



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA
MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN**

(STUDI KASUS : DESA SUKAMANAH)

SKRIPSI

**DISUSUN OLEH :
MUHAMMAD GIFFARI RAIHAN PAMUNGKAS
1710512060**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2021**



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA
MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN**

(STUDI KASUS : DESA SUKAMANAH)

SKRIPSI

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

**DISUSUN OLEH :
MUHAMMAD GIFFARI RAIHAN PAMUNGKAS
1710512060**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Muhammad Giffari Raihan Pamungkas
NIM : 1710512060
Tanggal : 16 Januari 2021

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 16 Januari 2021

Yang Menyatakan,



(Muhammad Giffari Raihan Pamungkas)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Giffari Raihan Pamungkas
NIM : 1710512060
Fakultas : 16 Januari 2021
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksekutif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI DESA
MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN**

(STUDI KASUS : DESA SUKAMANAH)

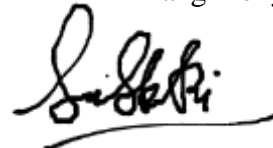
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 16 Januari 2021

Yang menyatakan,



(Muhammad Giffari Raihan Pamungkas)

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

NIM : 1710512060

Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan metode Goal-Directed Design. Studi kasus: Desa Sukamanah

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Mengetahui,

Yuni Widiastiyi, S.Kom., MSi.

Ketua Penguji I

Helena Nurramdhani I, S.Pd., M.Kom.

Penguji II

Anita Muliawati, S.Kom., MTL

Pembimbing I

Andhika Octa Indarso, MMSI.

Pembimbing II



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan

Ati Zaidiah, S.Kom., MTL

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 2 Februari 2021



PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN

(STUDI KASUS : DESA SUKAMANAH)

Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

ABSTRAK

Desa Sukamanah, Kecamatan Baros, Kabupaten Serang, Banten membutuhkan sebuah perancangan sistem berupa tampilan *user interface* yang baik dan mudah dipahami oleh pegawai desa dan warga desa sehingga dapat memudahkan dan mempercepat proses pelayanan. Selama ini, pelayanan kepada warga desa masih dilakukan secara konvensional dikarenakan banyak warga desa yang belum memahami teknologi informasi. Hal ini berisiko menyebabkan antrian panjang dikarenakan proses yang memakan waktu cukup lama. Dalam rangka membuat pelayanan kepada warga desa menjadi lebih cepat maka membutuhkan rancangan *user interface* sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan pihak desa Sukamanah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan *user interface* berdasarkan kebutuhan pihak desa Sukamanah pada sistem informasi desa dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang terdiri dari 6 fase. Fase *research*, mencari kebutuhan sistem yang diinginkan oleh pengguna. Fase *modelling*, mencari karakteristik pengguna dengan membuat *user persona*. Fase *requirement*, menghasilkan skenario pengguna dan menjelaskan kebutuhan sistem dengan menggunakan *Hierarchical Task Analysis*. Fase *framework definition*, membuat struktur antar muka dalam bentuk *wireframing*. Fase *refinement*, menyempurnakan struktur antar muka ke bentuk *high-fidelity*. Fase *development support*, merupakan fase pengujian kualitatif kepada pengguna dengan menggunakan penilaian berdasarkan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan umpan balik terhadap *prototype* sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan.

Kata kunci: Sistem Informasi Desa, *User Interface*, *User Experience*, *User Persona*, *Hierarchical Task Analysis*, *Goal-Directed Design*, *Wireframing*, *High-fidelity*, *System Usability Scale*, *Prototype*

DESIGN OF USER INTERFACE SYSTEM INFORMATION VILLAGE USING GOAL-DIRECTED DESIGN

(CASE STUDY: SUKAMANAH VILLAGE)

Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

ABSTRACT

Sukamanah Village, Baros District, Serang Regency, Banten requires a system design in the form of a user interface that is good and easily understood by village officials and villagers so that it can simplify and speed up the service process. So far, services to villagers are still carried out conventionally because many villagers do not understand information technology. This is at risk of causing long queues due to the time-consuming process. To make services to villagers faster, it requires a design of a user interfaces village information system that suits the needs of the Sukamanah village. This study aims to design a user interface based on the needs of the Sukamanah village in the village information system using the method Goal-Directed Design which consists of 6 phases. Phase research, looking for system requirements that are desired by users. Phase Modelling, looking for user characteristics by creating user personas. Phase requirements produce user scenarios and describe system requirements using Hierarchical Task Analysis. Phase framework definition, creating an interface structure in the form of wireframing. Phase refinement, perfecting the interface structure to a form high-fidelity. The development support phase is a qualitative testing phase for users using an assessment based on the System Usability Scale (SUS) to get feedback on the prototype of the village information system that suits your needs.

Keywords: Village Information System, User Interface, User Experience, User Persona, Hierarchical Task Analysis, Goal-Directed Design, Wireframing, High-fidelity, System Usability Scale, Prototype

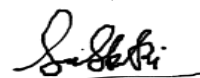
KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT untuk segala bentuk berkah, rahmat, rezeki, dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga proposal ini dapat diselesaikan. Proposal ini merupakan bagian dari mata kuliah Seminar Teknologi Informasi yang wajib ditempuh sebagai syarat menuju ke tahap berikutnya yakni Skripsi. Judul penelitian yang penulis buat yaitu “PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN (STUDI KASUS: DESA SUKAMANAH)” kemudian dalam penulisan proposal ini penulis dibantu oleh beberapa pihak, oleh karena itu dikesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Ibu Dr. Ermatita, M.Kom.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. **Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI.** selaku Ketua Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. **Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. Dan Bapak Andhika Octa Indarso, MMSI.** selaku dosen pembimbing skripsi dari pihak Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Kepala Desa Sukamanah beserta aparaturnya selaku pihak yang telah memberikan izin serta membantu penelitian ini.
5. Keluarga yang sudah memberikan waktu beserta dukungan moril dan materiil.
6. Irwindy Sakinah Ariestanty yang selalu memberikan dukungan moril.
7. Sahabat-sahabat jurusan Sistem Informasi 2017, fakultas anonymous, akademi FIK Futsal, Nokz Grup dan pihak-pihak yang belum disebutkan, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis sadar, bahwa pada proposal ini memiliki banyak kekurangan dalam segi materi dan teknik penulisannya. Oleh sebab itu, dalam proses menjadikan proposal ini agar lebih baik maka penulis membutuhkan kritik atau pun saran yang membangun. Semoga proposal ini dapat mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Jakarta, 10 Januari 2021



Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| PENGESAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR SIMBOL | xvi |
| BAB I | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.5 Ruang Lingkup | 3 |
| 1.6 Luaran yang Diharapkan | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II | 6 |
| 2.1 Sistem Informasi..... | 6 |
| 2.2 Sistem Informasi Desa | 6 |
| 2.3 Perancangan Sistem | 7 |
| 2.4 <i>User Interface</i> | 7 |
| 2.5 <i>User Experience</i> | 9 |
| 2.6 <i>Goal Directed Design (GDD)</i> | 9 |
| 2.6.1 <i>Research</i> | 9 |
| 2.6.2 <i>Modelling</i> | 10 |

| | | |
|----------------|-------------------------------------|----|
| 2.6.3 | <i>Requirement</i> | 10 |
| 2.6.4 | <i>Framework Definition</i> | 10 |
| 2.6.5 | <i>Refinement</i> | 10 |
| 2.6.6 | <i>Development Support</i> | 10 |
| 2.7 | <i>System Usability Scale (SUS)</i> | 10 |
| 2.8 | Persona | 12 |
| 2.9 | <i>Purposive Sampling</i> | 12 |
| 2.10 | <i>Hierachical Task Analysis</i> | 13 |
| 2.11 | Penelitian Terdahulu | 13 |
| BAB III | | 16 |
| 3.1 | Alur Penelitian | 16 |
| 3.2 | Tahap Penelitian | 17 |
| 3.2.1 | Studi Literatur | 17 |
| 3.2.2 | <i>Research</i> | 17 |
| 3.2.3 | <i>Modelling</i> | 18 |
| 3.2.4 | <i>Requirement</i> | 18 |
| 3.2.5 | <i>Framework Definition</i> | 18 |
| 3.2.6 | <i>Refinement</i> | 19 |
| 3.2.7 | <i>Development Support</i> | 19 |
| 3.3 | Alat Yang Digunakan | 21 |
| 3.4 | Tahapan Kegiatan | 21 |
| BAB IV | | 22 |
| 4.1 | Profil Desa | 22 |
| 4.2 | Research | 24 |
| 4.2.1 | Wawancara dan Observasi | 24 |
| 4.3 | Modelling | 26 |
| 4.4 | Requirement | 28 |
| 4.4.1 | Desain Struktur Informasi | 28 |
| 4.4.2 | Konteks Skenario | 31 |
| 4.5 | Framework Definition | 54 |
| 4.5.1 | Rancangan Wireframe Halaman Login | 56 |

| | | |
|-----------------------|---|-----|
| 4.5.2 | Rancangan Wireframe Halaman Beranda..... | 57 |
| 4.5.3 | Rancangan Wireframe Halaman Kependudukan | 58 |
| 4.5.4 | Rancangan Wireframe Pada Fitur Pelayanan..... | 64 |
| 4.5.5 | Rancangan Wireframe Halaman Statistik | 74 |
| 4.5.6 | Rancangan Wireframe Halaman Kas Desa | 76 |
| 4.5.7 | Rancangan Wireframe Halaman Inventaris | 79 |
| 4.5.8 | Rancangan Wireframe Halaman Administrator | 84 |
| 4.6 | Refinement | 87 |
| 4.6.1 | Rancangan Mockup Halaman Login | 88 |
| 4.6.2 | Rancangan Mockup Halaman Beranda..... | 88 |
| 4.6.3 | Rancangan Mockup Halaman Kependudukan | 89 |
| 4.6.4 | Rancangan Mockup Halaman Pelayanan..... | 96 |
| 4.6.5 | Rancangan Mockup Halaman Statistik..... | 106 |
| 4.6.6 | Rancangan Mockup Halaman Kas Desa..... | 108 |
| 4.6.7 | Rancangan Mockup Halaman Inventaris | 111 |
| 4.6.8 | Rancangan Mockup Halaman Administrator..... | 116 |
| 4.6 | Development Support | 120 |
| 4.6.1 | Menyiapkan Kuesioner | 120 |
| 4.6.2 | Uji Coba Prototype dan Evaluasi | 121 |
| 4.6.3 | Analisa Hasil Pengujian | 122 |
| BAB V | | 124 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 124 |
| 5.2 | Saran | 125 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 126 |
| RIWAYAT HIDUP | | |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------------------------|-----|
| Tabel 1 Review Terdahulu | 13 |
| Tabel 2 Tahapan Kegiatan..... | 21 |
| Tabel 3 Hasil Wawancara | 24 |
| Tabel 4 User Persona 1 | 26 |
| Tabel 5 User Persona 2 | 27 |
| Tabel 6 User Persona 3 | 27 |
| Tabel 7 Kuesioner..... | 121 |
| Tabel 8 Hasil Tabulasi Data..... | 122 |

DAFTAR GAMBAR



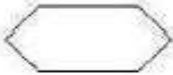






| | |
|--|----|
| Gambar 1 Skala Nilai SUS | 11 |
| Gambar 2 Percentile Rank SUS..... | 12 |
| Gambar 3 Alur Penelitian..... | 16 |
| Gambar 4 Penilaian SUS..... | 20 |
| Gambar 5 Penilaian Percentile Rank SUS | 20 |
| Gambar 6 Struktur Pemerintahan Desa Sukamanah..... | 22 |
| Gambar 7 Desain Struktur Informasi Super Admin | 29 |
| Gambar 8 Desain Struktur Informasi Administrasi-Pelaporan | 30 |
| Gambar 9 Desain Struktur Informasi Pelayanan | 31 |
| Gambar 10 Skenario Login | 32 |
| Gambar 11 Skenario Lihat Halaman Kependudukan | 32 |
| Gambar 12 Skenario Tambah Data Kependudukan | 33 |
| Gambar 13 Skenario Ubah Data Kependudukan..... | 34 |
| Gambar 14 Skenario Hapus Data Kependudukan | 35 |
| Gambar 15 Skenario Cetak Data Kependudukan | 36 |
| Gambar 16 Skenario Cetak Data Penduduk..... | 36 |
| Gambar 17 Skenario Akses Halaman Pengaturan Surat | 37 |
| Gambar 18 Skenario Tambah Pengaturan Surat..... | 38 |
| Gambar 19 Skenario Ubah Pengaturan Surat..... | 39 |
| Gambar 20 Skenario Hapus Pengaturan Surat | 40 |
| Gambar 21 Skenario Akses Halaman Cetak Surat | 41 |
| Gambar 22 Skenario Cetak Surat | 41 |
| Gambar 23 Skenario Akses Halaman Arsip Surat..... | 42 |
| Gambar 24 Skenario Tambah Arsip Surat | 42 |
| Gambar 25 Skenario Lihat Arsip Surat..... | 43 |
| Gambar 26 Skenario Print Data Arsip Surat | 44 |
| Gambar 27 Skenario Akses Halaman Statistik..... | 45 |
| Gambar 28 Skenario Penentuan Kategori dan Bentuk Data Statistik..... | 46 |
| Gambar 29 Skenario Akses Halaman Kas Desa..... | 46 |
| Gambar 30 Skenario Tambah Data Kas Desa | 47 |
| Gambar 31 Skenario Print Data Kas Desa | 48 |
| Gambar 32 Skenario Akses Halaman Inventaris | 48 |
| Gambar 33 Skenario Tambah Data Inventaris | 49 |
| Gambar 34 Skenario Ubah Data Inventaris..... | 50 |
| Gambar 35 Skenario Print Data Inventaris | 51 |
| Gambar 36 Skenario Akses Halaman Administrator..... | 51 |
| Gambar 37 Skenario Tambah Administrator | 52 |
| Gambar 38 Skenario Ubah Password Administrator | 53 |

| | |
|--|----|
| Gambar 39 Skenario Hapus Administrator | 54 |
| Gambar 40 Font | 55 |
| Gambar 41 Colour Pallete | 55 |
| Gambar 42 Wireframe Halaman Login | 56 |
| Gambar 43 Wireframe Halaman Beranda | 57 |
| Gambar 44 Wireframe Halaman Kependudukan | 58 |
| Gambar 45 Wireframe Halaman Tambah Kependudukan | 59 |
| Gambar 46 Wireframe Halaman Lihat Kependudukan | 60 |
| Gambar 47 Wireframe Halaman Ubah Kependudukan | 61 |
| Gambar 48 Wireframe Halaman Hapus Data Penduduk | 62 |
| Gambar 49 Wireframe Halaman Sukses Simpan Data Kependudukan | 63 |
| Gambar 50 Wireframe Halaman Pengaturan Surat | 64 |
| Gambar 51 Wireframe Halaman Tambah Pengaturan Surat | 65 |
| Gambar 52 Wireframe Halaman Ubah Pengaturan Surat | 66 |
| Gambar 53 Wireframe Halaman Sukses Simpan Pengaturan Surat | 67 |
| Gambar 54 Wireframe Halaman Cetak Surat | 68 |
| Gambar 55 Wireframe Halaman Formulir Cetak Surat | 69 |
| Gambar 56 Wireframe Halaman Arsip Surat | 70 |
| Gambar 57 Wireframe Halaman Formulir Tambah Arsip Surat | 71 |
| Gambar 58 Wireframe Halaman Lihat Arsip Surat | 72 |
| Gambar 59 Wireframe Halaman Sukses Simpan Arsip Surat | 73 |
| Gambar 60 Wireframe Halaman Statistik | 74 |
| Gambar 61 Wireframe Statistik Diagram | 75 |
| Gambar 62 Wireframe Halaman Kas Desa | 76 |
| Gambar 63 Wireframe Halaman Tambah Kas Desa | 77 |
| Gambar 64 Wireframe Halaman Sukses Simpan Kas Desa | 78 |
| Gambar 65 Wireframe Halaman Inventaris | 79 |
| Gambar 66 Wireframe Halaman Formulir Tambah Inventaris | 80 |
| Gambar 67 Wireframe Halaman Lihat Inventaris | 81 |
| Gambar 68 Wireframe Halaman Formulit Tambah Inventaris | 82 |
| Gambar 69 Wireframe Halaman Sukses Simpan Data Inventaris | 83 |
| Gambar 70 Wireframe Halaman Administrator | 84 |
| Gambar 71 Wireframe Halaman Tambah Administrator | 85 |
| Gambar 72 Wireframe Halaman Ubah Password Admin | 86 |
| Gambar 73 Wireframe Halaman Sukses Simpan Data Administrator | 87 |
| Gambar 74 Mockup Login | 88 |
| Gambar 75 Mockup Beranda | 89 |
| Gambar 76 Mockup Kependudukan | 90 |
| Gambar 77 Mockup Tambah Data Kependudukan | 91 |
| Gambar 78 Mockup Simpan Data Kependudukan | 96 |
| Gambar 79 Mockup Pengaturan Surat | 97 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 80 Mockup Tambah Pengaturan Surat | 98 |
| Gambar 81 Mockup Ubah Pengaturan Surat..... | 99 |
| Gambar 82 Mockup Simpan Pengaturan Surat | 100 |
| Gambar 83 Mockup Cetak Surat | 101 |
| Gambar 84 Mockup Formulir Cetak Surat..... | 102 |
| Gambar 85 Mockup Arsip Surat..... | 103 |
| Gambar 86 Mockup Formulir Tambah Arsip Surat | 104 |
| Gambar 87 Mockup Lihat Arsip Surat..... | 105 |
| Gambar 88 Mockup Sukses Simpan Arsip Surat | 106 |
| Gambar 89 Mockup Statistik List Data..... | 107 |
| Gambar 90 Mockup Statistik Grafik..... | 108 |
| Gambar 91 Mockup Kas Desa..... | 109 |
| Gambar 92 Mockup Tambah Kas Desa | 110 |
| Gambar 93 Mockup Sukses Simpan Kas Desa | 111 |
| Gambar 94 Mockup Inventaris | 112 |
| Gambar 95 Mockup Formulir Tambah Inventaris..... | 113 |
| Gambar 96 Mockup Lihat Inventaris | 114 |
| Gambar 97 Mockup Formulir Ubah Inventaris | 115 |
| Gambar 98 Mockup Sukses Simpan Data Inventaris | 116 |
| Gambar 99 Mockup Administrator..... | 117 |
| Gambar 100 Mockup Formulir Tambah Administrasi | 118 |
| Gambar 101 Mockup Ubah Password Administrator..... | 119 |
| Gambar 102 Mockup Sukses Simpan Administrator | 120 |

DAFTAR SIMBOL

1. *Flowchart*

| No | Simbol | Nama | Penjelasan/Arti |
|----|---|---|--|
| 1 |  | TERMINATOR | Permulaan/akhir program |
| 2 |  | GARIS ALIR (FLOW LINE) | Arah aliran program |
| 3 |  | PREPARATION | Proses inisialisasi/pemberian harga awal |
| 4 |  | PROCESS | Proses perhitungan/proses pengolahan data |
| 5 |  | INPUT/OUTPUT DATA | Proses input/output data, parameter, informasi |
| 6 |  | PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM) | Permulaan sub-program/proses menjalankan sub-program |
| 7 |  | DECISION | Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya |
| 8 |  | ON PAGE CONNECTOR | Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman |
| 9 |  | OFF PAGE CONNECTOR | Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda |

Sumber : Savero (2020).