

**PENERAPAN *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA BISNIS UNTUK  
MENINGKATKAN PENJUALAN DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL FAST: STUDI KASUS TOKO AR PARFUM  
PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



Intan

1622500146

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2020**

**PENERAPAN *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA BISNIS UNTUK  
MENINGKATKAN PENJUALAN DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL FAST: STUDI KASUS TOKO AR PARFUM  
PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

Intan

1622500146

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500146

Nama : Intan

Judul Skripsi : PENERAPAN *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA BISNIS  
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL FAST: STUDI KASUS TOKO  
AR PARFUM PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal berikut.

Pangkalpinang, 02 Juli 2020



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENERAPAN E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA BISNIS UNTUK  
MENINGKATKAN PENJUALAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
FAST : STUDI KASUS TOKO AR PARFUM PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Intan  
1622500146**

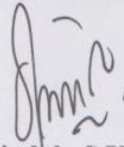
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 22 Juli 2020

**Anggota Penguji**



**Melati Suci Mayasari, M.Kom  
NUPN. 0206098301**

**Dosen Pembimbing**



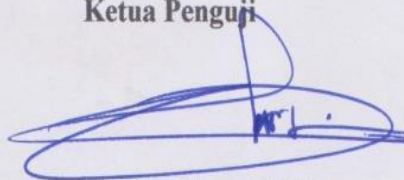
**Sarwindah, S.Kom, MM  
NIDN. 0212068601**

**Kaprodi Sistem Informasi**



**Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306**


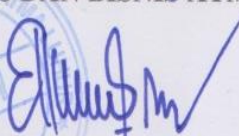
**Ketua Penguji**



**Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa, karena atas limpahan rahmat serta kasih dan sayangNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

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, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah dan Ibu, dan saudara saya tercinta yang telah sepenuhnya mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja sukmana, S.T., M.Sc, selaku rector ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku dosen pembimbing.
8. Teman- teman yang selalu support dalam dalam penelitian ini, Lola monica, Joseph Brostito Saiya, Pratama Fenaldy, Muhammad Alfadi dan teman-teman grup letingan gibut yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

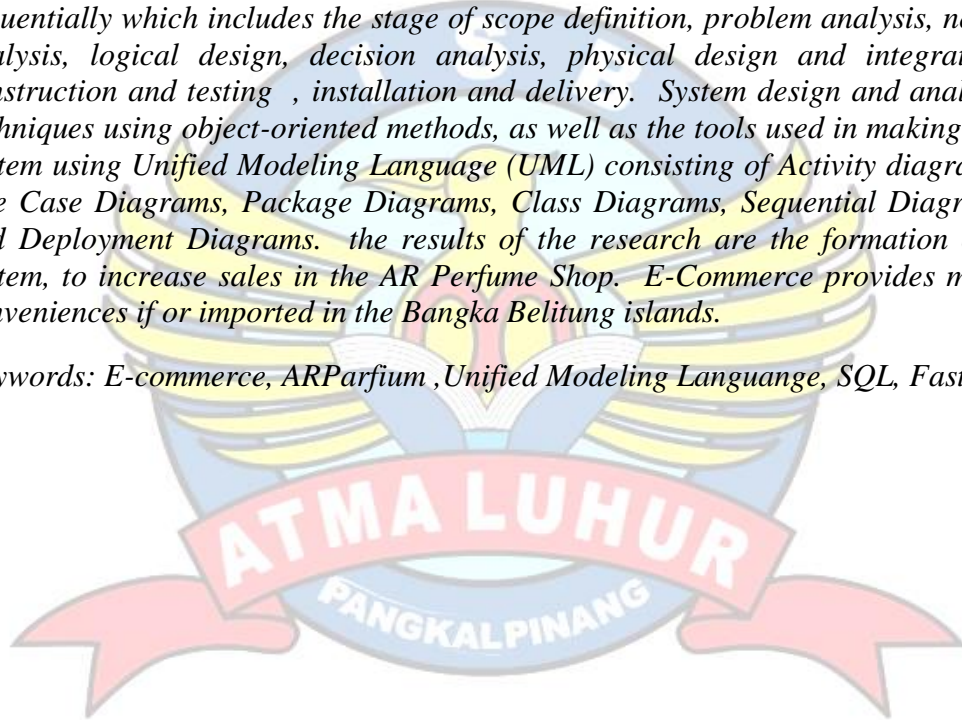
Pangkalpinang, 22 Juni 2020

Penulis

## ABSTRACT

*E-Commerce is one of the concepts that is quite developed in the field of information technology compared to conventional shopping concepts, including all the information consumers want can be accessed in more detail, quickly without being limited by place and time, and the transaction process can be made easier. So as to facilitate both the consumer and the seller. AR perfume Pangkalpinang is a shop engaged in the sale of refill perfumes. The processing is still manual so that it has difficulty in promoting goods because previously it was still manual. Therefore, the authors have the initiative to help make it easier to promote the implementation of e-commerce with the fast model carried out sequentially which includes the stage of scope definition, problem analysis, needs analysis, logical design, decision analysis, physical design and integration, construction and testing , installation and delivery. System design and analysis techniques using object-oriented methods, as well as the tools used in making this system using Unified Modeling Language (UML) consisting of Activity diagrams, Use Case Diagrams, Package Diagrams, Class Diagrams, Sequential Diagrams and Deployment Diagrams. the results of the research are the formation of a system, to increase sales in the AR Perfume Shop. E-Commerce provides many conveniences if or imported in the Bangka Belitung islands.*

*Keywords: E-commerce, ARParfium ,Unified Modeling Languange, SQL, Fast.*



## ABSTRAKSI

*E-Commerce* merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. *E-Commerce* memberikan banyak kemudahan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, dan proses transaksi bisa dilakukan menjadi lebih mudah. Sehingga dapat memudahkan baik dari pihak konsumen maupun penjual. AR parfum Pangkalpinang merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan parfum *refill* maupun import yang ada di kepulauan Bangka Belitung. Pengolahannya masih bersifat manual sehingga mengalami kesulitan dalam mempromosikan barang karena sebelumnya masih bersifat manual. Oleh karena itu, penulis memiliki inisiatif untuk membantu agar mempermudah dalam promosi dengan penerapan *e-commerce* dengan model *fast* dilakukan secara berurutan yaitu meliputi tahap definisi lingkup, analisa masalah, analisa kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain fisik dan integrasi, kontruksi dan pengujian, instalasi dan pengiriman. Teknik perancangan dan Analisis Sistem menggunakan metode Berorientasi Objek, 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 adalah terbentuknya suatu sistem, untuk meningkatkan penjualan yang ada di Toko AR Parfum.

Kata Kunci : *E-commerce*, AR Parfum, *Unified Modelling Language*, *SQL*, *Fast*.



## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN MUKA	
LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
<i>ABSTRACTION</i> .....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Teori Pendukung Umum .....	6
2.1.1 Definisi <i>E-commerce</i> .....	6
2.1.2 Jenis-jenis <i>E-commerce</i> .....	6
2.1.3 Keuntungan <i>E-commerce</i> .....	7
2.1.4 Kekurangan <i>E-commerce</i> .....	8
2.1.5 Model <i>E-commerce</i> .....	8
2.1.6 Pengertian media .....	8
2.1.7 Pengertian Bisnis.....	9
2.2 Teori FAST.....	9
2.2.1 Tahapan-tahapan model FAST.....	9



2.2.2 Metode Pengembangan Sistem .....	11
2.3 <i>Tools</i> Lainnya .....	11
2.3.1 ERD .....	11
2.3.2 Transformasi ERD ke LRS .....	12
2.3.3 LRS.....	12
2.3.4 Transformasi LRS ke Tabel LERASI .....	13
2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Sitem Informasi.....	13
2.4.1 <i>Website</i> .....	13
2.4.2 <i>SublimeText</i> .....	13
2.4.3 PHP.....	14
2.4.4 <i>XAM PP</i> .....	14
2.4.5 MySQL.....	14
2.4.6 HTML.....	14
2.4.7 CSS.....	15
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan Sistem .....	19
3.2 OOP( <i>Object Oriented programming</i> ).....	21
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	22
3.4 Perancangan Basis Data.....	24
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Tinjauan Organisasi .....	26
4.1.1 SejarahTempat Riset .....	26
4.1.2 SejarahTempat Motto,Visi,Misi .....	26
4.2 Struktur Organisasi .....	27
4.3 Tugas dan Wewenang .....	27
4.4 FAST .....	29
4.4.1 Definisi Lingkup .....	29
4.4.2 Analisa Masalah .....	29
4.4.2.1 Proses Bisnis .....	29
4.4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	31

4.4.2.3 Analisa Keluaran .....	36
4.4.2.4 Analisa Masukan .....	37
4.4.3 <i>Requirement Analysis</i> .....	39
4.4.3.1 Analisa Kebutuhan Sistem .....	39
4.4.3.2 Desain Sistem .....	42
4.4.3.3 Deskripsi <i>Usecase</i> .....	45
4.4.4 <i>Logical</i> Desain .....	50
4.4.4.1 Rancangan Basisi Data .....	50
4.4.4.2 Transformasi ERD ke LRS .....	51
4.4.4.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	52
4.4.4.4 Transformasi LRS ke Relasi .....	53
4.4.4.5 Spesifikasi Basis Data .....	55
4.4.4.6 Rancangan Dokumen Antar Muka .....	60
4.4.4.7 Rancangan Struktur .....	65
4.4.4.8 Rancangan Layar .....	66
4.4.4.9 <i>Sequence</i> Diagram .....	77
4.4.4.10 <i>Class</i> Diagram .....	85
4.4.4.11 <i>Deployment</i> Diagram .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	89
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Sistem.....	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Toko AR Parfum.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang yang akan dibeli.....	32
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pembelian Barang Secara Langsung.....	33
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Pembelian Barang Secara Tidak Langsung.....	34
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Bukti Pembayaran.....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan.....	36
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i> .....	42
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	43
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	44
Gambar 4.11 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	50
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS.....	51
Gambar 4.13 LRS ( <i>Logical Relational Structure</i> ).....	52
Gambar 4.14 Rancangan Struktur.....	65
Gambar 4.15 Rancangan Layar Login Admin.....	66
Gambar 4.16 Rancangan Layar Utama.....	66
Gambar 4.17 Rancangan Layar Tambah Barang.....	67
Gambar 4.18 Rancangan Layar Edit Barang.....	67
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Barang.....	68
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Edit Kategori.....	69
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Kategori.....	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Edit Jasa Pengiriman.....	70
Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Jasa Pengiriman.....	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Wilayah.....	71
Gambar 4.26 Rancangan Layar Edit Wilayah.....	71



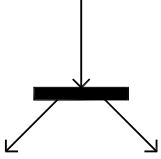


Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Wilayah.....	72
Gambar 4.28 Rancangan Lihat Pesanan.....	72
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data Pembayaran... ..	73
Gambar 4.30 Rancangan Layar Lihat Laporan... ..	73
Gambar 4.31 Rancangan Layar Tampil Laporan Produk... ..	74
Gambar 4.32 Rancangan Layar Buat Akun Pelanggan.....	75
Gambar 4.33 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	75
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Home</i> Pelanggan.....	76
Gambar 4.35 Rancangan Layar Keranjang... ..	76
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin .....	77
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang .....	77
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	78
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jasa Pengiriman... ..	78
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Entry Wilayah.....	79
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan... ..	79
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan .....	80
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran... ..	80
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Lihat dan Cetak Laporan... ..	81
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan... ..	81
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan... ..	82
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang... ..	82
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan... ..	83
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran... ..	83
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> History Pesanan... ..	84
Gambar 4.51 <i>Class Diagram</i> .....	85
Gambar 4.52 <i>Deployment Diagram</i> ... ..	86

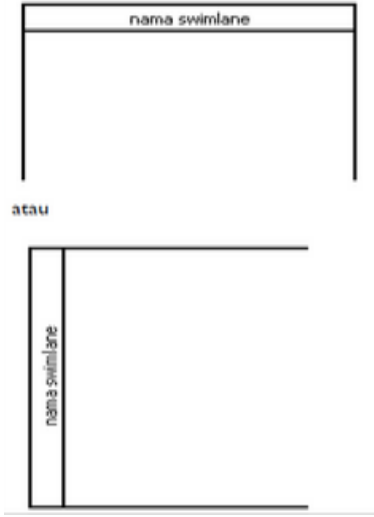
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Tabel User.....	53
Gambar 4.2 Tabel Pelanggan.....	53
Gambar 4.3 Tabel Pesanan.....	53
Gambar 4.4 Tabel Ada.....	53
Gambar 4.5 Tabel Barang.....	54
Gambar 4.6 Tabel Pembayaran.....	54
Gambar 4.7 Tabel Jasa Pengiriman.....	54
Gambar 4.8 Tabel Kategori.....	54
Gambar 4.9 Tabel Wilayah.....	55
Gambar 4.10 Tabel Pilih.....	55
Gambar 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	55
Gambar 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	55
Gambar 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada.....	57
Gambar 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang.....	57
Gambar 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	58
Gambar 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman.....	58
Gambar 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	59
Gambar 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Wilayah.....	59
Gambar 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih.....	60




## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

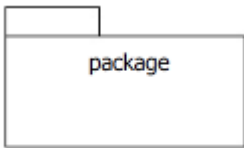
Simbol	Deskripsi
<b>Status awal</b> 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
<b>Aktivitas</b> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
<b>Pencabangan/decision</b> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari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

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

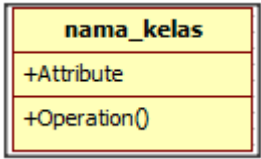
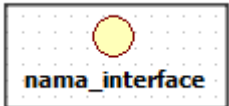
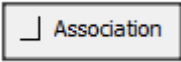
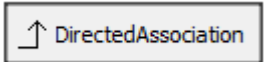
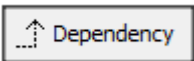
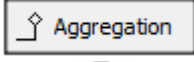
## 2. Simbol Use Case Diagram

simbol	Deskripsi
Use Case	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> .
Aktor / Actor  nama aktor	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.
Asosiasi / Association 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi / Extend 	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.

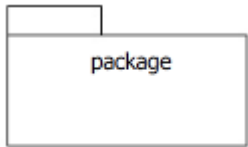
## 3. Simbol Package Diagram

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

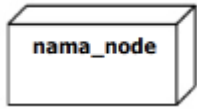
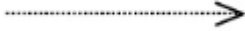

#### 4. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<b>Kelas</b> 	Kelas pada struktur sistem
<b>Antarmuka</b> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
<b>Asosiasi</b> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<b>Asosiasi berarah</b> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<b>Generalisasi</b> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
<b>Kebergantungan</b> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
<b>Agregasi/aggregation</b> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

#### 5. Simbol Deployment Diagram

Simbol	Deskripsi
<b>Package</b> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
<b>Node</b>	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

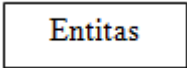
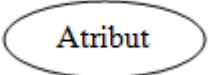




	maka komponen yang diikuti sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
<b>Kebergantungan / dependency</b> 	Kebergantungan antara <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
<b>Link</b> 	Relasi antar <i>node</i> .

### 6. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<b>Aktor</b> 	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
<b>Waktu aktif</b> 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya. Aktor tidak memiliki waktu aktif
<b>Pesan tipe create</b> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<b>Pesan tipe call</b>  1 : nama_metode()	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

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

Simbol	Deskripsi
<b>Entitas</b> 	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
<b>Atribut</b> 	Untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.
<b>Relasi</b> 	Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.
<b>Link</b> 	Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan atribut

