa markup yang berisi perintah-perintah dengan format tertentu dengan terstruktur untuk menampilkan tampilan tertentu.

Sedangkan CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheets*. Secara Bahasa berarti lembaran gaya yang mengalir ke bawah. Secara istilah CSS adalah bahasa penulisan yang digunakan untuk mendeskripsikan penampilan sebuah dokumen markup. CSS selalu digunakan bersamaan dengan HTML, secara singkat Bahasa CSS digunakan untuk mendesign atau mengatur tampilan pada halaman website yang dibuat.

2.4.4 PHPMYAdmin

Mengutip dari laman website resminya <https://www.phpmyadmin.net/> (n.d), PhpMyAdmin adalah perangkat lunak gratis (*Open Source*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP, dimaksudkan untuk menangani administrasi MySQL melalui sebuah web.

Sedangkan menurut Yudho Yudhanto (2018), PhpMyAdmin adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk melakukan pengelolaan database MySQL dan atau tool yang paling populer untuk mengelola database MySQL.

2.4.5 Javascript

Menurut Devie Rosa Anamisa & Fifin Ayu Mufarroha (2020), JavaScript adalah bahasa pemrograman yang populer. JavaScript saat ini sudah banyak dikembangkan menjadi beberapa pengetahuan lain, seperti AJAX. Asynchronous JavaScript dan XML (AJAX) adalah Teknik yang digunakan pada halaman website dengan menggunakan Bahasa pemrograman JavaScript.

JavaScript digunakan terutama untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan halaman web. JavaScript bisa membuat berbagai fitur mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks, misalnya layout, galeri, tombol, causels, dan lain sebagainya.

2.5 Desain Sistem

Desain Sistem adalah sebuah rancangan dalam membuat sebuah sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada orang lain atau pengguna mengenai sistem yang akan dibuat.

Sedangkan menurut Nofri Yudi Arifin Dkk (2021), dalam bukunya yang berjudul "*Analisa Perancangan Sistem Informasi*" yang mengutip pernyataan dari John Bruch & Gary Grudnitski, desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.

2.5.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Uus Rusmawan (2019), Data Flow Diagram merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik di mana data tersebut mengalir.

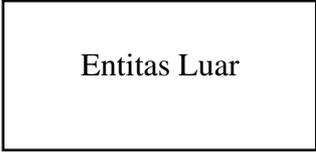
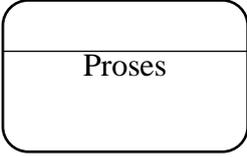
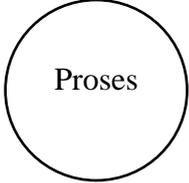
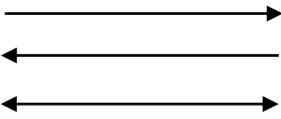
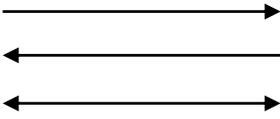
Terdapat 3 Level pada Data Flow Diagram atau biasa disingkat dengan DFD yaitu sebagai berikut:

1. Diagram Konteks yang menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat didalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi di dalam Data Flow Diagram dan biasanya diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram konteks ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
2. Diagram Nol (Diagram Level 1) merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram konteks kediagram Nol. Di dalam diagram nol ini memuat penyimpanan data.
3. Diagram rinci merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada di dalam diagram nol.

Fungsi Data Flow Diagram (DFD), yaitu sebagai salah satu dari alat pembuatan model yang sering dipergunakan, khususnya jika fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks daripada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada Data Flow Diagram (DFD) :

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

Gane/Sarson	Yourdan/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal, dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem.
		Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
<p style="text-align: center;">Aliran Data</p> 	<p style="text-align: center;">Alir Data</p> 	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
		Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

Sumber : Uus Rusmawan (2019)

2.5.2 (ERD) Entity Relation Diagram

Menurut Uus Rusmawan (2019), dalam bukunya yang berjudul “*Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*”. ERD atau Entity Relation Diagram merupakan gambaran grafis dari suatu model data yang menyertakan deskripsi detail dari seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan 23able23i (*constraint*) untuk memenuhi kebutuhan sistem analisis dalam menyelesaikan pengembangan sebuah sistem.

Simbol-simbol ERD atau Entity Relation Diagram yang sering digunakan antara lain sebagai berikut:

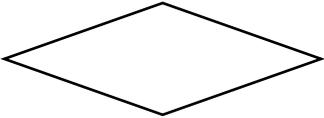
1. Persegi Panjang menyatakan himpunan entitas
2. Oval menyatakan atribut (*atribut key dibawah garis*)
3. Belah ketupat menyatakan relasi
4. Garis menyatakan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dengan atributnya

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada ERD atau *Entity Relationship Diagram* yaitu:

Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Simbol	Keterangan
	Entitas mendeskripsikan tabel
	Atribut mendeskripsikan fird dalam tabel

Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*) (Lanjutan)

Simbol	Keterangan
	Relasi mendeskripsikan hubungan antar tabel
	Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi.

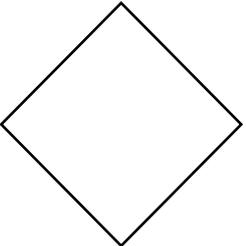
Sumber : Uus Rusmawan (2019)

2.5.3 Flowchart

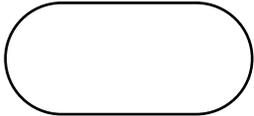
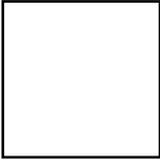
Menurut Ayu Lestari Dalimunthe (2022), dalam jurnalnya yang berjudul “*Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web*”. Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

Sedangkan simbol-simbol dari Flowchart menurut Uus Rusmawan (2019), adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol Flowchart

Gambar	Simbol Untuk...	Keterangan
	Proses/Langkah	Menyatakan kegiatan yang akan ditampilkan dalam diagram air.
	Titik Keputusan	Proses/langkah dimana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Dititik ini selalu ada dua keluaran untuk

Tabel 2.4 Simbol-simbol Flowchart (Lanjutan)

Gambar	Simbol Untuk...	Keterangan
		melanjutkan aliran kondisi yang berbeda
	Masukkan atau Keluaran Data	Digunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar
	Terminasi	Menunjukkan awal atau akhir sebuah proses.
	Garis Air	Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma
	Kontrol/Inspeksi	Menunjukkan proses/langkah dimana ada inspeksi atau pengontrolan.

Sumber: Uus Rusmawan (2019).