

## **BAB II**

### **TINJAUAN LITERATUR**

#### **2.1. Penelitian Terkait**

Menurut rencana penelitian, referensi didapatkan dari beberapa penelitian terdahulu sangat penting untuk memulai penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui bagaimana penelitian yang akan dilakukan berhubungan satu sama lain, dan untuk menghindari kesalahan dengan menambahkan referensi tersebut.

Penelitian pertama dengan judul penelitian yaitu “Tools Pengukur Berat Badan Ideal menggunakan MIT App inventor Berbasis Android”, oleh (Sains And Ratino, tahun 2024). Penelitian ini berfokus membahas pengembangan dan evaluasi Tools Pengukur Berat Badan Ideal menggunakan MIT App Inventor pada platform Android. Tools ini bertujuan menyediakan Alat yang efisien untuk mengukur berat badan ideal berdasarkan rumus-rumus yang telah ditetapkan, dengan tujuan meningkatkan kesadaran akan kesehatan dan memfasilitasi pilihan gaya hidup sehat. Dengan mengintegrasikan prinsip desain yang intuitif dan memanfaatkan kemampuan MIT App Inventor, Tools ini menawarkan pengalaman pengguna yang mulus. Pengguna memasukkan tinggi dan jenis kelamin mereka ke dalam antarmuka Tools, yang kemudian menghitung dan menampilkan rentang berat badan ideal. Studi ini membahas metodologi desain, proses implementasi, dan evaluasi kegunaan, dengan menekankan potensi Tools dalam mendorong pengguna untuk memantau dan mengelola berat badan mereka secara efektif. Kebutuhan akan alat yang dapat membantu masyarakat menghitung

dan memantau berat badan ideal mereka semakin mendesak mengingat meningkatnya prevalensi obesitas dan penyakit terkait gaya hidup. Tools mobile berbasis Android merupakan platform yang sangat populer dan dapat diakses oleh berbagai kalangan. MIT App Inventor, sebagai alat pengembangan Tools yang user-friendly, memungkinkan siapa saja, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman, untuk mengembangkan Tools yang bermanfaat. Pengembangan Tools Pengukur Berat Badan Ideal menggunakan MIT App Inventor pada platform Android menjadi sangat penting dalam konteks ini. Tools ini tidak hanya memberikan kemudahan dalam menghitung berat badan ideal, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi untuk Mendorong kesadaran publik akan pentingnya kesehatan melalui pemantauan berat badan yang rutin. (Sains and Ratino, 2024)

Penelitian kedua yaitu penelitian dengan judul “Pembuatan Tools Login Dan Mewarnai Menggunakan MIT App Inventor”, oleh (Saind and Amanda, tahun 2024). Penelitian ini berfokus membahas mengenai Tools mobile saat ini memainkan andil krusial dalam aktivitas harian kita menawarkan berbagai fungsionalitas mulai dari hiburan hingga produktivitas. Salah satu platform yang mempermudah pembuatan Tools mobile ialah MIT App Inventor, yang memungkinkan pengguna untuk merancang dan mengembangkan Tools Android melalui antarmuka pemrograman berbasis blok yang intuitif. Penelitian ini membahas pembuatan dua Tools sederhana menggunakan MIT App Inventor: Tools login dan Tools mewarnai. Tools login dirancang untuk mengautentikasi pengguna sebelum memberikan akses ke konten tertentu, memastikan keamanan

dan akses yang terkontrol dalam Tools. Fitur ini sangat penting dalam banyak Tools untuk melindungi informasi sensitif dan memberikan pengalaman pengguna yang dipersonalisasi. Tools kedua, Tools mewarnai, dirancang untuk menawarkan pengalaman interaktif dan kreatif bagi pengguna dengan memungkinkan mereka mewarnai berbagai gambar. Jenis Tools ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, karena dapat membantu pengguna, terutama anak-anak, dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan mengenali warna. Tools mewarnai mencakup fitur seperti memilih berbagai warna dan menggambar di kanvas, menyusunnya menarik dan mudah digunakan oleh orang dari segala usia. Proses pengembangan untuk kedua Tools ini dijelaskan secara rinci, termasuk desain antarmuka pengguna dan implementasi fungsionalitas kunci menggunakan lingkungan pemrograman berbasis blok MIT App Inventor. Untuk Tools login, fokusnya ialah menciptakan proses autentikasi yang aman dan ramah pengguna, sementara untuk Tools mewarnai, penekanannya ialah memberikan pengalaman menggambar yang mulus dan menyenangkan. Pada zaman digital ini, Tools mobile memainkan andil penting dalam aktivitas sehari-hari menyediakan berbagai layanan mulai dari komunikasi, hiburan, hingga produktivitas. Salah satu platform yang memungkinkan siapa pun, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman, untuk mengembangkan Tools mobile ialah MIT App Inventor. MIT App Inventor ialah alat pemrograman visual yang memungkinkan pengguna untuk menyusun Tools Android menggunakan antarmuka berbasis blok yang intuitif dan ramah pengguna. Platform ini dirancang untuk mempermudah proses pembuatan Tools, menghilangkan hambatan teknis,

dan memberikan kesempatan bagi siapa saja untuk mengembangkan Tools mereka sendiri.(Sains and Amanda, 2024)

Penelitian ketiga yaitu penelitian dengan judul “Pembuatan Tools Perpustakaan Digital Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android”, oleh (Salsabila 2024). Penelitian ini berfokus membahas mengenai Perpustakaan digital perpustakaan yang menyimpan koleksi bahan pustaka dalam bentuk digital dan menyediakan layanan akses informasi secara elektronik. Dengan perpustakaan digital, pengguna dapat mengakses koleksi buku dari mana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke perpustakaan fisik. MIT App Inventor ialah alat pengembangan Tools berbasis blok yang memungkinkan pengguna, bahkan mereka yang tidak memiliki pengalaman pemrograman, untuk menyusun Tools Android secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Tools perpustakaan digital berbasis Android menggunakan MIT App Inventor. Tools ini diharapkan dapat memberikan kemudahan akses dan pengelolaan buku digital bagi pengguna. Pengguna. (Salsabila, 2024)

Penelitian keempat yaitu penelitian dengan judul “Tools Pengasah Otak Pengenalan Buah buahan Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor”, oleh (Adha, Sularno, and Mulya 2023). Penelitian ini berfokus membahas mengenai Aplikasi pengenalan buah-buahan merupakan aplikasi pembantu

anak anak dalam mengasah kratifitas dan mereka lebih mengetahui tentang buah buahan. Masalah yang paling banyak di dapatkan yaitu bahwa anak anka Saat ini, lebih dari 42 persen anak-anak bermain telepon selular setidaknya lima jam sehari. Semua kalanagan anak-anak pasti menggunakan ponsel. Karena

banyaknya fitur yang ditawarkan oleh ponsel, bahkan ada sensor di dalam lapisan ponsel, yang menyusun anak-anak kecanduan bermain ponsel. Diharapkan game Tools pengenalan buah buahaan ini akan membantu anak-anak yang belajar menggunakan telepon pintar. bukan hanya menonton, tetapi juga belajar sambil bermain. Dengan menggunakan Tools pengenalan buah buahan di smartphone Mereka, pengguna hanya perlu membuka halaman utama Tools. Sistem akan menampilkan halaman utama, di mana anak anak dapat menjawab gambar yang ada. Untuk mengetahui jawaban yang benar, anak anak juga dapat mengklik tombol dengarkan. karena itu akan sangat membantu anak-anak mengenal nama buah.(Adha, Sularno and Mulya, 2023)

Penelitian kelima yaitu penelitian dengan judul “Tools Pengendali Andilgkat Tikus Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor”, oleh (Bikar juniargo and Reni Rahmadewi 2022). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menyusun Tools kontrol andilgkap tikus berbasis Android yang menggunakan teknologi IoT yang dapat menyusun pekerjaan manusia lebih mudah dan efektif. Proses pengiriman data dari smartphone dilakukan melalui WiFi dan mikrokontroler dalam arsitektur sistem. Tools Nangtik menggunakan media Internet of Things pada andilgkap tikus otomatis. Diharapkan Tools ini akan menjadi alternatif yang akan menyusun penggunaan andilgkap tikus otomatis ini lebih ringan dan lebih mudah. Andilgkat keras dan Tools dapat berinteraksi dengan baik. Jarak antara telepon pintar dan andilgkap tikus akan memengaruhi respons kontrol pengendali andilgkap tikus. Penggunaan umpan racun tikus dengan dicampur ke dalam makanan ialah salah satu dari banyak cara untuk

mengendalikan tikus. Saat tikus memakan umpan yang dicampur racun, tikus itu memang mati, tetapi umpan racun ini kurang efektif karena tikus tidak mati langsung dan bisa mati di tempat yang sulit dibersihkan. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun Tools kontrol andilgkap tikus berbasis Android. Diharapkan bahwa kontrol pengendali andilgkap tikus otomatis Tools telepon pintar berbasis android ini bekerja dengan baik karena arsitektur sistemnya menggunakan WiFi dan mikrokontroler untuk proses pengiriman dan proses data dari telepon pintar.(Bikar Juniagoro and Reni Rahmadewi, 2022)

## **2.2. Landasan Teori**

### **2.2.1. Henna**

Anggota keluarga Lythraceae semak hijau kerdil *Lawsonia inermis* menghasilkan daun dan bubuk yang disebut henna. Tanaman pacar tumbuh dengan baik di lingkungan kering. Produksi utama terdiri dari Arab Saudi, Iran, Sri Lanka, India, Mesir, dan Sudan. Henna ialah seni tubuh yang umum dilakukan oleh wanita dan merupakan pewarna kulit alami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan daun pacar (*Lawsonia Inermis* Linn) dan kopi gula (Coffee Sugar) berdampak pada hasil organoleptik henna, yang mencakup kekentalan, tekstur, warna, dan tingkat kesukaan. Jenis penelitian ini dikenal sebagai eksperimen. Di Indonesia, henna lebih dikenal sebagai "pacar", yaitu pewarna alami Yang disusun dari daun tanaman pacar. Pemakaian henna atau pacar ialah bagian dari ritual pernikahan di beberapa daerah Indonesia. Pernikahan dianggap sakral, dan masing-masing adat daerah menganggap prosesi pernikahan sebagai bagian dari pernikahan.(Reza and Dwiyantri, 2020)

Kata "henna" berasal dari bahasa latin untuk tanaman *Lawsonia Inermis*,

yang diucapkan sebagai Hinna oleh orang Arab. Sulit untuk menemukan asal usul tepat dari mehndi karena seni ini berusia hampir 5000 tahun. Beberapa sejarawan mengatakan bahwa bangsa Mogul membawa seni ini ke India, tetapi yang lain mengatakan bahwa itu berasal dari India atau Afrika Utara. Tumbuhan henna dapat mencapai 4–6 kaki tinggi dan tumbuh di Pakistan, India, Afganistan, Mesir, Suriah, Yaman, Uganda, Maroko, Senegal, Tanzania, Kenya, Iran, dan Palestina. Bahkan seni henna menawarkan peluang bisnis yang menguntungkan untuk bisnis henna di Indonesia; pekerjaan mereka bukan hanya hobi yang dapat menghasilkan uang bagi mereka yang melakukannya. (Sari, Muhajir and Si, 2021)

### **2.2.2. Android**

Android ialah sistem operasi Linux yang dirancang khusus untuk digunakan pada andilgkat mobile. Meskipun tidak membedakan Tools inti dengan Tools pihak ketiga, Android berbeda dengan sistem operasi andilgkat mobile sebelumnya seperti Windows Mobile, iPhone OS, atau Symbian. Mulanya, sistem operasi Android dikembangkan oleh Android Inc. Namun, beberapa tahun kemudian, pada tahun 2005, Google membelinya.

1. Jenis Android: Android telah memiliki beberapa versi sejak awal kemunculannya, menunjukkan bahwa sistem operasi ini berkembang dengan cepat. Hingga saat ini, sistem operasi Android telah beredar dalam 13 versi.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Android

### a. Kelebihan Android

Android memiliki beberapa keuntungan yang menyusunnya menjadi sistem operasi yang disukai pengguna andilgkat, dan keuntungan ini ialah:

1. Sistem open source memungkinkan pengguna menyusun Tools sesuai keinginan mereka dengan framework yang digunakan oleh layanan gratis.
2. Multitasking ialah ketika sebuah ponsel berbasis Android dapat menjalankan dua, tiga atau lebih Tools secara bersamaan. Ini dapat terjadi saat membuka Tools pemutar musik dan dokumen sekaligus.
3. Sebagai penyedia layanan untuk sistem operasi Android, Playstore memungkinkan pengguna untuk menyimpan berbagai Tools yang mereka inginkan. Tools biasanya gratis, tetapi beberapa harus dibayar.
4. Alert, dalam konteks ini digunakan untuk menampilkan setiap pemberitahuan tentang pembaharuan, baik itu melalui pesan masuk chat, email, SMS, atau pemberitahuan update Tools. Notifikasi ini akan muncul di layar ponsel dan memudahkan pengguna untuk memberikan informasi tentang aktivitas ponsel tersebut.

5. Sistem operasi Android bekerja dengan semua layanan Google, termasuk email dan Gmail, sehingga pengguna dapat mengecek, menyusun, atau menulis email dengan sistem operasi Android.
6. Install ROM modifikasi memungkinkan pengguna mengubah ROM dari ROM bawaan menjadi sesuai keinginan mereka.

#### b. Kekurangan Android

Sistem operasi android memiliki beberapa kekurangan, termasuk:

1. Untuk memastikan bahwa sistem operasi android selalu terhubung ke internet, setidaknya dengan koneksi internet dasar seperti GPRS, sehingga sistem operasi android dapat digunakan semaksimal mungkin sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memaksimalkan fasilitas yang tersedia di ponsel dengan sistem operasi android.
2. Banyak iklan muncul di sistem operasi Android, yang sangat mengganggu pengguna karena iklan muncul secara tiba-tiba saat seseorang menggunakan Tools Android atau bermain game. Namun, iklan ini biasanya muncul di Tools atau game yang memiliki layanan gratis.
3. Pengguna tidak dapat melakukan update sistem terbaru secara mandiri; dengan kata lain, mereka harus menunggu jika vendor Tools tidak melakukan update sistem.
4. Pengguna yang sering menggunakan banyak Tools dan widget secara bersamaan mengalami masalah penggunaan baterai yang

boros. Untuk mengatasi masalah ini, pengguna harus membatasi penggunaan Tools mereka secara berlebihan.(Nusufi, 2023)

### **2.2.3. MIT App Inventor**

MIT App Inventor ialah alat pembuat Tools yang dirancang untuk menciptakan Tools yang dapat dijalankan di sistem operasi Android. Alat ini disediakan oleh Google Labs, dan untuk menyusun Tools Android menggunakan MIT App Inventor, perlu adanya koneksi internet dan browser. Proses pembuatan Tools tidak melibatkan penulisan kode yang rumit. Sebagai gantinya, pembuatan program dapat dilakukan dengan mudah menggunakan metode drag and drop. Metode ini melibatkan klik pada objek dengan mouse dan menahan klik untuk memindahkannya ke lokasi lain. Untuk memulai pembuatan Tools, pengguna hanya perlu membuka situs web MIT App Inventor di Google, menyusun akun, dan mulai menyusun Tools tanpa perlu menulis kode panjang, App Inventor Tools sumber terbuka berbasis web yang pertama kali dikembangkan oleh Google, dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT).(Juhardi and Widiyanto, 2024)

Dua halaman utama MIT App Inventor ialah halaman desainer dan halaman blok. Halaman desainer memungkinkan Anda mendesain tampilan Tools dengan berbagai komponen dan layout yang disediakan sesuai dengan keinginan Anda, sementara halaman blok memungkinkan Anda memprogram jalannya Tools android sesuai dengan tujuan.

Halaman desainer memiliki banyak jendela, termasuk palet, penonton, komponen, media, dan properti. Dengan alat ini, Anda dapat mendesain tampilan

Tools Android sesuai keinginan Anda.

1. Palette ialah jendela tempat komponen yang dikategorikan dalam berbagai kategori dapat dikumpulkan untuk digunakan dalam Tools Yang disusun. Ada beberapa kategori: Layout, Media, Gambar dan Animasi, Peta, Sensor, Sosial, Penyimpanan, Koneksi, Lego Mindstorms, Eksperimen, dan Penambahan.
2. Viewer ialah tempat di mana Anda dapat mengatur tampilan komponen Tools yang akan datang.
3. Komponen memungkinkan Anda mengatur komponen yang telah dipasang di viewer, seperti mengganti nama atau menghapusnya.
4. Properti memungkinkan Anda mengatur properti layar dan bagian-bagian yang digunakan dalam Tools yang sedang dibuat, seperti lebar, tinggi, warna latar, dan besar huruf, antara lain.
5. Gambar dapat diunggah ke dalam media untuk digunakan dalam Tools yang sedang dibuat. (Asiva Noor Rachmayani, 2015)

Bagian Pallet komponen berfungsi untuk mengisi komponen yang nantinya akan ada di Tools. Bagian ini memiliki berbagai bagian fungsi yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembuatan Tools, seperti yang termasuk UI, layout, media, drawing, dan animasi, antara lain. (SAKURINA, 2023)

#### **2.3.4. Pemodelan Sistem**

##### **A. Flowchart**

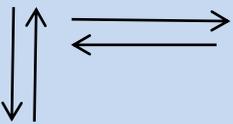
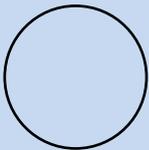
Suatu jenis diagram, juga dikenal sebagai diagram alir, Menggambarkan algoritma atau prosedur instruksi secara runtut yang ada Dalam suatu sistem.

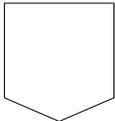
Untuk memperlihatkan struktur logis sistem yang akan dibuat kepada programmer, seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi. Dengan cara ini, flowchart dapat membantu menyelesaikan masalah yang mungkin muncul saat membangun sistem. Pada dasarnya, flowchart menggunakan simbol untuk menunjukkan beberapa Aktivitas. Garis penghubung mengilustrasikan hubungan antar aktivitas. Flowchart memberikan kejelasan dalam setiap urutan aktivitas serta mempermudah integrasi aktivitas baru. Setelah proses selesai, Kode akan ditulis oleh programmer berdasarkan desain logis, menggunakan bahasa pemrograman yang telah disetujui. (Rosaly and Prasetyo, 2020)

- Simbol – simbol Flowchart
  - Simbol Arus (FlowDirectionSymbols)

Sebagian besar simbol yang termasuk dalam kategori ini ialah:

Simbol 2. 1 Arus Flowchart

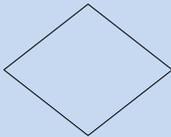
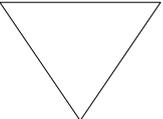
SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Flow Direction Symbol / Connecting Line	Berfungsi untuk menghubungkan simbol yang satu dengan yang lainnya, menyatakan arus suatu proses.
	Communication Link	Berfungsi untuk transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain.
	Connector	Digunakan untuk menyatakan sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang sama.

	Offline Connector	Diigunakan untuk menyatakan sambngan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang berbeda.
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

o Simbol Proses (ProcessingSymbols)

Seperti namanya, simbol proses digunakan untuk menunjukkan simbol yang terkait dengan berbagai proses yang dilakukan. Beberapa simbol yang termasuk dalam bagian proses ialah sebagai berikut:

Simbol 2. 2 Proses Flowchart

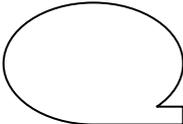
SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Processing	Digunakan untuk menunjukan pengolahan yang akan dilakukan dalam komputer
	Manual Operation	Digunakan untuk menunjukan pengolahan yang akan dilakukan komputer
	Decision	Digunakan untuk memilih proses yang akan dilakukan berdasarkan kondisi tertentu
	Predefined Perocess	Digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan yang sedang / akan digunakan dengan memberikan harga awal.
	Terminal	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri program
	Offline Storage	Berfungsi untuk menunjukan bahwa data secara manual dengan keyboard

	Manual input Symbol	Digunakan untuk menginput data secara manual dengan keyboard.
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------	---------------------------------------------------------------

o Simbol I/O (Input-Output)

Bagian input-output berhubungan dengan masukan dan keluaran. Beberapa simbol yang termasuk ialah sebagai berikut:

Simbol 2. 3 Input – Output Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Input / Output	Digunakan untuk menyatakan input dan output tanpa melihat jenisnya.
	Punched Card	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari card.
	Disk Storage	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari disk
	Magnetic Tape	Dogunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari pita magnetis.
	Document	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari dokumen.
	Display	Digunakan untuk menyatakan keluaran melalui layar monitor.

## B. UML (Unified Modeling Language)

UML ialah bahasa grafis yang digunakan untuk memodelkan sistem dan berkomunikasi melalui Ilustrasi dan teks pelengkap. Beberapa jenis pemodelan yang digunakan dalam UML ialah use case diagram, class diagram, activity diagram, dan sequence diagram. (Syarif and Nugraha, 2020)

### o Use Case Diagram

Use case, juga dikenal sebagai diagram use case, ialah model untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat.

Simbol 2. 4 Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan andil yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

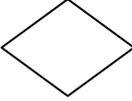
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat Tools dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

o Activity Diagram

Alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem, proses bisnis, atau Menu dalam perangkat lunak digambarkan dalam diagram aktivitas, yang juga disebut sebagai diagram alur aktivitas.

Simbol 2. 5 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifty</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifty Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.

5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada Step tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6		<i>Decision</i> (Keputusan)	Titik atau point activity yang mengidkasikan suatu kondisi yang dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.
7		<i>Action Flow</i> (Arah)	Digunakan untuk transisi dari suatu tindakan ke tindakan yang lain atau menunjukan aktivitas yang selanjutnya.