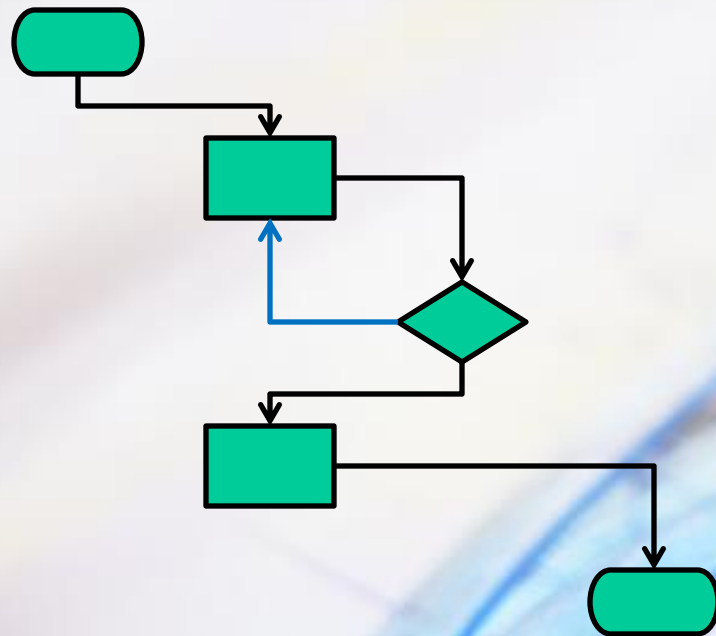


# PENERAPAN SIMBOL DALAM SOP ADMINISTRASI PEMERINTAHAN


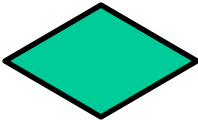


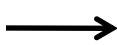


**KEMENTERIAN PAN DAN RB**

**2015**

# **SIMBOL FLOWCHARTS DALAM SOP ADMINISTRASI PEMERINTAHAN**

**Simbol yang dipergunakan dalam SOP Administrasi Pemerintahan hanya 5 buah dari 29 buah simbol dalam flowcharts:**

1.  (Process) = Kotak
2.  (Decision) = Belah Ketupat
3.  (Terminator) = Kapsul
4.  (Off-page connector) = Segi Lima
5.  (Arrow) = Anak Panah (Panah)

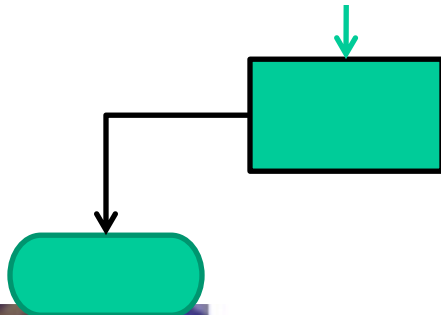
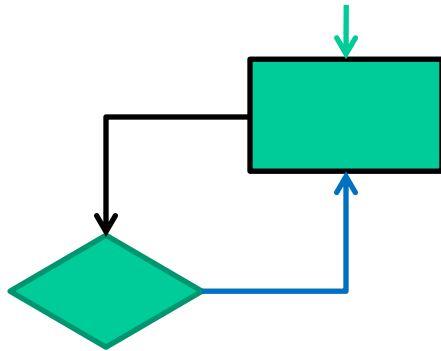
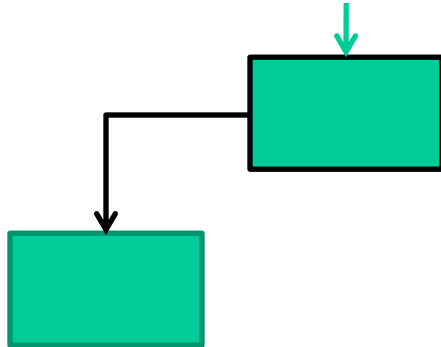
# SIMBOL KOTAK (SIMBOL 1)

 (Process)

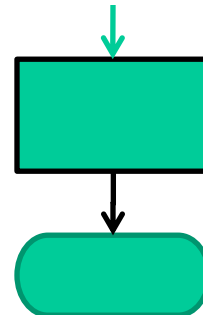
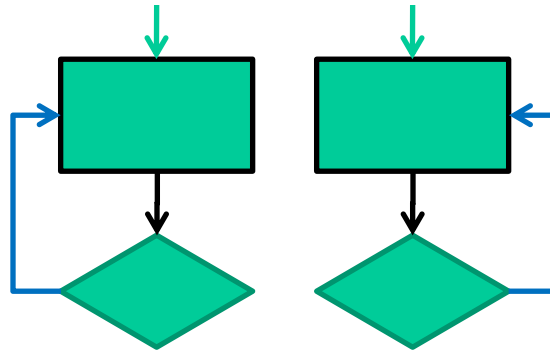
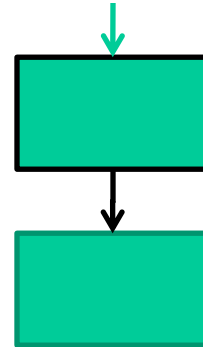
- × **Simbol Utama (yang diutamakan)**
- × **Melambangkan kegiatan eksekusi (proses)**
- × **Penulisan anak panah yang menyertai harus sesuai kaidah**
- × **Prinsip yang digunakan adalah satu aktivitas satu aktor dan satu simbol kecuali untuk kegiatan yang secara esensinya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh lebih dari satu aktor secara bersamaan dalam waktu yang relatif sama, seperti: rapat, diskusi.**

# Penerapan SIMBOL KOTAK

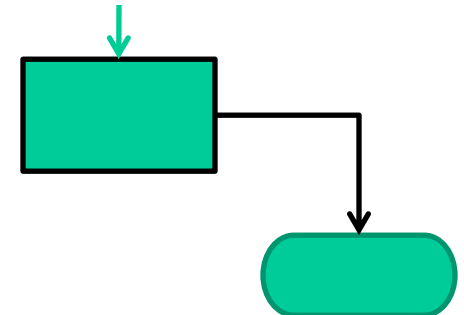
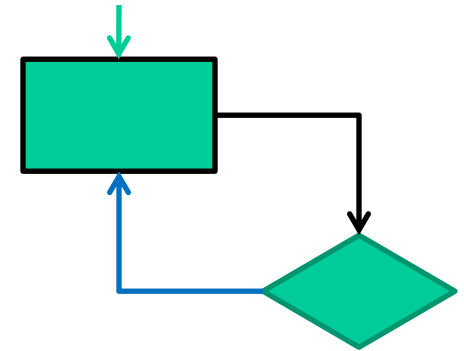
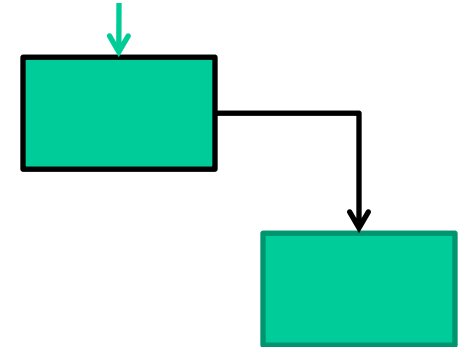
× Diikuti simbol dari sebelah kiri



× Diikuti simbol dari bawah



× Diikuti simbol dari sebelah kanan



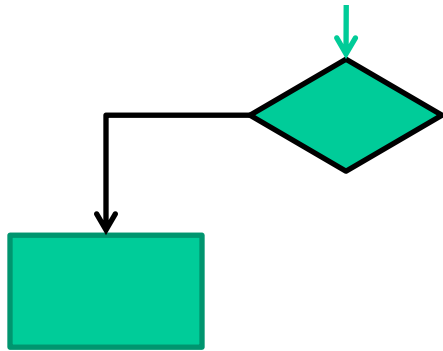
# SIMBOL BELAH KETUPAT (SIMBOL 2)



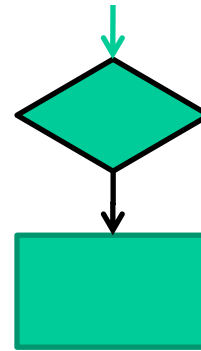
- × **Simbol Kedua;**
- × **Melambangkan kegiatan pengambilan keputusan (adanya alternatif: ya-tidak, lengkap-tidak, sesuai-tidak, dsb.);**
- × **Penulisan anak panah yang menyertai harus sesuai kaidah tetapi lebih fleksibel dibandingkan simbol kotak;**
- × **Prinsip yang digunakan adalah satu aktivitas satu aktor dan satu simbol kecuali pengambilan keputusan yang dilakukan dalam suatu forum bersama (rapat) dilambangkan dengan tanda kotak (proses).**

# PENERAPAN SIMBOL BELAH KETUPAT

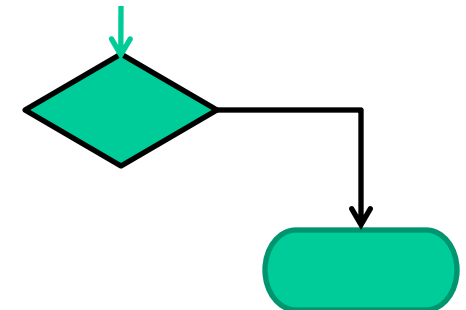
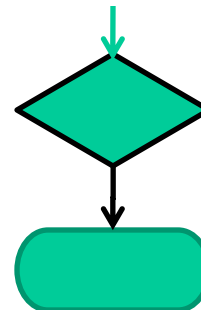
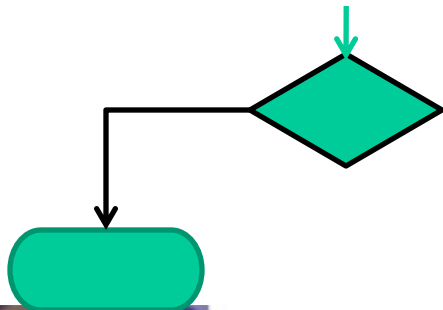
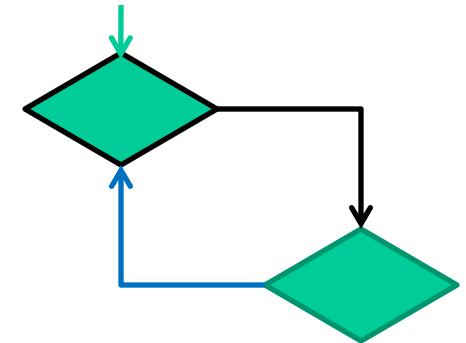
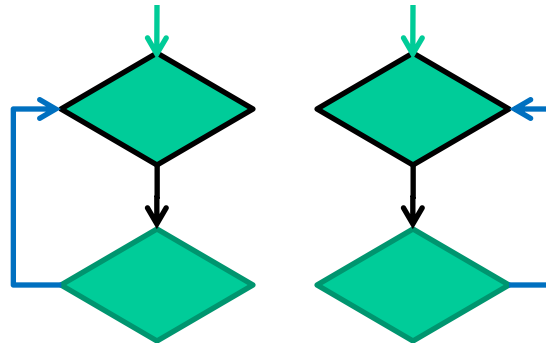
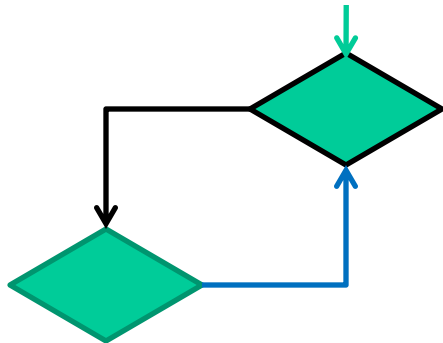
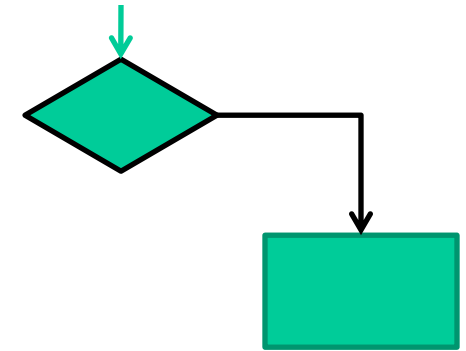
× Diikuti simbol dari sebelah kiri



× Diikuti simbol dari bawah



× Diikuti simbol dari sebelah kanan



# SIMBOL KAPSUL (SIMBOL 3)

## (Terminator)

- × Simbol Ketiga (buka-tutup);
- × Melambangkan mulainya kegiatan (pemicu/start) dan akhir kegiatan (penutup/finish);
- × Penulisan anak panah yang menyertai harus sesuai kaidah, yaitu: untuk mulai (pemicu) arah panah ke bawah terlebih dahulu dan untuk penutup arah panah harus dari atas simbol kapsul;
- × Prinsip yang digunakan adalah kegiatan mulai simbol kapsul harus dari ujung kiri sesuai skuenya (urutannya) tidak ada yang dari tengah ataupun ujung kanan.

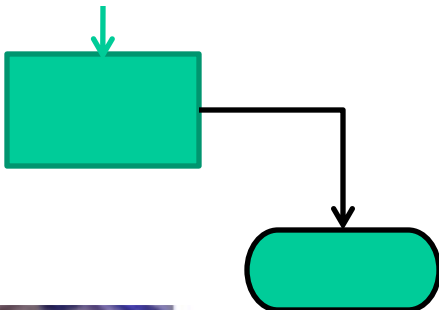
# PENERAPAN SIMBOL KAPSUL

- ✘ Diikuti simbol dari sebelah kiri

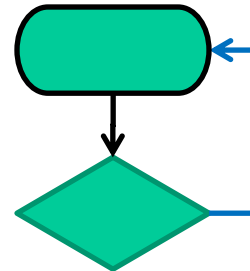
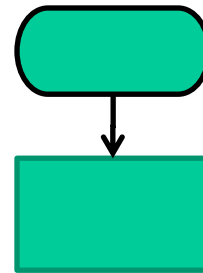
*Tidak Ada*

*Tidak Ada*

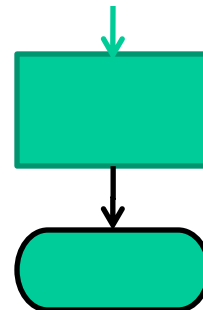
- ✘ Melanjutkan simbol dari sebelah kiri



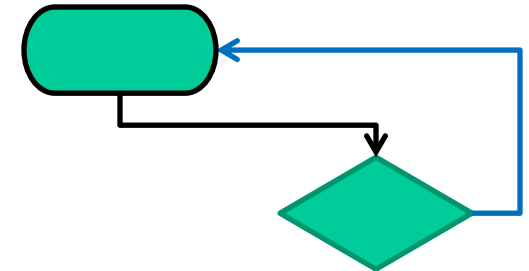
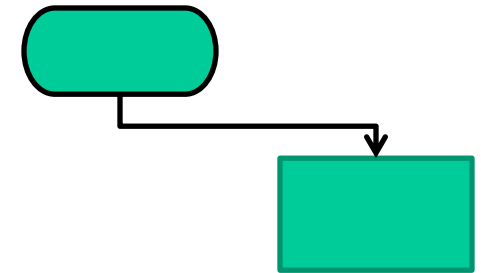
- ✘ Diikuti simbol dari bawah



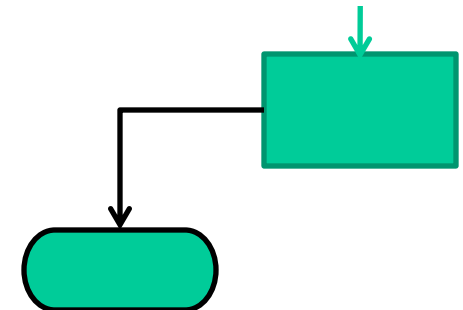
- ✘ Melanjutkan simbol dari bawah



- ✘ Diikuti simbol dari sebelah kanan



- ✘ Melanjutkan simbol dari sebelah kanan





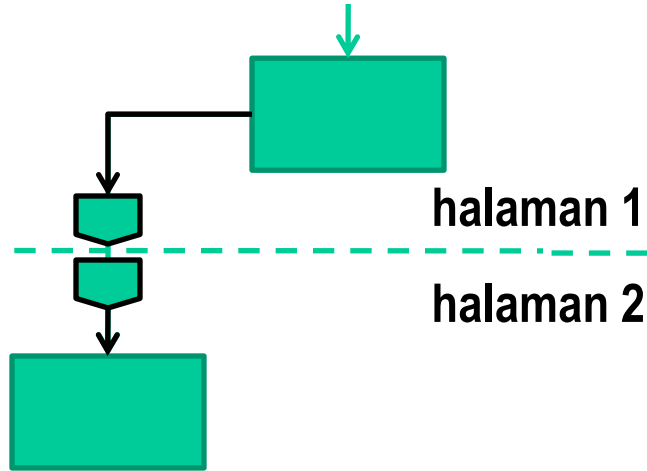
# SIMBOL SEGI LIMA (SIMBOL 4)

## (Off-page connector)

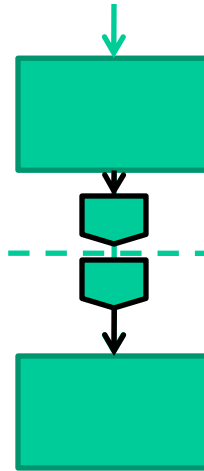
- ✘ Simbol Keempat (penghubung);
- ✘ Melambangkan penghubung *flowcharts* yang terputus karena ganti halaman;
- ✘ Penulisan simbol didahului dengan anak panah dari simbol sebelumnya pada halaman yang terputus dan diteruskan dengan anak panah menuju simbol berikutnya pada halaman berikutnya dan berlaku sebaliknya untuk panah balikan;
- ✘ Prinsip yang digunakan: apabila hanya satu anak panah menghubungkan simbol segi lima maka tidak perlu ditulis nomor. Apabila menghubungkan lebih dari satu anak panah maka diberikan nomor.

# PENERAPAN SIMBOL SEGI LIMA

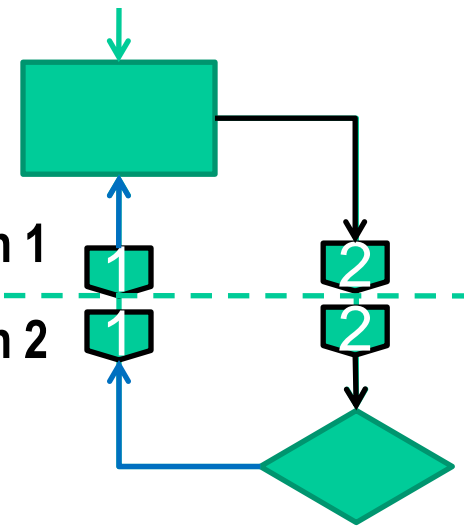
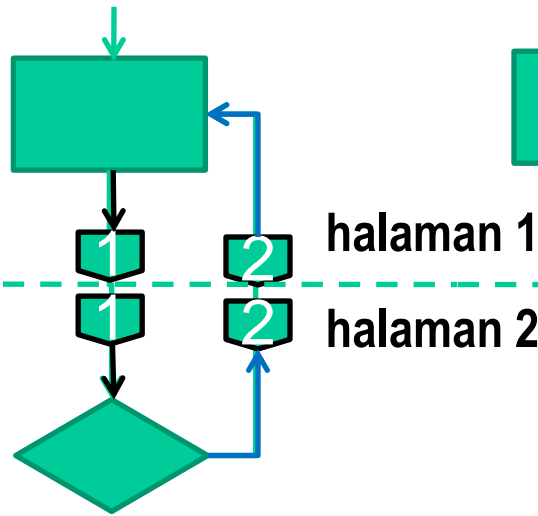
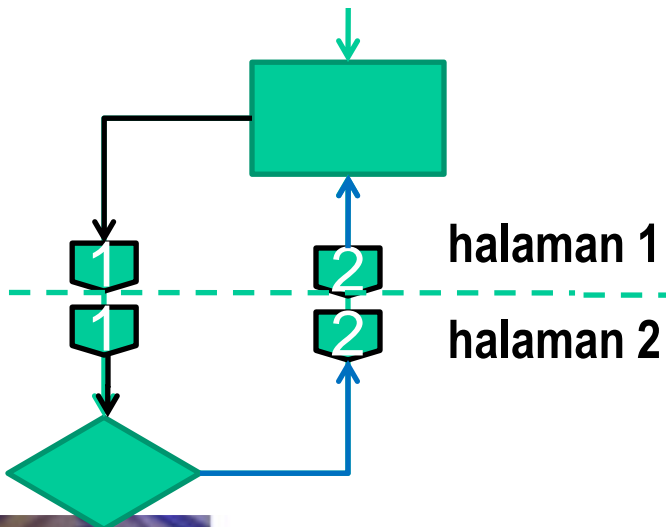
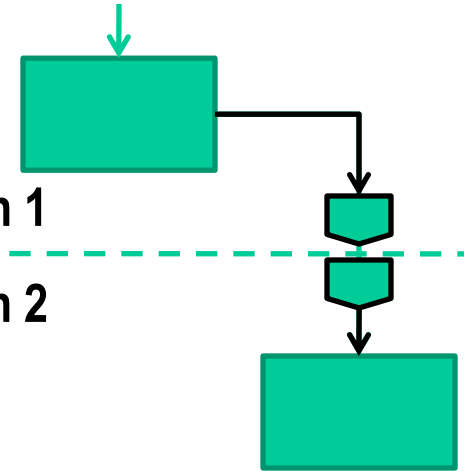
✘ Menghubungkan simbol ke sebelah kiri



✘ Menghubungkan simbol ke bawah



✘ Menghubungkan simbol ke sebelah kanan



# SIMBOL ANAK PANAH (SIMBOL 5)

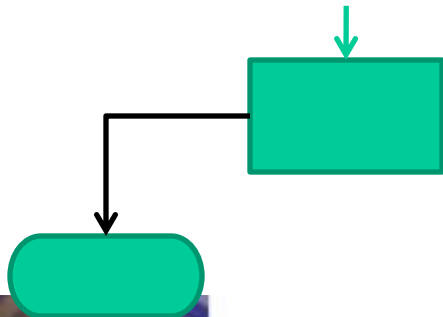
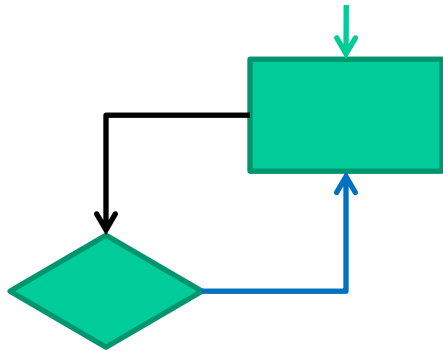
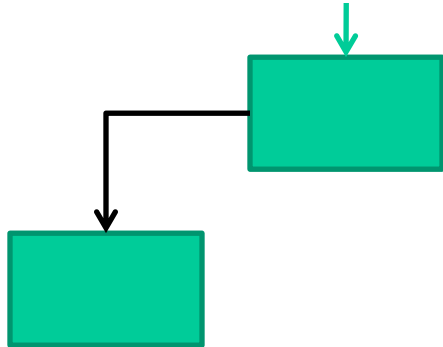
## → (Arrow)

- ✖ Simbol Kelima (Arah Proses);
- ✖ Melambangkan arah proses kegiatan dari satu simbol ke simbol selanjutnya;
- ✖ Penulisan simbol anak panah sesuai kaidah yang berlaku pada simbol yang dihubungkan;
- ✖ Prinsip yang digunakan: *Pertama*, arah anak panah selalu jatuh dari atas menuju ke sisi atas tengah simbol, kecuali untuk arah anak panah balikan yang tergantung pada kondisi yang dihadapi: bisa dari bawah ke atas dan bisa dari sisi kanan ataupun kiri. *Kedua*, tanda anak panah tidak boleh bersilangan seandainya terpaksa bersilangan maka digambarkan dengan tanda “ $\Omega$  = omega”

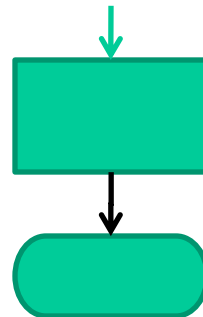
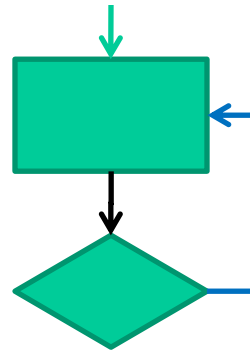
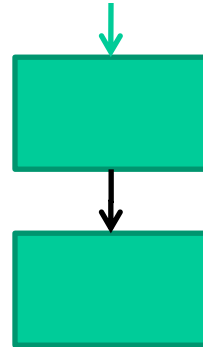


# PENERAPAN SIMBOL PANAHA (1)

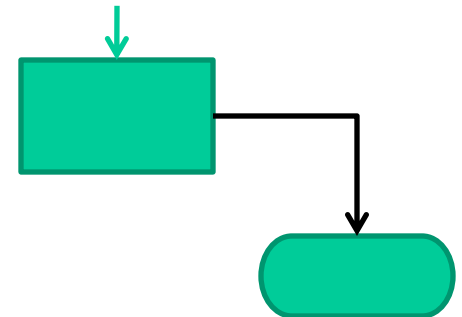
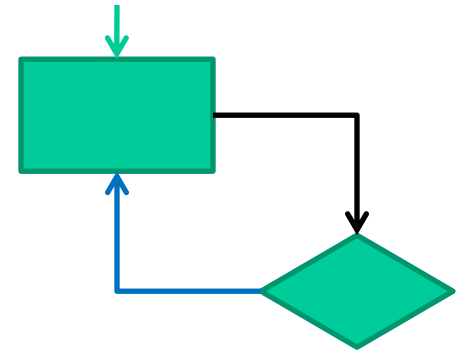
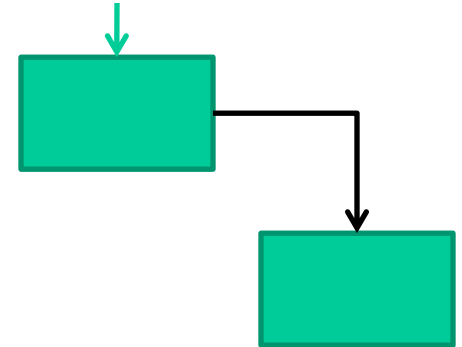
× Menghubungkan simbol ke sebelah kiri



× Menghubungkan simbol ke bawah

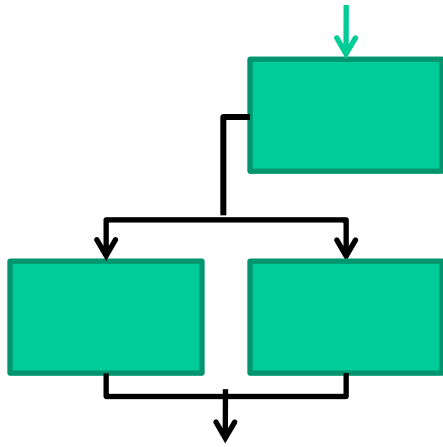


× Menghubungkan simbol ke sebelah kanan

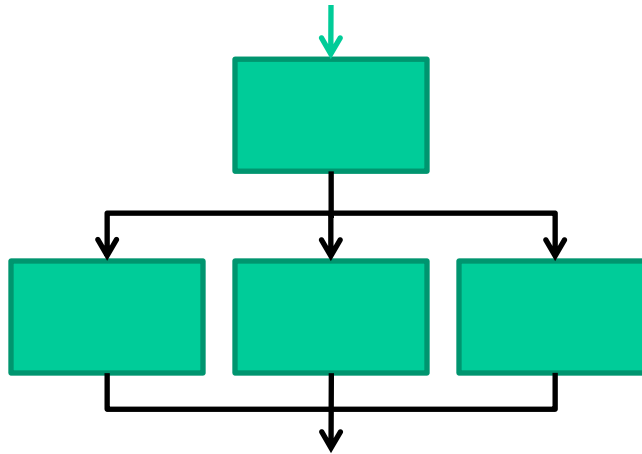


# Penerapan SIMBOL PANAH (2)

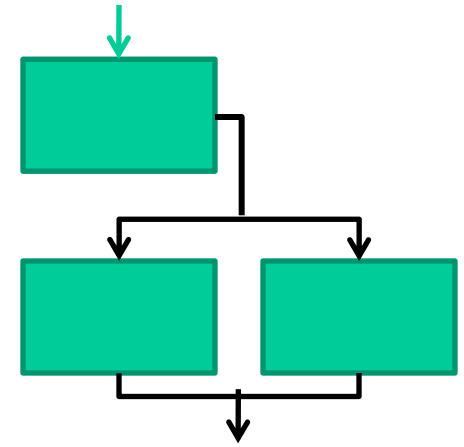
- ✘ Menghubungkan dua simbol ke sebelah kiri



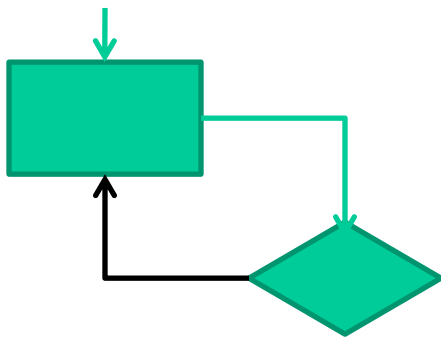
- ✘ Menghubungkan tiga simbol ke bawah



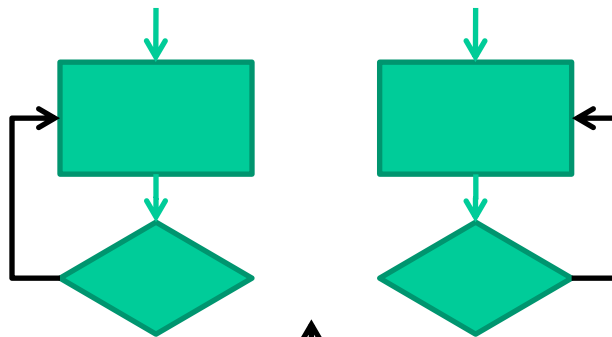
- ✘ Menghubungkan dua simbol ke sebelah kanan



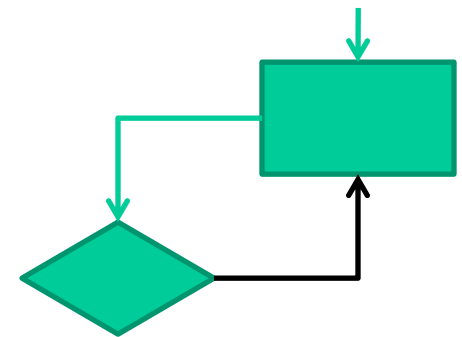
- ✘ Panah balikan ke simbol di sebelah kiri



- ✘ Panah balikan ke simbol di atas



- ✘ Panah balikan ke simbol di sebelah kanan



- ✘ Bersilangan





**TERIMA KASIH DAN  
SELAMAT MENCOBA**