





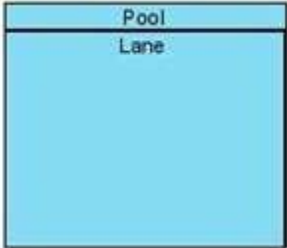


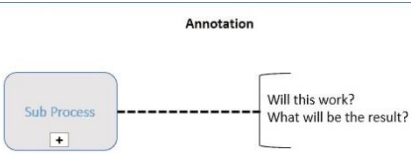


DAFTAR SIMBOL
Simbol 2.2.4. Elemen BPMN

NO.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Events	Events, sebuah event direpresentasikan dengan lingkaran. Events dapat berupa Start, Intermediate, atau End
2.		Activity	Activity merepresentasikan pekerjaan (task) yang harus diselesaikan. Ada empat macam activity, yaitu task, looping task, sub process, dan looping subprocess.
3.		Gateways	Gateways, sebuah gateway direpresentasikan dengan belah ketupat dan memperlihatkan pilihan yang berbeda. Gateway juga menjelaskan mengenai percabangan dan penggabungan dari path yang ada.
4.		Sequence flow	Sequence flow merepresentasikan pilihan default untuk menjalankan proses.
5.		Message flow	Message flow merepresentasikan aliran pesan antar proses.
6.		Association	Association digunakan untuk menghubungkan elemen dengan artifact.
7.		Swimlane	Swimlane Elemen ini digunakan untuk mengkategorikan secara visual seluruh elemen dalam diagram. Ada dua jenis swimlanes, yaitu pool dan lane. Perbedaannya adalah lane terletak di bagian dalam pool untuk mengkategorisasi elemen-elemen di dalam pool menjadi lebih spesifik.

8.		Data object	Data object, digunakan untuk menjelaskan data apa yang dibutuhkan dalam proses.
9.		Group	Group, untuk mengelompokkan sejumlah aktivitas didalam proses tanpa mempengaruhi proses yang sedang berjalan.
10.		Annotation	Annotation, digunakan untuk memberi catatan agar diagram menjadi lebih mudah dimengerti.