

**Optimasi E-Rental Berbasis WEB Dengan Model *FAST* Pada Ida Rental  
Pangkalpinang**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**FATONI KURNIAWAN**

**1522500198**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

OPTIMASI E-RENTAL BERBASIS WEB DENGAN MODEL *FAST*  
PADA IDA RENTAL PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

FATONI KURNIAWAN  
1522500198

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 01 Juli 2019

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom.  
NIDN. 0210039301

Kaprodi Sistem Informasi



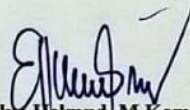
Okkita Rizan, M.Kom.  
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Hengki, M.Kom.  
NIDN. 0207049001

Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom.  
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 03 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500198  
Nama : Fatoni Kurniawan  
Judul Skripsi : Optimasi E-rental Berbasis WEB Dengan Model *FAST*  
Pada Ida Rental PangkalPinang

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 29 Juni 2019

(Fatoni Kurniawan)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugrah yang telah dilimpahkan serta segala rahmat karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Orang tua yang telah memberikan semangat dan doa yang tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Drs.Harry Sudjianto, MM,MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, yang telah memberikan kesempatan yang sangat berarti bagi saya.
6. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan kesabaran yang tak terhingga dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Serta semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, Juni 2019

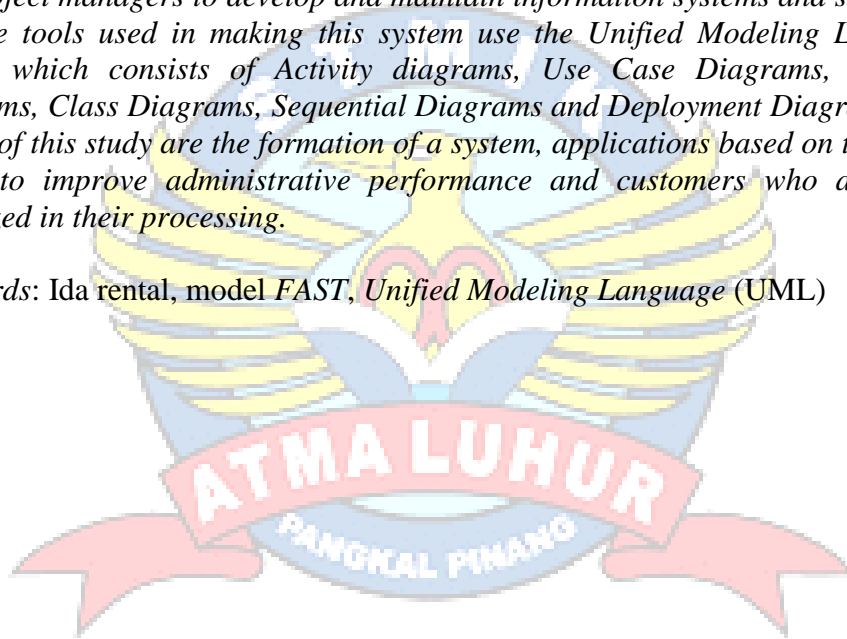
Penulis



## Abstraction

*Ida rental is a company engaged in providing car rental services in trap. Nowadays, there are many uses of technology that can make it easier for people to do things, especially in the business world. However, in this Pangkalpinang rental, it is still not computerized, for example a vehicle ordering system, customers must rent a vehicle. Therefore, the author has the initiative to help make it easier to manage and store data with the methods used in developing web-based car rental information systems with FAST models to improve customer service at pangkalpinang car rental ida object-oriented methods with information systems to be created and the model used is the FAST model in the form of a very formal and accurate system development process that defines a set of activities, methods, best practices, delivery, and automated tools used by system developers and project managers to develop and maintain information systems and software . And the tools used in making this system use the Unified Modeling Language (UML) which consists of Activity diagrams, Use Case Diagrams, Package Diagrams, Class Diagrams, Sequential Diagrams and Deployment Diagrams. The results of this study are the formation of a system, applications based on the FAST model to improve administrative performance and customers who are more organized in their processing.*

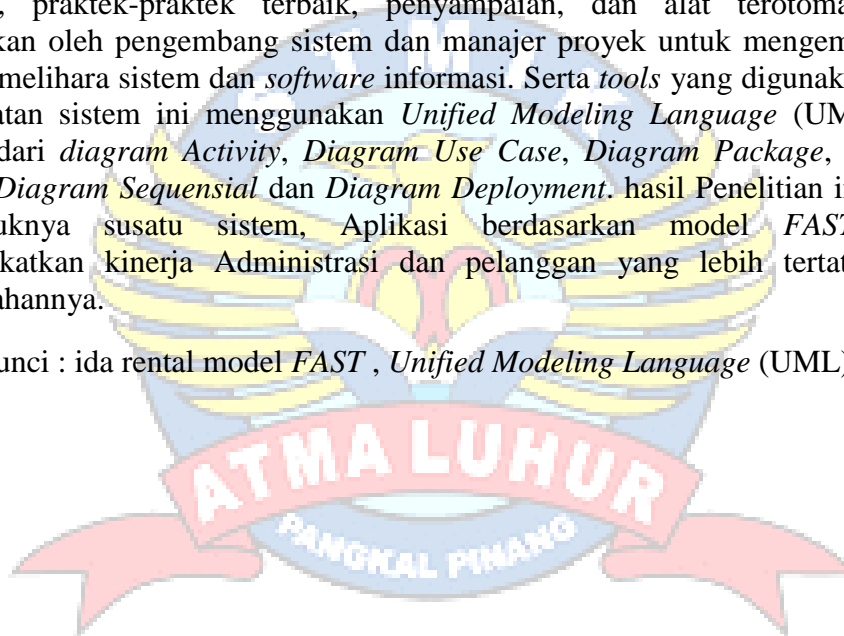
**Keywords:** *Ida rental, model FAST, Unified Modeling Language (UML)*



## ABSTRAKSI

Ida rental adalah perusahaan yang bergerak dibidang penyediaan jasa rental mobil di pangkalpinang. Saat ini telah banyak penggunaan teknologi yang dapat memudahkan orang-orang dalam melakukan sesuatu khususnya dalam dunia bisnis. Namum pada ida rental pangkalpinang ini masih belum terkomputerisasi contohnya sistem pemesanan kendaraan, pelanggan harus sewa kendaraan . Oleh karena itu, penulis memiliki inisiatif untuk membantu agar mempermudah dalam mengelola dan meyimpan data dengan metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi rental mobil berbasis web dengan model *FAST* untuk meningkatkan pelayanan pelanggan pada ida rental mobil pangkalpinang metode berorientasi objek dengan sistem informasi yang akan di buat dan model yang digunakan adalah model *FAST* yang berupa proses pengembangan sistem yang sangat formal dan akurat yang mendefinisikan sekumpulan aktivitas, metode, praktek-praktek terbaik, penyampaian, dan alat terotomasi yang digunakan oleh pengembang sistem dan manajer proyek untuk mengembangkan dan memelihara sistem dan *software* informasi. Serta *tools* yang digunakan dalam pembuatan sistem ini menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *diagram Activity*, *Diagram Use Case*, *Diagram Package*, *Diagram Class*, *Diagram Sequensial* dan *Diagram Deployment*. hasil Penelitian ini adalah terbentuknya susatu sistem, Aplikasi berdasarkan model *FAST* untuk meningkatkan kinerja Administrasi dan pelanggan yang lebih tertata dalam pengolahannya.

Kata Kunci : ida rental model *FAST* , *Unified Modeling Language (UML)*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTACT.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan manfaat penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Manfaat .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Pengertian Rental .....	6
2.1.2 Jenis-Jenis Rental.....	6
2.1.3 Keuntungan Rental Untuk Masyarakat.....	8
2.1.4 Kerugian Rental .....	8
2.2 Pengembangan Sistem Dengan Metodologi <i>FAST</i> .....	9
2.3 Metode Pengembangan Sistem Berorientasi Objek Dan Struktur Data .....	10
2.3.1 Tools Pengembangan Sistem UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) Dan ERD (Entity Relationship Diagram) .....	10



2.3.2 Peralatan Pengembangan Sistem UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	10
2.3.3 Tools Pengembangan Sistem ERD (Entity Relationship Diagram) .....	12
2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	13

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	19
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	20
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	21
3.3.1 Tools Yang Digunakan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	21
3.3.2 Tools Yang Digunakan Terstruktur Data (Struktur Data) .....	21
3.4 Kerangka Penelitian .....	21

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Sejarah Rental Mobil Ida.....	22
4.2 Struktur Organisasi .....	23
4.3 Kewenangan .....	23
4.4 Deskripsi Tugas .....	23
4.5 Definisi Lingkup/Persiapan Awal Menggunakan Metode <i>FAST</i> ( <i>Framework For The Application Of System Thinking</i> ).....	24
4.6 Analisa Sistem Yang Berjalan.....	24
4.6.1 Proses Bisnis .....	24
4.7 Activity Diagram .....	26
4.8 Analisa Keluaran Dan Masukan .....	31
4.8.1 Analisa Dokumen Keluaran .....	31
4.8.2 Analisa Dokumen Masukan .....	31
4.8.3 Identifikasi Kebutuhan .....	33
4.8.4 Perancangan Sistem .....	35
4.8.5 Use Case Diagram .....	36
4.9 Deskripsi Use Case Diagram.....	38

4.10 Desain Basis Data .....	41
4.11 Tabel .....	44
4.12 Spesifikasi Basis Data.....	45
4.13 Rancangan Antar Muka .....	51
4.13.1 Rancangan Dokumen Keluaran .....	51
4.13.2 Rancangan Dokumen Masukan .....	52
4.14 <i>Class Diagram</i> .....	55
4.15 Deployment Diagram.....	56
4.16 Rancangan Layar .....	57
4.17 <i>Sequence Diagram</i> .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan Dan Saran .....	81
5.1.1 Kesimpulan .....	81
5.1.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN C KELUARAN SISTEM USULAN .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN D MASUKAN SISTEM USULAN.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Rental mobil Ida.....	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran .....	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Mencatat Kendaraan .....	27
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pengembalian Kendaraan .....	28
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mencatat Peminjaman Mobil Rental .....	29
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Peminjaman .....	30
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i> .....	35
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	36
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	37
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram (erd)</i> .....	41
Gambar 4.11 <i>Transformasi ERD ke LRS</i> .....	42
Gambar 4.12 LRS.....	43
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i> .....	55
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i> .....	56
Gambar 4.15 Rancangan Layar Login User .....	57
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login Pemilik .....	58
Gambar 4.17 Rancangan Layar Beranda Setelah Login .....	59
Gambar 4.18 Rancangan Layar Beranda Sebelum Login .....	60
Gambar 4.19 Rancangan Layar Beranda Pesanan Pelanggan.....	61
Gambar 4.20 Rancangan Layar Registrasi .....	62
Gambar 4.21 Rancangan layar Kategori .....	63

Gambar 4.22	Rancangan Entry Data Sopir .....	64
Gambar 4.23	Rancangan layar Entry Data Mobil .....	65
Gambar 4.24	Rancangan layar Detail Kategori Kendaraan .....	66
Gambar 4.25	Rancangan layar Cetak Laporan Pesanan.....	67
Gambar 4.26	Rancangan layar Konfirmasi .....	68
Gambar 4.27	Rancangan layar Pengembalian.....	69
Gambar 4.28	Rancangan layar Detail Kendaraan .....	70
Gambar 4.29	<i>Squence Diagram</i> Login Admin.....	71
Gambar 4.30	<i>Squence Diagram</i> Entry Pelanggan.....	72
Gambar 4.31	<i>Squence Diagram</i> Entry Login Pelanggan .....	73
Gambar 4.32	<i>Squence Diagram</i> Entry Data Mobil .....	74
Gambar 4.33	<i>Squence Diagram</i> Entry Data Kategori.....	75
Gambar 4.34	<i>Squence Diagram</i> Entry Data Sopir .....	76
Gambar 4.35	<i>Squence Diagram</i> Entry Data Pesanan.....	77
Gambar 4.36	<i>Squence Diagram</i> Konfirmasi .....	78
Gambar 4.37	<i>Squence Diagram</i> Laporan .....	79
Gambar 4.38	<i>Squence Diagram</i> Pengembalian.....	80

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan .....	44
Tabel 4.2 Tabel Peminjaman.....	44
Tabel 4.3 Tabel Mobil .....	44
Tabel 4.4 Tabel Kategori.....	44
Tabel 4.5 Tabel Sopir .....	45
Tabel 4.6 Tabel Pengembalian .....	45
Tabel 4.7 Tabel Konfirmasi.....	45
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Data Peminjaman.....	46
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Data Mobil.....	47
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Data Pelanggan.....	47
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Data Sopir .....	48
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Data Kategori.....	49
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Data Konfirmasi .....	50
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Data Pengembalian.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A-1 Laporan Peminjaman .....86

### LAMPIRAN B : MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 Registrasi .....88

Lampiran B-2 Peminjaman .....89

Lampiran B-3 Pengembalian .....90

Lampiran B-4 Sopir .....91

### LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN

Lampiran C-1.Laporan Peminjaman .....93

### LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN

Lampiran D-1 Rancangan Registrasi.....95

Lampiran D-2 Data Mobil .....96

Lampiran D-3 Data Peminjaman .....97

Lampiran D-4 Data Pengembalian .....98

Lampiran D-5 Konfirmasi .....99

Lampiran D-6 Data Sopir .....100

Lampiran D-7 Kategori.....101

### LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET

Lampiran E Lembar surat keterangan riset.....103

### LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN



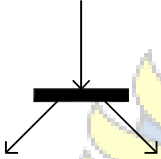
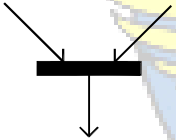

Lampiran F Kartu Bimbingan.....105

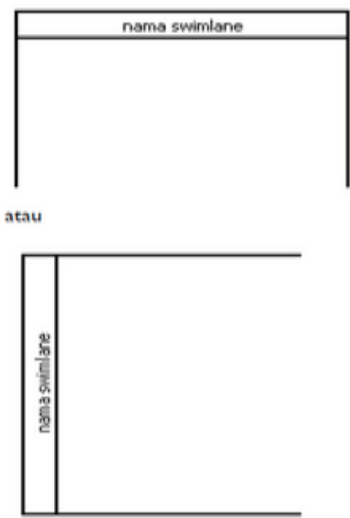
### LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI

Lampiran G Biodata Penulis Skripsi .....107

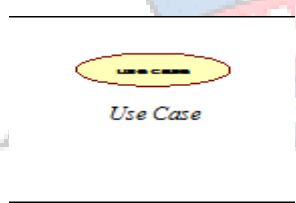

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram


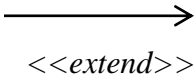
Simbol	Deskripsi
<p><b>Status awal</b></p> 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
<p><b>Aktivitas</b></p> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
<p><b>Pencabangan/decision</b></p> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
<p><b>Penggabungan/join</b></p> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
<p><b>Status akhir</b></p> 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

<p><b>Swimlane</b></p>  <p>atau</p>	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>
--	--

## 2. Simbol Use Case Diagram

simbol	Deskripsi
<p><b>Use Case</b></p> 	<p>Fungsionalisasi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.</p>
<p><b>Aktor / Actor</b></p>  <p><b>nama aktor</b></p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i></p>

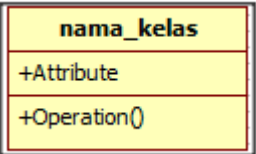


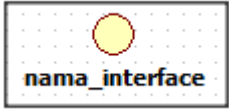

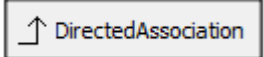
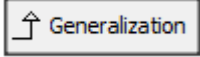
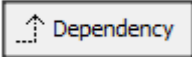

	nama aktor.
<b>Asosiasi / Association</b> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
<b>Ekstensi / Extend</b> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan.

### 3. Simbol Package Diagram

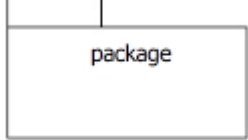
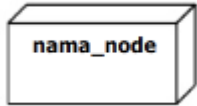
Simbol	Deskripsi
<b>Package</b> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kela atau elemen diagram UML lainnya.



### 4. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<b>Kelas</b> 	Kelas pada struktur sistem
<b>Antarmuka</b>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek


	
<p>Asosiasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Asosiasi berarah</p> 	<p>Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)</p>
<p>Kebergantungan</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas</p>
<p>Agregasi/aggregation</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)</p>

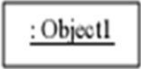

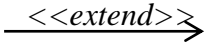
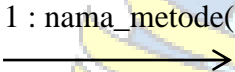
### 5. Simbol Deployment Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><b>Package</b></p> 	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>.</p>
<p><b>Node</b></p> 	<p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikuti sertakan harus</p>

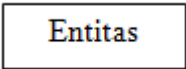
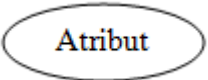
	sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
<b>Kebergantungan / dependency</b> 	Kebergantungan antara <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
<b>Link</b> 	Relasi antar <i>node</i> .



## 6. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<b>Aktor</b>  <b>nama aktor</b>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
<b>Garis hidup/life line objek</b> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
<b>Objek</b>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

	
<p><b>Waktu aktif</b></p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p> <p>Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
<p><b>Pesan tipe create</b></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p><b>Pesan tipe call</b></p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p>

### 7. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Simbol	Deskripsi
<p>Entitas</p> 	<p>Objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999: 30). Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang</p>
<p>Atribut</p> 	<p>Untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.</p>

<p>Relasi</p> 	<p>Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.</p>
<p>Link</p> 	<p>Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan atribut</p>

