

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1. Tinjauan Pustaka

Menurut Deddy Gunawan, dkk, (2015) dengan judul “Perancangan Dan Implementasi Markerless Augmented Reality Pada Aplikasi Angkot-Finder Di Kota Bandung Untuk Smartphone Berbasis Android” Tujuan pengujian adalah untuk menguji ketepatan informasi ketika aplikasi di gunakan terhadap angkutan kota yang ada di jalan atau terminal. Pengujian tidak dilakukan terhadap semua angkutan kota yang ada di kota Bandung, melainkan hanya beberpa angkutan kota saja. Pengujian dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi di suatu tempat di mana ada angkutan kota yang sering berhenti. Aplikasi secara otomatis mencatat hasil identifikasinya untuk memudahkan pengujian. Pengujian dilakukan selama 1 jam dengan 2 angkutan kota yang berbeda. Hasil pengujian adalah seberapa banyak informasi yang benar selama proses identifikasi. Pengujian dilakukan pada angkutan kota Cicaheum – Ciwastra – Derwati dan Cijerah – Ciwastra – Derwati karena keduanya secara kebetulan berhenti dan lewat di daerah yang sama.

Menurut Dharmayanti, dkk, (2016) dengan judul “Ensiklopedia Alat Transportasi Jakarta Berbasis Augmented Reality ” Buku Ensiklopedia Alat Transportasi Jakarta berbasis Augmented Reality telah selesai dibuat setelah dilakukan uji coba. Pembuatan pemodelan alat transportasi Jakarta beserta tahap teksturing, animating dan exporting menggunakan 3D Studio Max. Software library yang dipakai adalah ARToolkit dengan metode marker based tracking.

Marker yang digunakan adalah yang berbingkai kotak hitam dengan ukuran yang telah ditentukan, dan di tengah masing–masing *marker* terdapat *QR-code*. Aplikasi ini bermanfaat sebagai media pembelajaran baru dan pengenalan terhadap masyarakat khususnya anak–anak usia dini untuk lebih mengenal alat – alat transportasi yang beroperasi di Ibu Kota.

Menurut Yasin Efendi, (2016) dengan judul “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD Dirumah Pintar Al-Barokah” Perancangan Aplikasi Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD ini menggunakan sistem OOAD (Object Oriented Analysis and Design) yaitu menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram dan Activity Diagram, selain itu penulis menggunakan storyboard untuk menggambarkan rancangan tampilan dari aplikasi. Aplikasi ini dirancang dengan 4 menu utama, 3 sub menu materi, 10 soal pilihan ganda pada quiz dan simulasi Augmented Reality. Aplikasi Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD ini digunakan di komputer/laptop dalam format .exe. Aplikasi Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD ini telah diimplementasikan kepada siswa-siswa di Rumah Pintar Albarokah..

II.2. Pasukan Khusus Tentara Nasional Indonesia

Memiliki spesifikasi yang mumpuni, pertahanan yang kuat, dan mampu menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah bagian dari ciri-ciri personel Tentara Nasional Indonesia (TNI). TNI yang terbagi dalam tiga matra, Angkatan Darat, Angkatan Laut, dan Angkatan Udara mempunyai tugas dan fungsi masing-masing. Sebagai garda terdepan NKRI, seorang anggota TNI memiliki keunggulan tersendiri. Dalam setiap sub/kesatuan, mereka dilatih cara

kepemimpinan dan bahkan teknik bertahan hidup. Dari setiap satuan biasanya memiliki sebuah pasukan khusus yang memikul tugas dan tanggung jawab lebih berat. Pasukan khusus pada masing-masing matra ini dibentuk untuk dihadapkan pada kondisi dan keadaan tertentu.

Menurut Pahlifi, M.R. (2016) Pasukan khusus atau pasukan operasi khusus adalah satuan militer yang dibentuk dan dilatih untuk melakukan misi perang non-konvensional, anti-teroris, pengintaian, aksi langsung, dan pertahanan luar negeri. Pasukan khusus biasanya terdiri dari kelompok kecil yang sangat terlatih, yang dipersenjatai dengan senjata khusus, yang bekerja secara mandiri, siluman, dengan kecepatan tinggi, dengan kerja sama yang dekat. Pasukan khusus juga diberi tugas melatih satuan militer luar negeri, jadi dibutuhkan juga keahlian budaya dan bahasa.

II.3. Pakaian Seragam Militer

Pakaian Seragam Militer menurut Keputusan Menteri Pertahanan No. KEP/568NI1/2012 Tentang Standar Militer Indonesia No. SMI-STD-83-1 Pakaian Seragam Militer adalah pakaian yang terdiri dari baju dan celana/rok beserta atributnya yang digunakan oleh Tentara Nasional Indonesia dengan model, corak, dan warna sesuai dengan matra (TNI AD, TNI AL, dan TNI AU).

II.3.1. Persyaratan Umum Pakaian Seragam Militer

Persyaratan Umum Pakaian Seragam Militer adalah sebagai berikut:

a. Pakaian Dinas Harian :

1) Rapi dan Serasi

- 2) Tidak mudah luntur
- 3) Tidak mudah kusut
- 4) Nyaman dipakai
- 5) Tidak mudah sobek
- 6) Jahitan kuat
- 7) Menggunakan bahan Polyester dan/atau campuran Polyester Rayon (PR)

b. Pakaian Dinas Lapangan :

- 1) Tidak mudah luntur
- 2) Tidak mudah kusut
- 3) Nyaman dipakai
- 4) Kuat dan tidak mudah rusak
- 5) Jahitan kuat
- 6) Tidak menghambat gerakan
- 7) Menyerap Keringat dan mudah kering
- 8) Menggunakan bahan tenun
- 9) Tidak mengganggu Kesehatan

II.2.2. Persyaratan Khusus Pakaian Seragam Militer

Persyaratan Khusus Pakaian Seragam Militer adalah sebagai berikut:

a. Pakaian Dinas Harian:

Tabel II.1. Pakaian Dinas Harian TNI AD

Nama	Keterangan
Warna Kain	Baju hijau muda, Spektek Nomor 20-2.210
	Celana/rok hijau tua Spektek Nomor 20-2.211

Bahan Kain	Benang tenun PR 6535 Ne1 20/2
	Zat warna golongan dispersi bejana
	Bahan pembantu (auxiliaries) dan bahan kimia (chemicals)
Kancing plastik	Bahan urea formal dehide
	Konstruksi : (a) Garis tengah luar : 13 mm (b) Garis tengah Bagian Cekung : 8 mm (c) Tebal irisan Bagiancembung : 3,4 mm (d) Tebal irisan Bagian cekung : 1,5 mm (e) Jarak diagonal antar dua lubang : 2,6 mm
Benang Jahit	Bahan : Spun Polyester 100%
	Nomor benang : Ne 45/3
	Warna: (a) Kemeja/baju : Hijau muda TNI AD (b) Celana/rok : Hijau tua TNI AD
Kain Pelapis Dalam	Bahan : Cotton 100%
	Shade warna : Putih
	Jenis: (a) Krah dan kaki krah : Type 5550 (b) Blekser, tutup saku dan Lidah pundak : Type 5550
	Tebal: (a) (b) Krah dan kaki krah Blekser, tutup saku dan Lidah Pundak : 0,30 mm : 0,15 mm

Nilon type	Bahan : Nilon 100%
	Shade warna : Hijau muda
	Ukuran : 2x1 cm
Benang Obras	Bahan : Polyester 100%
	Shade warna : Hijau muda/Hijau tua TNI AD
Kain Kantong	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Hijau muda/Hijau tua TNI AD
Ritzluiting	Bahan : Nylon, PVC, dan aluminium
	Shade warna : Hijau tua TNI AD
Anti Slip	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Hijau tua TNI AD
Kancing hak	Bahan : Plat besi
	Shade warna : Dipernekel putih perak

Tabel II.2. Pakaian Dinas Harian TNI AL

Nama	Keterangan
Warna Kain	Baju abu-abu muda TNI AL
	Celana/rok abu-abu tua TNI AL
Bahan kain	Benang tenun Polyester 100%
	Kain grey Polyester 100%

	Zat warna golongan dispersi
	Bahan pembantu (auxiliaries) dan bahan kimia (chemicals)
Kancing plastik	Bahan urea formal dehide
	Konstruksi: (a) Garis tengah luar (b) Garis tengah Bagian cekung (c) Tebal irisan Bagian cembung (d) Tebal irisan Bagian cekung (e) Jarak diagonal antar dua lubang : 13 mm : 8 mm : 3,4 mm : 1,5 mm : 2,6 mm
	Warna abu-abu muda TNI AL
Benang jahit	Bahan : Spun Polyester 100%
	Nomor benang : Ne 45/3
	Warna : (a) Kemeja/baju : Abu-abu muda TNI AL (b) Celana/Rok : Abu-abu tua TNI AL
Kain pelapis dalam	Bahan : Cotton 100%
	Shade warna : putih
	Jenis : (a) Krah dan kaki krah : Type 5550 (b) Blekser, tutup saku dan Lidah pundak : Type 5550
	Tebal : (a) Krah dan kaki krah : 0,30 mm

	(b) Blekser, tutup saku dan Lidah pundak 0,15 mm
Nilon type	Bahan : Nilon 100%
	Shade warna : Abu-abu muda TNI AL
	Ukuran : 2x1 cm
Benang obras	Bahan : Polyester 100%
	Shade warna : Abu-abu muda TNI AL
Kain kantong	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Abu-abu tua TNI AL
Ritzluiting	Bahan : Nylon, PVC dan aluminium
	Shade warna : Abu-abu tua TNI AL
Anti Slip	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Abu-abu tua TNI AL
Kancing hak	Bahan : Plat besi
	Shade warna : Dipernekel putih perak

Tabel II.3. Pakaian Dinas Harian TNI AU

Nama	Keterangan
Warna kain	Baju biru muda TNI AU
	Celana/rok biru tua TNI AU
Bahan kain	Benang tenun PR 6535 Ne1 20/2

	Kain gery PR 6535 konstruksi Ne1 20/2 x 20/2
	Zat warna golongan dispersi bejana
	Bahan pembantu (auxiliaries) dan bahan kimia (<i>chemicals</i>)
Kancing plastik	Bahan urea formal dehide
	Konstruksi : (a) Garis tengah luar : 13 mm (b) Garis tengah bagian cekung : 8 mm (c) Tebal irisan bagian cembung : 3,4mm (d) Tebal irisan bagian cekung : 1,5 mm
	Warna biru muda TNI AU
Benang Jahit	Bahan : Spun Polyester 100%
	Nomor benang : Ne 45/3
	Warna : (a) Kemeja/Baju : Biru muda TNI AU (b) Celana/Rok : Biru tua TNI AU
Kain pelapis dalam	Bahan : Cotton 100%
	Shade warna : putih
	Jenis : (a) Krah dan kaki krah : 0,30 mm (b) Blekser, tutup saku dan Lidah pundak : 0,15 mm
Nilon type	Bahan : Nilon 100%
	Shade warna : Biru muda
	Ukuran : 2x1 cm

Benang obras	Bahan : Polyester 100%
	Shade warna : Biru muda/Biru tua TNI AU
Kain kantong	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Biru muda/Biru tua TNI AU
Ritzluiting	Bahan : Nylon, PVC dan Stainless steel
	Shade warna : Biru tua TNI AU
Anti slip	Bahan : Polyester 100%
	Anyaman : Polos
	Shade warna : Biru tua TNI AU
Kancing hak	Bahan : Stainles steel
	Shade warna : dipernekel putih perak

b. Pakaian Dinas Lapangan:

1) Warna Loreng terdiri dari:

- (a) Hijau
- (b) Coklat
- (c) Hitam
- (d) Krem

2) Bahan terdiri dari:

- (a) Benang Polyester Katun 35/65 konstruksi Ne1 40/2 x 20/1
- (b) Zat warna golongan dispersi bejana untuk warna dasar dan warna printing
- (c) Bahan pembantu (auxiliaries) dan bahan kimia (chemicals)

3) Kancing plastik:

(a) Bahan urea formal dehide

(b) Konstruksi:

(1) Garis tengah luar : 19 mm

(2) Garis tengah Bagian cekung : 9 mm

(3) Tebal irisan Bagian cembung : 4,9 mm

(4) Tebal irisan Bagian cekung : 2 mm

(5) Jarak diagonal antar dua lubang : 2,6 mm

(6) garis tengah lubang kancing : 2,5 mm

(c) Warna hijau tua TNI AD

4) Benang jahit:

(a) Bahan : Spun Polyester 100%

(b) Nomor benang : Ne 45/3

(c) warna : Hijau tua TNI AD

(Sumber : Keputusan Menteri Pertahanan Nomor : Kep/568ni1/2012 Tentang Standar Militer Indonesia Nomor : Smi-Std-83-1 Pakaian Seragam Militer)

II.4. *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah teknologi interaksi yang dapat menggabungkan benda maya berjenis 2 dimensi atau 3 dimensi yang akan ditambah ke dalam lingkungan nyata dan menggabungkan keduanya sehingga menciptakan ruang gabungan yang tercampur (*Mixed Reality*) dan memproyeksikannya kedalam waktu nyata atau real time, sehingga *Augmented Reality* merupakan suatu

teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata (real world) dan dunia maya (Yasin Efendi, 2016)

Teknologi *Augmented Reality* merupakan salah satu terobosan yang digunakan pada akhir-akhir ini dibidang interaksi. Penggunaan teknologi ini akan sangat membantu dalam menyampaikan suatu informasi kepada pengguna. Prinsipnya secara umum “masih sama dengan virtual reality, yaitu bersifat interaktif, immersion (membenamkan/memasukkan), realtime, dan objek virtual biasanya berbentuk 3 dimensi”. Namun kebalikan dari virtual reality yang menggabungkan objek nyata (user) kedalam lingkungan virtual, augmented reality menggabungkan objek virtual pada lingkungan nyata. “Kelebihan utama dari Augmented reality dibandingkan *Virtual reality* adalah pengembangannya yang lebih mudah dan murah” Dalam teknologi *Augmented Reality* ada tiga karakteristik yang menjadi dasar diantaranya adalah kombinasi pada dunia nyata dan virtual, interaksi yang berjalan secara realtime, dan karakteristik terakhir adalah bentuk obyek yang berupa model 3 dimensi atau 3D. Bentuk data kontekstual dalam sistem Augmented Reality ini dapat berupa data lokasi, audio, video ataupun dalam bentuk data model 3D.

Dalam penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini bertujuan untuk menambahkan informasi dan pengalaman pada dunia nyata yang akan di proses oleh sistem *Augmented Reality* dengan didasari aktifitas dunia nyata agar pemahaman pengguna teknologi ini menjadi lebih jelas.

III.5. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah antara dua pihak atau suatu alat (Anitah, 2008: 1). Sedangkan Smaldino *et.al* (2008: 7) mengatakan : *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti "antara", istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran. (Muhibuddin Fadhli, 2016)

II.6. Unity Engine

Unity merupakan salah satu game engine yang banyak digunakan. Unity menyediakan fitur pengembangan aplikasi dalam berbagai platform, yaitu Unity Web, Windows, Mac, Android, iOS, XBox, Playstation 3 dan Wii. Dalam unity disediakan berbagai pilihan bahasa pemrograman untuk mengembangkan game, antara lain JavaScript, C#, dan BooScript. Namun meskipun disediakan tiga bahasa pemrograman, kebanyakan pengembang menggunakan JavaScript dan C# sebagai bahasa yang digunakan untuk mengembangkan game nya. (Ade Riyantika Dewi, dkk : 2015)

Unity mendukung pembuatan game 2D dan 3D, namun lebih ditekankan

pada 3D. Pengembangan lebih ditekankan pada desain dan tampilan visual daripada pemrograman. Unity memiliki jendela-jendela, dimana setiap jendela memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pengguna dapat menampilkan, menyembunyikan, merubah ukuran dan mengatur tata letak dari sebuah jendela. Berikut ini merupakan jendela-jendela yang terdapat pada Unity :

1. Window Animation, jendela ini dapat digunakan ketika pengguna akan membuat animasi sederhana untuk permainan yang dibuat.
2. Window Hierarchy, Jendela Hirarki berhubungan dengan jendela Scene. Jendela hirarki akan menampilkan apa yang ada di dalam jendela Scene dalam bentuk daftar.
3. Window Inspector, Jendela ini menyediakan berbagai pengaturan. Isi dari jendela ini dapat berubah-ubah ketika mengklik objek yang berbeda.
4. Window Project, Jendela ini terdapat hirarki dan folderfolder aset yang dimiliki. Aset dapat digunakan dengan melakukan drag drop ke jendela Scene.
5. Window Game, Jendela Permainan merupakan jendela simulasi permainan ketika dijalankan. Jendela ini banyak berfungsi pada proses debugging ketika menjalankan permainan.
6. Window Scene, Jendela Adegan digunakan untuk mengatur tata letak dari suatu objek dalam permainan. Pengguna dapat memasukkan objek dengan melakukan drag drop dari jendela Proyek ke dalam jendela ini.

II.7. Vuforia SDK

Vuforia SDK adalah Software Development Kit berbasis AR yang

menggunakan layar perangkat mobile sebagai “lensa ajaib” atau kaca untuk melihat kedalam dunia Augmented dimana dunia nyata dan virtual muncul berdampingan. Aplikasi ini membuat preview kamera secara langsung pada layar smartphone untuk mewakili pandangan dari dunia fisik. Objek 3D akan terlihat secara langsung dilayar smartphone, sehingga akan terlihat Objek 3D berada di dalam dunia nyata, Vuforia SDK terdiri dari 2 komponen utama yaitu library QCAR dan target management sistem.

Vuforia dapat mendeteksi beberapa jenis target, target yang digunakan disini adalah Image targets, merupakan target yang bersifat image/gambar seperti photo, game boards, halaman majalah, cover buku, brosur serta gambar-gambar lainnya. Image tracking atau image target adalah metode pendeteksian dan pelacakan target berdasarkan gambar. Tidak seperti marker tradisional seperti kode matrix atau code QR, image target Vuforia tidak membutuhkan garis hitam khusus dan daerah putih atau code untuk mengenalinya. Vuforia SDK mendeteksi dan melacak natural fitur yang ditemukan pada sebuah gambar dengan membandingkan pada gambar yang telah ditentukan didatabase. Setelah Image Target terdeteksi, maka Vuforia SDK akan melacak gambar asalkan terdapat bagian marker yang terlihat dikamera (Riana Indriani, dkk : 2016).

II.8. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc dengan dukungan finansial Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. (Herman, H. 2016)

Versi Android diawali dengan dirilisnya Android beta pada bulan November 2007. Versi komersial pertama, Android 1.0, dirilis pada September 2008. Android dikembangkan secara berkelanjutan oleh Google dan Open Handset Alliance (OHA), yang telah merilis sejumlah pembaruan sistem operasi ini sejak dirilisnya versi awal.

Sejak April 2009, versi Android dikembangkan dengan nama kode yang dinamai berdasarkan makanan pencuci mulut dan panganan manis. Masing-masing versi dirilis sesuai urutan alfabet, yakni Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0–2.1), Froyo (2.2–2.2.3), Gingerbread (2.3–2.3.7), Honeycomb (3.0–3.2.6), Ice Cream Sandwich (4.0–4.0.4), Jelly Bean (4.1–4.3), KitKat (4.4+), Lollipop (5.0+), Marshmallow (6.0+), Nougat (7.0+), Android Oreo (8.0+), Android Pie (9.0+), dan yang terbaru adalah Android 10. (Saputra T, dkk 2016)

II.9. Unified Modeling Language (UML)

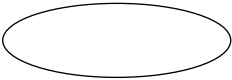
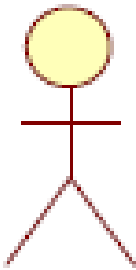

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. (Ade Hendeni 2016)

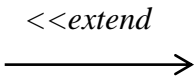
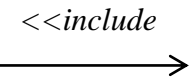

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

II.9.1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

Tabel II.4. Simbol Use Case




Simbol	Keterangan
	<p>Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.</p>
	<p><i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem.</p> <p>Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i></p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa</p>

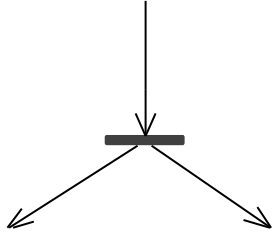
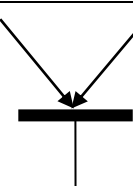
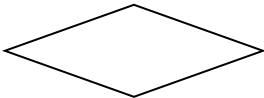
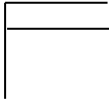
	yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (required) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.

II.8.2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity Diagram* yaitu:

Tabel II.5. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis

	<p>Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>
	<p>Join (penggabunan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.</p>
	<p>Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.</p>
	<p><i>Swimlane</i>, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.</p>