

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “FUN LEARN  
ENGLISH” PADA SD NEGERI 12 PANGKALPINANG  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



Fransiska Vina Sari

1111500001

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2015**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “FUN LEARN  
ENGLISH” PADA SD NEGERI 12 PANGKALPINANG  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

Fransiska Vina Sari

1111500001

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2015**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1111500001

Nama : Fransiska Vina Sari

Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
“FUN LEARN ENGLISH” PADA SD NEGERI 12  
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2015



Fransiska Vina Sari

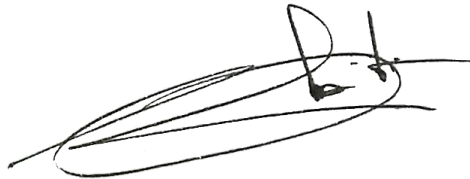
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 1111500001

Nama : Fransiska Vina Sari

Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
“FUN LEARN ENGLISH” PADA SD NEGERI 12  
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI  
PANGKALPINANG, JUNI 2015



Okkita Rizan, M.Kom

Dosen Pembimbing

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “FUN LEARN**  
**ENGLISH” PADA SD NEGERI 12 PANGKALPINANG**  
**BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

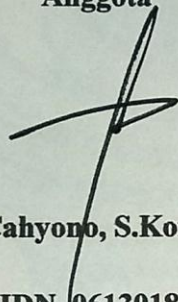
Fransiska Vina Sari

1111500001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 01 Juli 2015

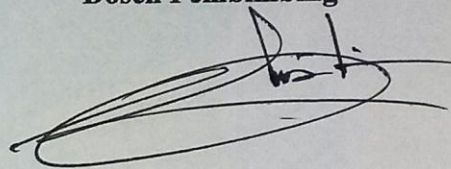
**Anggota**



**Tri Ari Cahyono, S.Kom, M.Kom**

**NIDN. 0613018201**

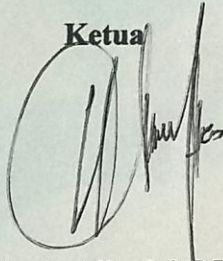
**Dosen Pembimbing**



**Okkita Rizan, M.Kom**

**NIDN. 0211108306**

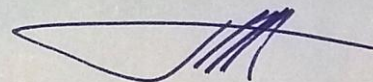
**Ketua**



**Ari Amir Alkodri, M.Kom**

**NIDN. 0201038601**

**Kaprodi Teknik Informatika**



**Sujono, M.Kom**

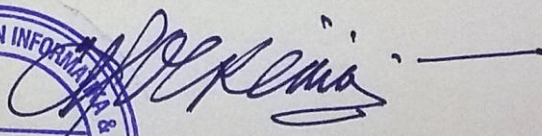
**NIDN. 0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 01 Juli 2015

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak Sujono, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom sebagai dosen pembimbing teori sekaligus pembimbing program
7. Teman-teman seperjuangan yang sudah memberikan dukungan kepada penulis

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta rahmat-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2015

Penulis

## ABSTRAKSI

Dalam Proses Pembelajarannya di Sekolah, Bahasa Inggris dipelajari melalui buku. Terkadang siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran melalui buku, salah satunya adalah siswa pada Sekolah Dasar (SD). Siswa belajar Bahasa Inggris dengan membaca buku dan juga dengan mendengarkan penjelasan guru dikelas. Dengan semakin berkembangnya kecanggihan teknologi, salah satunya adalah *smartphone* dengan sistem operasi *Android* yang dapat digunakan sebagai sebuah media pembelajaran bagi siswa.

Perancangan sistem yang menggunakan beberapa diagram UML diantaranya Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram. Pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah menggunakan *Eclipse*, bahasa *java* untuk *script* programnya.

Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sederhana pada *smartphone* berbasis *Android*. Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, juga mudah digunakan dengan tampilan dan gambar yang menarik disertai dengan suara dalam pengucapannya melalui media yang menarik dan mudah digunakan. Penulis akan membuat aplikasi yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris “Fun Learn English” Pada Sd Negeri 12 Pangkalpinang Berbasis Android.

Kata Kunci : Android, Bahasa Inggris, Pembelajaran

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAKSI</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Aplikasi .....	6
2.2 Pembelajaran .....	8
2.2.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.3 Bahasa Inggris .....	11
2.4 <i>Smartphone</i> .....	11
2.5 <i>Android</i> .....	12
2.5.1 Sejarah <i>Android</i> .....	12
2.5.2 Versi <i>Android</i> Menurut <i>Level API</i> .....	14
2.5.3 Fitur-Fitur <i>Android</i> .....	31



2.5.4 Arsitektur <i>Android</i> .....	32
2.6 <i>Java</i> .....	35
2.7 <i>Java Development Kit (JDK)</i> .....	36
2.8 <i>Eclipse</i> .....	38
2.9 <i>Android SDK</i> .....	40
2.9.1 <i>ADT Plugin For Eclipse</i> .....	40
2.10 <i>XML (Extensible Markup Language)</i> .....	40
2.11 <i>Adobe Photoshop</i> .....	42
2.12 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	42
2.12.1 <i>Activity Diagram</i> .....	44
2.12.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	47
2.12.3 <i>Class Diagram (Boundary Class)</i> .....	48
2.12.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	49
2.13 <i>Flowchart</i> .....	50
2.14 <i>Algoritma</i> .....	52
2.14.1 <i>Sejarah Algoritma</i> .....	52
2.15 <i>Rational Rose</i> .....	53
2.16 <i>Definisi Proyek dan Manajemen Proyek</i> .....	53
2.16.1 <i>Kriteria Keberhasilan Suatu Proyek</i> .....	57
2.16.2 <i>Tahap Proses Manajemen Proyek</i> .....	58
2.16.3 <i>Project Management Knowledge Areas</i> .....	58
2.16.4 <i>Siklus Hidup Proyek</i> .....	60
2.16.5 <i>PEP (Project Execution Plan)</i> .....	61
2.16.6 <i>Objective Proyek</i> .....	62
2.16.7 <i>Stakeholder</i> .....	62
2.16.8 <i>Deliverables</i> .....	62
2.16.9 <i>Jadwal Proyek</i> .....	63
2.16.10 <i>WBS (Work Breakdown Structure)</i> .....	63
2.16.11 <i>Milestone</i> .....	64
2.16.12 <i>Rencana Anggaran Biaya (RAB)</i> .....	64
2.16.13 <i>WBS (Work Breakdown Structure) Chart Pro</i> .....	64

2.16.14 <i>Microsoft Project Professional 2007</i> .....	64
<b>BAB III PEMODELAN PROYEK</b> .....	66
3.1 <i>Project Execution Plan</i> .....	66
3.1.1 <i>Objective Project</i> .....	66
3.1.2 <i>Identifikasi Stakeholder</i> .....	67
3.1.2.1 <i>Tabel Nama dan Peran Stakeholder</i> .....	67
3.1.3 <i>Identifikasi Deliverables</i> .....	69
3.1.3.1 <i>Tangible Deliverables (Aset Fisik)</i> .....	70
3.1.3.2 <i>Intangible Deliverables (Aset Non Fisik)</i> .....	70
3.1.4 <i>Penjadwalan Proyek</i> .....	71
3.1.5 <i>Work Breakdown Structure</i> .....	73
3.1.6 <i>Jadwal Proyek</i> .....	74
3.1.7 <i>Milestone</i> .....	75
3.1.8 <i>Rancangan Anggaran Biaya (RAB)</i> .....	76
3.1.9 <i>Struktur Tim Proyek</i> .....	77
3.1.10 <i>Responsibility Assignment Matrix (RAM)</i> .....	78
3.1.11 <i>Analisa Resiko</i> .....	81
3.1.12 <i>Rencana Rapat (Meeting Plan)</i> .....	84
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	86
4.1 <i>Gambaran Umum Objek Penelitian</i> .....	86
4.1.1 <i>Gambaran Umum SD Negeri 12 pangkalpinang</i> .....	86
4.1.2 <i>Visi dan Misi SD Negeri 12 pangkalpinang</i> .....	86
4.1.3 <i>Kurikulum Pembelajaran Bahasa Inggris</i> .....	87
4.1.4 <i>Struktur Organisasi SD Negeri 12 pangkalpinang</i> .....	93
4.1.5 <i>Analisa Sistem</i> .....	94
4.1.5.1 <i>Analisa Masalah</i> .....	94
4.1.5.2 <i>Activity Diagram Sistem Berjalan</i> .....	94
4.1.6 <i>Identifikasi Kebutuhan</i> .....	95
4.1.6.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i> .....	95

4.1.6.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	97
4.1.7 <i>Use Case Diagram</i> .....	100
4.1.8 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	100
4.1.9 Analisa Sistem Usulan .....	101
4.1.9.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	102
4.1.10 <i>Class Diagram (Boundary Class)</i> .....	105
4.1.11 Algoritma Per <i>Method</i> ( <i>Boundary Class</i> ).....	105
4.1.12 Rancangan Layar.....	110
4.1.12.1 Layar <i>SplashScreen</i> .....	110
4.1.12.2 Layar Menu Utama .....	110
4.1.12.3 Layar Menu <i>Lesson</i> .....	111
4.1.12.4 Layar Menu <i>Conversation</i> .....	112
4.1.12.5 Layar Menu <i>Classroom</i> .....	112
4.1.12.6 Layar Menu <i>Family</i> .....	113
4.1.12.7 Layar Menu <i>Conversation Day</i> .....	114
4.1.12.8 Layar Menu <i>About</i> .....	115
4.1.12.9 Layar Menu <i>Help</i> .....	115
4.1.12.10 Layar Menu <i>Exit</i> .....	113
4.1.13 <i>Flowchart</i> Per Rancangan Layar.....	116
4.1.14 <i>Sequence Diagram</i> .....	120
4.1.15 Proses Instalasi Aplikasi .....	123
4.1.16 Tampilan Layar .....	127
4.1.17 Proses Instalasi <i>JDK</i> dan <i>Eclipse</i> .....	137
4.1.18 Pengujian Dengan Metode <i>Black Box</i> .....	147
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	152
5.1 Kesimpulan .....	152
5.2 Saran.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	153
<b>LAMPIRAN</b> .....	155

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Penggolongan Media .....	9
Gambar 2.2 Arsitektur <i>Android</i> .....	33
Gambar 2.3 Notasi Kelas dan Kelas & Objek.....	48
Gambar 2.4 <i>Class Diagram</i> .....	49
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	50
Gambar 3.1 <i>Work Breakdown Structure</i> .....	73
Gambar 3.2 Jadwal Proyek .....	74
Gambar 3.3 <i>Milestone</i> .....	75
Gambar 3.4 Anggota Tim Proyek .....	77
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri 12 Pangkalpinang.....	93
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	95
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Rancangan Aplikasi.....	100
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama .....	102
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Lesson</i> .....	103
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Conversation</i> .....	103
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>About</i> .....	104
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Help</i> .....	104
Gambar 4.9 <i>Class Diagram (Boundary Class)</i> .....	105
Gambar 4.10 Rancangan Layar <i>Splash Screen</i> .....	110
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Utama.....	111
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu <i>Lesson</i> .....	111
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu <i>Conversation</i> .....	112
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu <i>Classroom</i> .....	113
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu <i>Family</i> .....	113
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu <i>Conversation Day</i> .....	114
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu <i>About</i> .....	115
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu <i>Help</i> .....	115
Gambar 4.19 Rancangna Layar Menu <i>Exit</i> .....	116

Gambar 4.20 <i>Flowchart</i> Menu Awal Aplikasi .....	116
Gambar 4.21 <i>Flowchart</i> Menu <i>Lesson</i> .....	117
Gambar 4.22 <i>Flowchart</i> Menu <i>Conversation</i> .....	118
Gambar 4.23 <i>Flowchart</i> Menu <i>About</i> .....	119
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i> Menu <i>Help</i> .....	119
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Lesson</i> .....	120
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Conversation</i> .....	121
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> <i>About</i> .....	122
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> <i>Help</i> .....	122
Gambar 4.29 Tampilan <i>Permission</i> .....	123
Gambar 4.30 Tampilan Tempat Instalasi .....	124
Gambar 4.31 Tampilan Proses Instalasi .....	125
Gambar 4.32 Tampilan Informasi Instalasi Selesai .....	126
Gambar 4.33 Layar <i>Splash Screen</i> .....	127
Gambar 4.34 Layar Menu Utama .....	128
Gambar 4.35 Layar Menu <i>Lesson</i> .....	129
Gambar 4.36 Layar Menu <i>Coversation</i> .....	130
Gambar 4.37 Layar Menu <i>Classroom</i> .....	131
Gambar 4.38 Layar Menu <i>Family</i> .....	132
Gambar 4.39 Layar Menu <i>Conversation Day</i> .....	133
Gambar 4.40 Layar Menu <i>About</i> .....	134
Gambar 4.41 Layar Menu <i>Help</i> .....	135
Gambar 4.42 Layar Menu <i>Exit</i> .....	136
Gambar 4.43 <i>File</i> <i>Jdk-7u3-Windows-I586</i> Yang Akan Diinstal .....	137
Gambar 4.44 Tampilan <i>Permission</i> <i>JDK</i> .....	137
Gambar 4.45 Instalasi <i>Wizard</i> Awal .....	138
Gambar 4.46 Komponen <i>Jdk-7u3-Windows-I586</i> .....	138
Gambar 4.47 Proses Instalasi <i>Jdk-7u3-Windows-I586</i> .....	139
Gambar 4.48 Direktori Tempat Penginstalan <i>Jdk-7u3-Windows-I586</i> .....	139
Gambar 4.49 Proses Instalasi Sedang Berjalan.....	140
Gambar 4.50 Registrasi Program .....	140





Gambar 4.51 Instalasi <i>JavaFX SDK</i> .....	141
Gambar 4.52 Direktori Tempat Penginstalan <i>JavaFX SDK</i> .....	141
Gambar 4.53 Proses Instalasi <i>JavaFX SDK</i> Sedang Berjalan.....	142
Gambar 4.54 Instalasi <i>JavaFX SDK</i> Selesai .....	142
Gambar 4.55 <i>File ADT</i> Yang Akan Diinstal .....	143
Gambar 4.56 Proses <i>Extract ADT</i> .....	143
Gambar 4.57 <i>Folder ADT</i> Yang Sudah Selesai <i>Extract</i> .....	144
Gambar 4.58 Isi <i>Folder ADT</i> .....	144
Gambar 4.59 Isi <i>Folder Eclipse</i> .....	145
Gambar 4.60 Tampilan <i>Loading ADT</i> .....	145
Gambar 4.61 <i>Workspace Launcher</i> .....	146
Gambar 4.62 Tampilan <i>ADT</i> .....	146

## DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	45
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	47
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Flowchart</i> .....	51
Tabel 3.1 Tabel <i>Stakeholder</i> .....	67
Tabel 3.2 Peran <i>Stakeholder Eksternal</i> .....	68
Tabel 3.3 Sponsor .....	68
Tabel 3.4 Rancangan Anggaran Biaya (RAB) .....	76
Tabel 3.5 Anggota Tim Proyek .....	77
Tabel 3.6 Tugas Tim Proyek .....	77
Tabel 3.7 Tabel <i>Responsible Assignment Matrix</i> .....	79
Tabel 3.8 Analisa Resiko .....	82
Tabel 3.9 <i>Meeting Plan</i> .....	84
Tabel 4.1 Kurikulum Pembelajaran Bahasa Inggris (Muatan Lokal) .....	87
Tabel 4.2 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	98
Tabel 4.3 Kebutuhan <i>Software</i> .....	98
Tabel 4.4 Pengujian dengan Metode <i>Black Box</i> .....	147

## DAFTAR SIMBOL

### a. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
4		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor


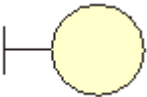



### b. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial State</i>	Menyatakan awal dimulainya suatu aktivitas
2		<i>Final State</i>	Menyatakan berakhirnya suatu aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem
4		<i>Control Flow</i>	Menyatakan <i>relationship</i> diantara 2 <i>state</i> . <i>Control Flow</i> mengidentifikasi kontrol yang dikirim dari <i>state</i> pertama ke <i>state</i> kedua setelah aktivitas pada <i>state</i> pertama selesai dijalankan

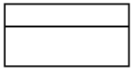



5	NewSwimlane	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri





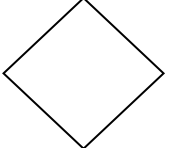
*c. Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
3		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
4		<i>Message To Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
5		<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan

d. *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. <i>Class</i> memiliki 3 area pokok, yaitu nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari <i>class</i> /objek. Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari <i>class</i> , yang mempengaruhi <i>behaviour</i>
2		<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut relasi “mempunyai sebuah” atau “bagian dari”

e. *Flowchart*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Terminal</i>	Menggambarkan awal atau akhir dari suatu proses
2		Flow Direction symbol	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line
3		Proses	Menggambarkan proses atau aktifitas yang dilakukan, atau suatu proses kalkulasi
4		<i>Input / output</i>	Menggambarkan <i>input</i> data dari luar <i>system</i> dan <i>output</i> pada layar
5		Pertanyaan / Keputusan	Menggambarkan suatu pertanyaan dengan jawaban ‘Ya’ atau ‘Tidak’