

BAB IV

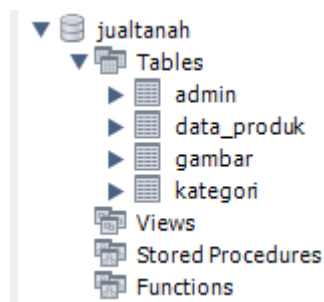
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengembangan Sistem

Pertama-pertama dalam mengembangkan sistem dari sebuah *website* adalah dimulai dari mengumpulkan data sesuai kebutuhan yaitu data produk yang dibuat ke dalam bentuk basis data. Basis data berfungsi sebagai acuan data dalam menjalankan *website*, sehingga *website* dapat dioperasikan apabila sumber data tersedia dalam bentuk basis data. Setelah basis data dibuat langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan sistem *website* dengan basis data dan desain *user interface website* yang telah dibuat sebelumnya agar *website* dapat digunakan oleh pengguna sesuai kebutuhan.

4.2 Pembuatan *Database*

Dalam pembuatan *database* tentu memerlukan sebuah *database* yang di gunakan sebagai sumber data yang kemudian akan disimpan di server. *Database server* yang digunakan adalah MySQL *Workbench*. . *Database* yang dibuat di dalam *server* dinamakan *database* jualtanah. Di dalam *database* jualtanah berisi beberapa tabel yaitu: *admin*, *data_produk*, *gambar*, *kategori*. Berikut gambar 4.1 adalah *Database* jualtanah yang telah dibuat.



Gambar 4. 1 *Database* JualTanah

Berikut gambar 4.2 adalah tabel-tabel dari *database* jualtanah pada tabel *admin*:

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
username	VARCHAR(10)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
password	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Gambar 4. 2 Tabel *Admin*

Tabel *admin* mempunyai 2 kolom antara lain:

1. *Username* merupakan *username admin* yang berfungsi untuk *login* dengan memasukkan *username* dan sebuah *primary key* dari tabel *admin*.
2. *Password* merupakan *password admin* yang berfungsi untuk *login* dengan memasukkan *password admin*.

Berikut gambar 4.3 adalah tabel-tabel dari *database* jualtanah pada tabel *data_produk*:

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
iddata_produk	INT(11)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kategori	VARCHAR(15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
judul	VARCHAR(200)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
harga	VARCHAR(15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
luas	VARCHAR(25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
deskripsi	VARCHAR(1000)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
alamat	VARCHAR(150)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
agen	VARCHAR(35)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
lat	FLOAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
lng	FLOAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
status_harga	ENUM('Permeter', 'To...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
id_sertifikat	INT(11)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL

Gambar 4. 3 Tabel *Data_Produk*

Tabel *data_produk* mempunyai 11 kolom antara lain:

1. *Iddata_produk*, adalah id data produk yang merupakan *primary key* dalam tabel *iddata_produk*.
2. *Kategori*, adalah jenis kategori yang di ambil dari *database* kategori.
3. *Judul*, adalah nama judul dari properti.
4. *Harga*, adalah harga dari properti.
5. *Luas*, adalah luas dari properti.

6. Deskripsi, adalah deskripsi dari properti.
7. Alamat, adalah alamat dari properti.
8. Agen, agen adalah nomer telpon pemilik properti.
9. Lat, adalah latitude yaitu titik koordinat lintang untuk menampilkan map
10. Lng, adalah longtitude yaitu titik koordinat bujur untuk menampilkan map.
11. Status_harga yaitu adalah status harga apakah properti itu permeter atau total harga.
12. Id_sertifikat merupakan *foreignkey* untuk memanggil id sertifikat di table sertifikat.

Berikut gambar 4.4 adalah tabel-tabel dari *database* jualanah pada tabel gambar:

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
id	INT(11)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
iddata_produk	INT(11)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
gambar	VARCHAR(255)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL

Gambar 4. 4 Tabel Gambar

Tabel Gambar mempunyai 3 kolom antara lain :

1. Id, adalah id gambar yang merupakan *primary key* dari tabel gambar
2. Iddata_produk, adalah id data produk merupakan *foreign key* dari tabel data_produk
3. Gambar, adalah gambar dari properti.

Berikut gambar 4.5 adalah tabel-tabel dari *database* jualanah pada tabel kategori:

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
id	INT(11)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kategori	VARCHAR(15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL

Gambar 4. 5 Tabel Kategori

Tabel Kategori mempunyai 2 kolom antara lain:

1. Id, adalah id kategori yang merupakan *primari key*.
2. Kategori, adalah jenis kategori yang berguna untuk memilih kategori.

Berikut gambar 4.6 adalah tabel-tabel dari *database* jualtanah pada tabelsertifikat:

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
id_sertifikat	INT(11)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
sertifikat	VARCHAR(10)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
gmbrsertifikat	VARCHAR(255)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL

Gambar 4. 6 Tabel Sertifikat

Tabel Sertifikat mempunyai 3 kolom antara lain :

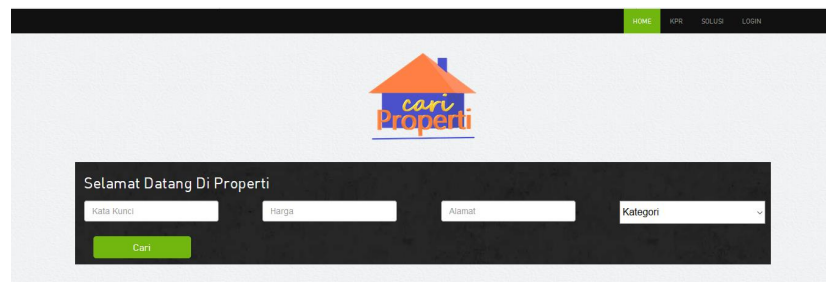
4. Id_sertifikat, adalah id gambar yang merupakan *primary key* dari tabel sertifikat.
5. Sertifikat adalah status sertifikat yang di miliki oleh penjual..
6. Gambar adalah gambar dari sertifikat.

4.3 Implementasi Antarmuka

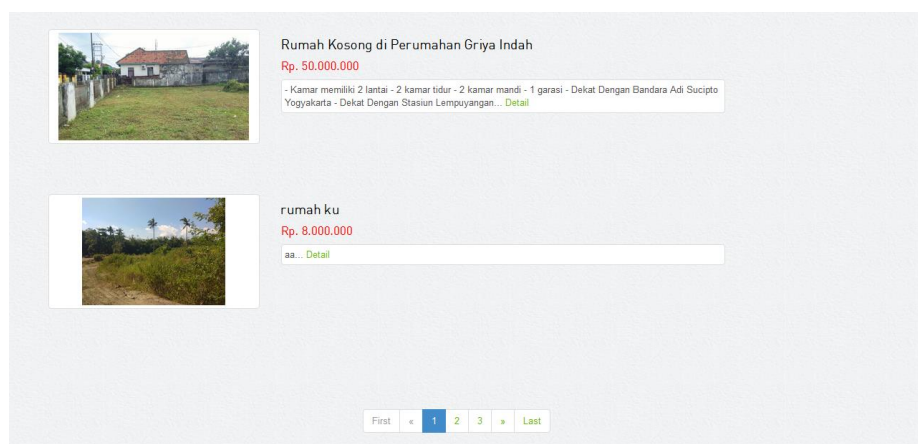
Mengimplementasikan *website* dan rancangan desain *user interface* harus di buat ke dalam bahasa pemrograman. Bahasa yang di pakai adalah bahasa perograman PHP. Sedangkan alat pendukung perangkat lunak yang di gunakan dalam mengimplementasikan adalah NetBean 8.2 dan Xampp.

4.3.1. Halaman Utama *Public*

Halaman utama *public* adalah halaman utama dari *website* yang dapat di lihat oleh *admin* dan pelanggan. Di halaman utama ini terdapat menu *home* yang berisi pencarian properti, dan menampilkan produk properti tanah dan rumah. Di pencarian properti terdapat dua menu yaitu menu tanah dan menu rumah yang berisi untuk menampilkan kategori tanah ataupun rumah. Terdapat menu kpr yang berisi tentang Simulasi KPR, dan penjelasan KPR. Terdapat menu solusi yang berisi tentang cara iklan, dan tips-tips. Dan yang paling bawah terdapat menu *footer*. Dapat di lihat pada gambar 4.6, gambar 4.7 dan gambar 4.8.



Gambar 4. 6 Halaman Utama Bagian Atas



Gambar 4. 7 Halaman Utama Menampilkan Properti Bagian Tengah

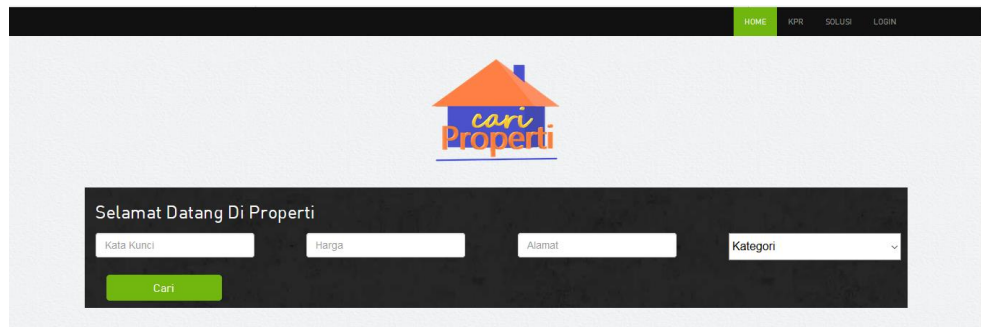


Gambar 4. 8 Halaman Utama Menu *Footer* Bagian Bawah

4.3.2. Menu Pencarian

Menu pencarian berfungsi untuk mencari properti yang diinginkan, terdapat empat kategori pencarian yaitu sesuai kata kunci, harga, alamat, dan kategori. Untuk kata kunci, harga, dan alamat pengguna tidak wajib mengisi. Untuk kategori pengguna wajib mengisi apakah pengguna mencari tanah ataupun rumah. Jika pengguna memilih kategori tanah dan menekan tombol cari maka *website* akan

menampilkan produk properti tanah. Dan sebaliknya jika pengguna memilih kategori rumah dan menekan tombol cari maka website akan menampilkan produk properti kategori rumah. Dapat di lihat padagambar 4.10.

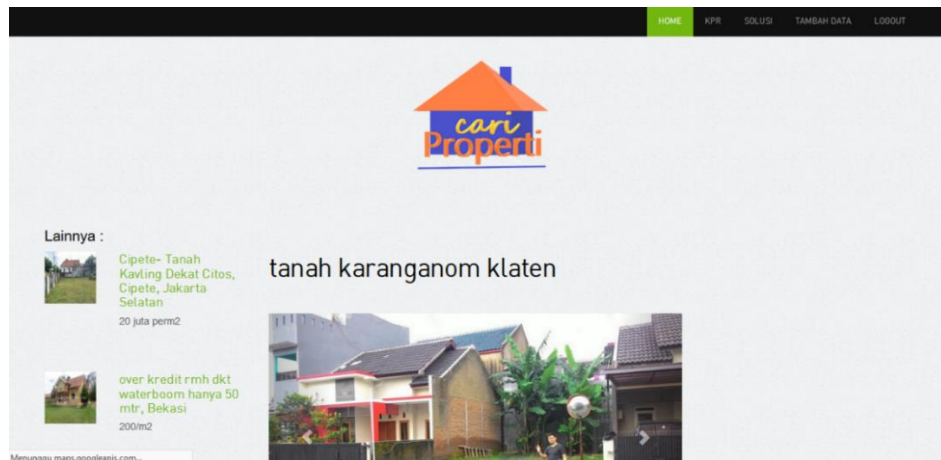


Gambar 4. 9 Menu Pencarian

4.3.3. Halaman Detail Properti

Halaman ini berisikan detail atau keterangan properti yang di jual. Yaitu menampilkan judul data properti, menampilkan gambar berupa slide, menampilkan

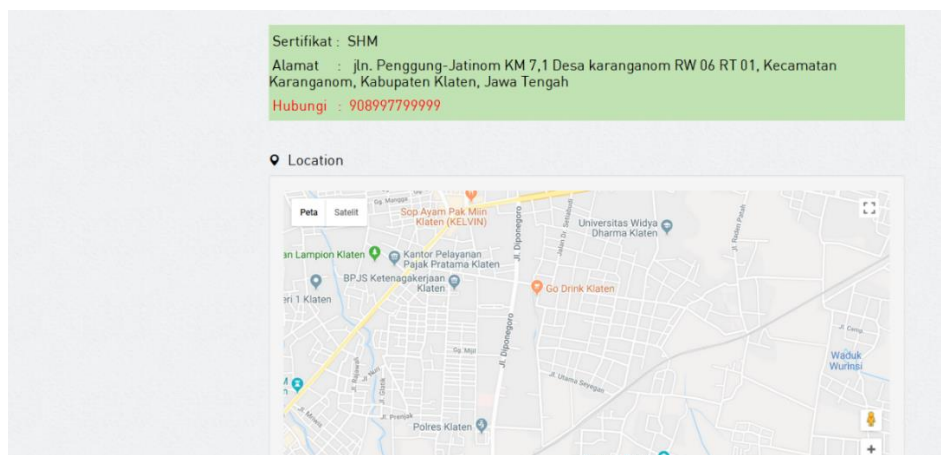
Harga pada properti, menampilkan luas data properti, menampilkan kategori properti, menampilkan detail atau keterangan data properti, menampilkan status sertifikat data properti, menampilkan alamat data properti, menampilkan nomer telpon agen properti, dan menampilkan map lokasi properti. Dapat dilihat pada gambar 4.17, gambar 4.18 dan gambar 4.19.



Gambar 4. 10 Halaman Detail Produk Bagian Atas



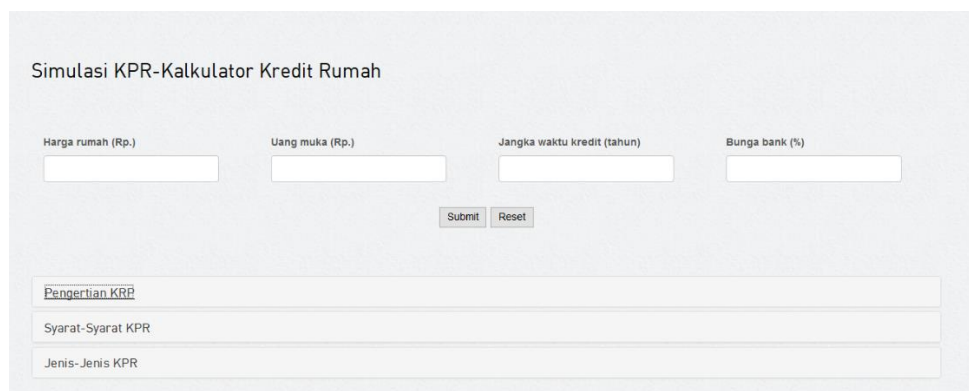
Gambar 4. 11 Halaman Detail Produk Bagian Tengah



Gambar 4. 12 Halaman Detail Produk Bagian Bawah

4.3.4. Halaman KPR

Di dalam halaman kpr terdapat fitur simulasi kalkulator menghitung kpr serta halaman ini di lengkapi dengan penjelasan kpr, syarat-syarat kpr, dan jenis jenis kpr berfungsi agar pengguna dapat mengerti KPR tersebut. Simulasi Kpr adalah simulasi untuk mengetahui jumlah kredit dan tagihan perbulan. Terdapat empat input text untuk menghitung kpr yaitu Harga Rumah(RP.), Uang Muka(RP.), Jangka Waktu(tahun), Bunga Bank(%), jika ingin menghitung kpr pengguna wajib mengisi *input text* tersebut serta terdapat tombol *submit* untuk menghitung dan *reset* untuk mengulang dari awal. Cara menghitungnya pertama menghitung berapa jumlah uang yang harus di pinjam atau bisa di sebut kredit yaitu harga rumah dikurangi uang muka maka akan menemukan jumlah yang harus di kredit. Kedua menghitung jumlah bunga yaitu jumlah kredit di kalikan dengan jumlah bunga di bagi 100 dan di kali jangka waktu atau bisa di sebut *tenor*. Yang ke tiga menghitung total bunga yaitu menambah jumlah bunga dan jumlah kredit. Dan yang terakhir adalah menghitung angsuran yang harus di bayar yaitu jumlah total bunga di bagi dengan jumlah *tenor* atau jangka waktu kemudian di bagi lagi dengan 12. Yang di maksud 12 itu adalah jumlah bulan dalam satu tahun. Maka akan keluar hasil total bunga, total hutang, total harga rumah, dan total angsuran perbulan. Dan terdapat fitur *button text* untuk menghitung ulang. Dapat dilihat pada gambar 4.20, gambar 4.21. gambar 4.22, gambar 4.23, dan gambar 4.24.



Simulasi KPR-Kalkulator Kredit Rumah

Harga rumah (Rp.) Uang muka (Rp.) Jangka waktu kredit (tahun) Bunga bank (%)

Submit Reset

Pengertian KPR

Syarat-Syarat KPR

Jenis-Jenis KPR

Gambar 4. 13 Halaman Kpr Menghitung Kpr

Simulasi KPR-Kalkulator Kredit Rumah

Harga rumah	500.000.000
Uang muka	300.000.000
Jangka waktu kredit	5 tahun
Bunga bank	9,75 %/tahun
Total bunga	90.000.000
Total hutang	290.000.000
Total harga rumah	590.000.000
Angsuran perbulan	4.833.333

[Hitung Ulang?](#)

[Pengertian KRP](#)

[Syarat-Syarat KPR](#)

[Jenis-Jenis KPR](#)

Gambar 4. 14 Halaman Kpr Hasil Menghtung Kpr

Pengertian KRP

KPR merupakan singkatan dari Kredit Pemilikan Rumah, yaitu produk pembiayaan untuk pembeli rumah dengan skema pembiayaan sampai dengan 90% dari harga rumah. Hingga saat ini KPR disediakan oleh perbankan, walaupun sudah ada perusahaan pembiayaan yang menyalurkan pembiayaan dari lembaga sekunder untuk pembiayaan perumahan (housing financing). Sebelum mengajukan aplikasi Kredit Pemilikan Rumah (KPR) atau Kredit Pemilikan Apartemen (KPA) , calon debitur/peminjam perlu menyiapkan sejumlah dokumen. Dokumen syarat KPR yang dibutuhkan bergantung pada jenis pekerjaan calon peminjam :

1. Karyawan (baik swasta maupun PNS)
2. Pengusaha / Wiraswasta
3. Professional (dokter, pengacara, dll)

Dokumen syarat KPR BTN, BCA, BRI, Mandiri, dan bank lainnya hampir sama. Kami sudah bandingkan syarat KPR di 22 bank partner sikatabis.com saat ini. Contoh perbedaannya, untuk fotokopi slip gaji, bank A butuh 3 bulan terakhir, sedangkan bank B hanya butuh 1 bulan terakhir.

Mengapa Saya Harus Menggunakan KPR ?

Namun, ternyata kegunaan KPR tidak cuma itu saja. Masih ada banyak kegunaan KPR yang membuatnya menjadi solusi bagi Anda yang ingin memiliki rumah. Apa saja? Berikut pembahasannya.

1. Uang Muka Ringan

Seperi yang sudah disebutkan di atas, dengan menggunakan KPR, Anda tidak perlu memusingkan besarnya harga rumah, karena tinggal menyiapkan uang mukanya saja. Sekarang tinggal Anda yang harus menemukan bank mana yang memberikan penawaran pembiayaan cukup besar, yaitu minimal 80%. Karena semakin tinggi margin pembiayaannya, maka uang muka yang mesti disiapkan tentu semakin kecil. Beberapa bank yang memberikan margin pinjaman cukup besar diantaranya Commonwealth Bank KPR, Panin Bank KPR, Permata Bank KPR Tetap, dan lainnya.

2. Legalitas Terjamin

Dengan menggunakan KPR dari bank resmi, Anda tidak cuma mendapatkan rumah impian. Tetapi juga sertifikat yang menjamin legalitas tempat tinggal kita. Sebelum menerima surat tersebut, biasanya bank akan mengecek keabsahannya lewat Badan Pertanahan Nasional (BPN). Dengan begitu, tidak perlu lagi khawatir tanah atau tempat tinggal kita akan diserobot pihak tidak

Gambar 4. 15 Halaman Kpr Penjelasan Kpr

Pengertian KRP

Syarat-Syarat KPR

Permohonan KPR diajukan dengan mengisi formulir pemesanan unit dari pengembang serta melunasi biaya pemesanan dan uang muka. Lengkapi formulir pengajuan kredit dan siapkan dokumen-dokumen penting seperti yang tertera dalam daftar persyaratan berikut ini

Minta dokumen dari penjual : (minta penjual bawa saat anda berkunjung supaya hemat waktu)

1. Fotokopi sertifikat (SHM, SHGB, atau strata title)
2. Fotokopi IMB
3. Fotokopi PBB terakhir
4. Fotokopi denah bangunan (jika ada)

Data penjual (Fotokopi KTP suami-istri dan KK. Jika beli dari developer, ini tidak perlu) Jika penjual = developer dan sudah kerjasama dengan bank, maka #1 – #5 tidak perlu. Hanya perlu SPR (Surat Pemesanan Rumah) dari developer

Dokumen Jaminan (Cukup di FotoCopy)	Karyawan	Pengusaha	Profesional
1 Sertifikat (SHM atau SHGB atau strata title)	✓	✓	✓
2 IMB	✓	✓	✓
3 PBB	✓	✓	✓
4 Denah Bangunan (jika ada)	✓	✓	✓
5 KTP Penjual (Suami + Istri)	✓	✓	✓
Dokumen Peminjam (Cukup di FotoCopy)			

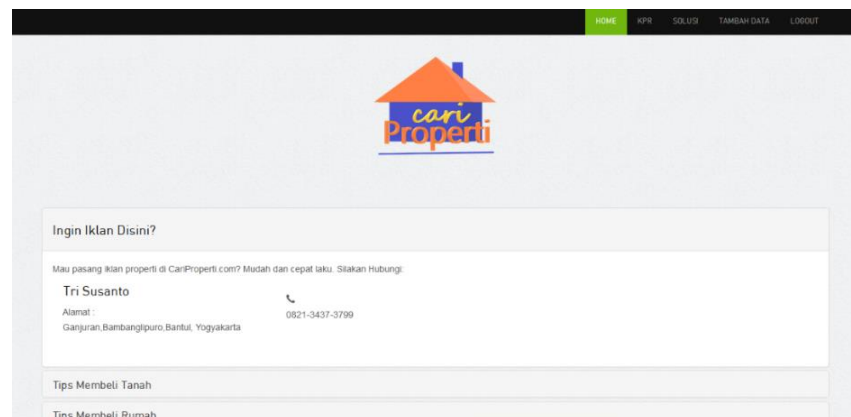
Gambar 4. 16 Halaman Kpr Syarat-syarat Kpr

Pengertian KRP
Syarat-Syarat KPR
<u>Jenis-Jenis KPR</u>
<p>Berdasarkan persyaratan penerima pinjaman dan tingkat suku bunga maka KPR dibedakan atas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KPR Bersubsidi: Adalah KPR disediakan oleh Bank sebagai bagian dari program pemerintah atau Jamsostek, dalam rangka memfasilitasi pemilikan atau pembelian rumah sederhana sehat (RS Sehat/ RSH) oleh masyarakat berpenghasilan rendah sesuai kelompok sasaran. Yang akan dikenakan subsidi adalah: suku bunga kredit atau uang muka. 2. KPR Konvensional atau KPR Non-Subsidi: Adalah produk KPR yang disediakan oleh perbankan dengan persyaratan yang mengikuti ketentuan umum perbankan dan tingkat suku bunga regular yang ditetapkan oleh bank yang bersangkutan. Bisa saja suku bunga antar setiap bank, berbeda satu sama lainnya. 3. KPR Syariah: KPR jenis ini tidak jauh berbeda dengan KPR non subsidi, tapi cara transaksinya menggunakan prinsip akad murabahah (jual-beli) atau musyarakah mutanaqshah (kerjasama sewa). Sejumlah bank baik milik pemerintah maupun bank swasta telah memiliki produk KPR Syariah. 4. Inhouse KPR: Istilah ini dipergunakan oleh sebagian orang untuk membedakan antara KPR produk lembaga keuangan dan KPR internal yang disediakan pengembang. Jenis KPR ini sebetulnya adalah nama lain dari pembelian properti dengan cicilan bertahap sebagai fasilitas yang disediakan oleh pengembang.

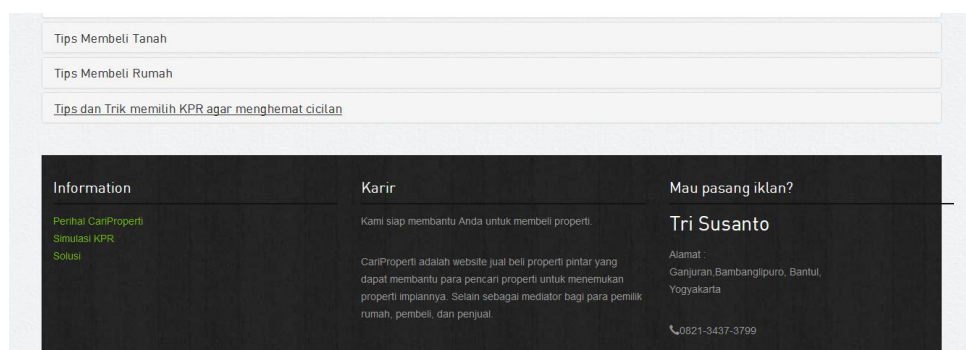
Gambar 4. 17 Halaman Kpr Jenis Kpr

4.3.5. Halaman Solusi

Halaman solusi adalah halaman yang berisikan tips-tips membeli rumah dan tanah, cara iklan dan tips dan trik memilih kpr. Dapat dilihat pada gambar 4.25 dan gambar 4.26.



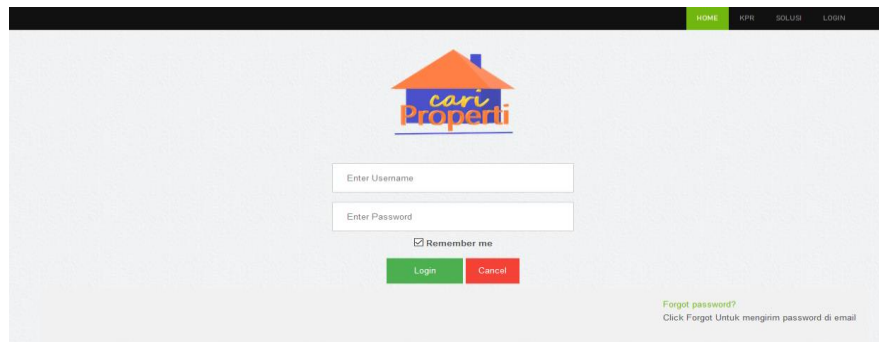
Gambar 4. 18 Halaman Solusi Bagian Atas



Gambar 4. 19 Halaman Solusi Bagian Bawah

4.3.6. Halaman *Login*

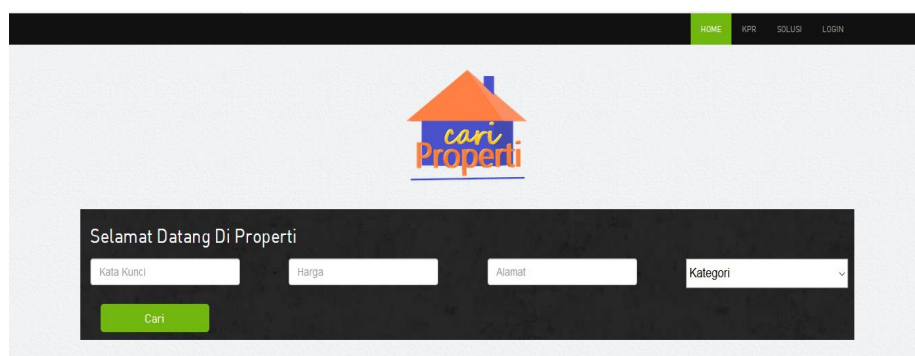
Halaman *login* merupakan halaman yang berfungsi untuk memasuk ke halaman utama untuk *admin*. Pada halaman ini pengguna selain *admin* tidak bisa masuk hanya *admin* yang bisa masuk. Admin harus mengisi *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 4.27.



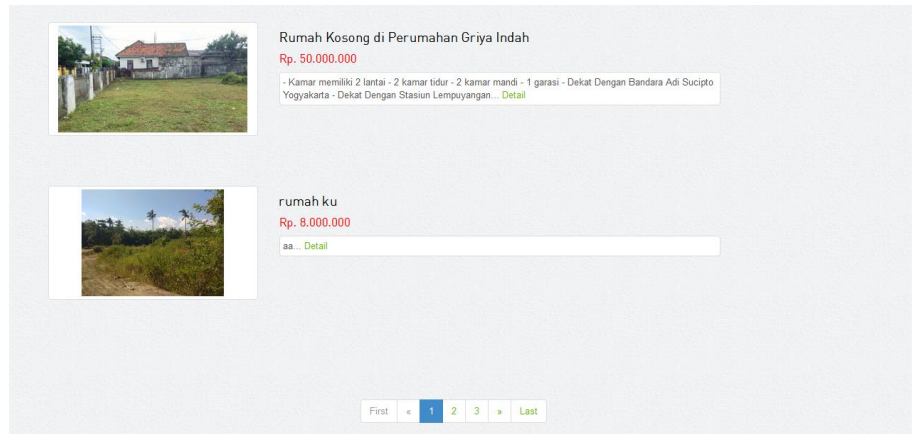
Gambar 4. 20 Halaman *Login*

4.3.7. Halaman Utama *Admin*

Halaman utama *Admin* adalah halaman utama *admin* dari *website* yang dapat di lihat oleh *admin*. Di halaman utama *admin* ini terdapat menu *home* yang berisi pencarian properti, dan menampilkan produk properti tanah dan rumah. Di pencarian properti terdapat dua menu yaitu menu tanah dan menu rumah yang berisi untuk menampilkan kategori tanah ataupun rumah. Terdapat menu *kpr* yang berisi tentang Simulasi *kpr* dan penjelasan *kpr*. Terdapat menu *solusi* yang berisi tentang cara iklan, dan tips-tips. Terdapat menu *tambah data* untuk *admin* menambahkan produk properti Dan yang paling bawah terdapat menu *footer*. Dapat dilihat pada gambar4.27, gambar 4.28 dan gambar 4.29.



Gambar 4. 21 Halaman Utama *Admin* Bagian Atas



Gambar 4. 22 Halaman Utama *Admin* Bagian Tengah

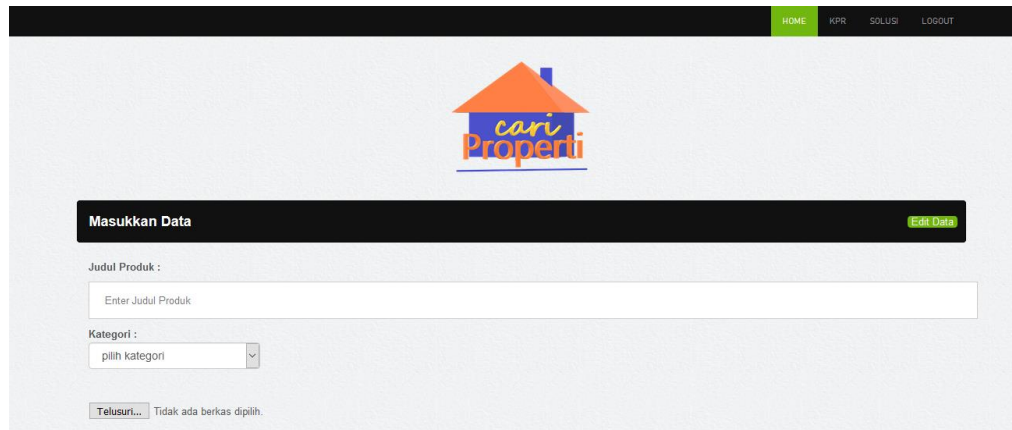


Gambar 4. 23 Halaman Utama *Admin* Bagian Bawah

4.3.8. Halaman Tambah Data

Halaman Tambah Data merupakan halaman untuk menampah produk properti, *admin* dapat mengisi data judul properti, memilih kategori properti dengan cara memilih kategori tanah ataupun kategori rumah, memasukkan gambar properti dengan cara menekan tombol telusur lalu akan keluar jendela. Di sini gambar bersifat multiple, jika *admin* ingin memilih 1 gambar maka klik pada salah satu gambar lalu open, jika admin memilih gambar lebih dari satu maka admin dapat mengeblok gambar ataupun dengan mengeklik salah satu gambar kemudian menekan tombol ctrl secara terus menerus dan pilih gambar yang lain lalu open. *Admin* juga memasukkan harga properti, luas properti, deskripsi properti, alamat properti, sertifikat properti, nomer telpon properti, dan alamat untuk *map* property tersebut. Terdapat tombol *button edit* data untuk *admin* mengubah data atau

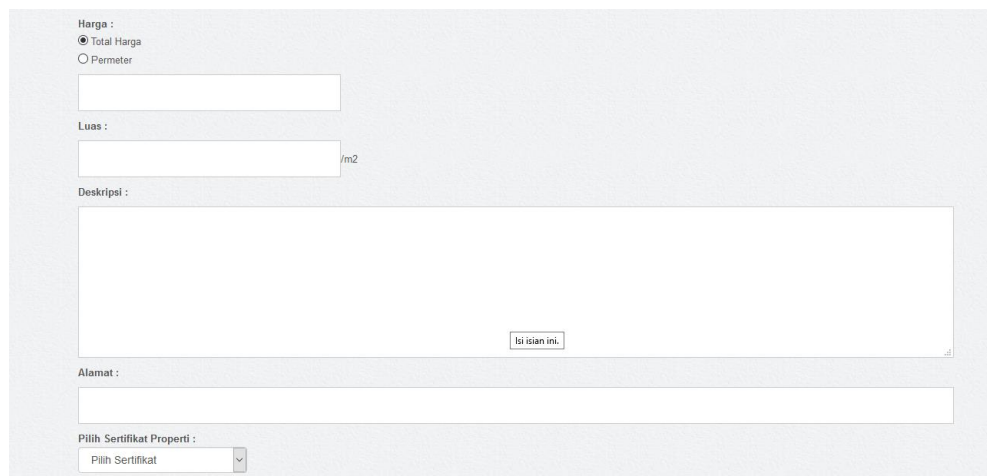
menghapus data properti. Dapat dilihat pada gambar 4.30, gambar 4.31 dan gambar 4.32.



The screenshot shows the top section of a web form. At the top right, there is a navigation bar with links: HOME, KPR, SOLUSI, and LOGOUT. In the center, there is a logo for 'cari Properti' featuring a house icon. Below the logo is a dark header with the text 'Masukkan Data' and a green 'Edit Data' button. The form contains the following fields:

- Judul Produk :** A text input field with the placeholder 'Enter Judul Produk'.
- Kategori :** A dropdown menu with the placeholder 'pilih kategori'.
- Telusuri...** A button with the text 'Tidak ada berkas dipilih.'

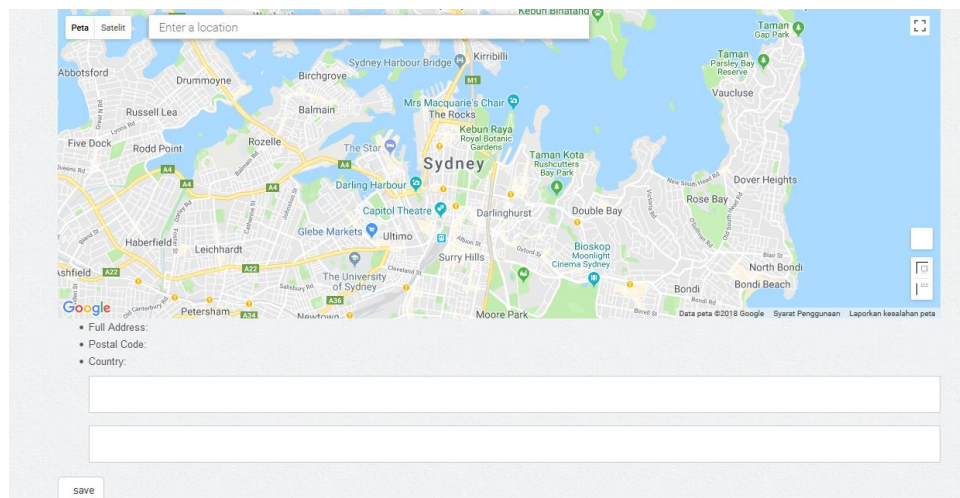
Gambar 4. 24 Halaman Tambah Data Bagian Atas



The screenshot shows the middle section of the web form. It contains the following fields:

- Harga :** Two radio buttons: 'Total Harga' (selected) and 'Permeter'.
- Luas :** A text input field with the placeholder 'isi isian ini.' and the unit '/m2'.
- Deskripsi :** A large text area with the placeholder 'isi isian ini.'
- Alamat :** A text input field.
- Pilih Sertifikat Properti :** A dropdown menu with the placeholder 'Pilih Sertifikat'.

Gambar 4. 25 Halaman Tambah Data Bagian Tengah



Gambar 4. 26 Halaman Tambah Data Bagian Bawah

4.3.9. Halaman *Edit*

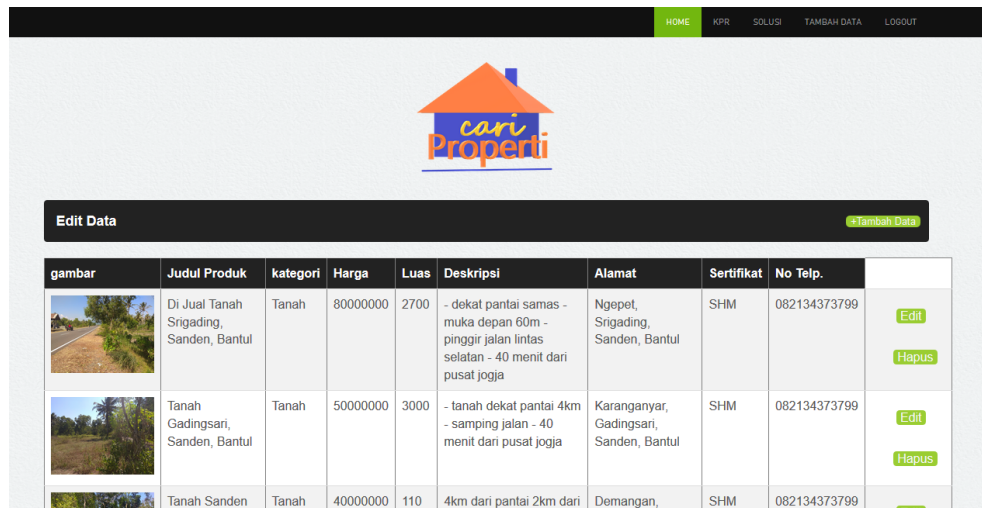
Halaman *edit* merupakan halaman *admin* untuk menampilkan semua produk properti, mengedit, dan mencari data yang akan di ubah dan di hapus. Di halaman ini terdapat fitur pencarian, fitur *edit* dan fitur *delete*. Fitur pencarian berisi tentang mencari produk properti sesuai dengan judul produk properti. Fitur *edit* untuk membuka halaman baru yaitu halaman *edit* data untuk mengedit data. Fitur *delete* untuk menghapus data yang sudah tak terpakai atau salah. Terdapat juga fitur tambah data untuk menambah data. Dapat dilihat pada gambar 4.33.



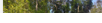
NO	Gambar	Judul Produk	kategori	Harga	Luas	Deskripsi	Alamat	Sertifikat	No Telp.	Edit	Hapus
1		Di Jual Tanah Singading, Sanden, Bantul	Tanah	80000000	2700	- dekat pantai samas - muka depan 60m - pinggir jalan lintas selatan - 40 menit dari pusat jogja	Ngepet, Singading, Sanden, Bantul	SHM	082134373799	Edit	Hapus
						Type* LB :85* * LT :105* CASH *385*JT KPR. *400*JT Spesifikasi : ~3 kamar tidur* ~2 kamar mandi* ~atap genteng mantili* ~lantai					

Gambar 4. 27 Halaman *Edit*

4.3.10. Halaman Pencarian *Edit*

Pada halaman pencarian *edit* berisi tentang menampilkan hasil pencarian halaman *edit*. Terdapat fitur *edit* data, fitur *hapus* data dan terdapat menu tambah data. Dapat dilihat pada gambar 4.34



gambar	Judul Produk	kategori	Harga	Luas	Deskripsi	Alamat	Sertifikat	No Telp.	
	Di Jual Tanah Srigading, Sanden, Bantul	Tanah	80000000	2700	- dekat pantai samas - muka depan 60m - pinggir jalan lintas selatan - 40 menit dari pusat jogja	Ngepet, Srigading, Sanden, Bantul	SHM	082134373799	Edit Hapus
	Tanah Gadingsari, Sanden, Bantul	Tanah	50000000	3000	- tanah dekat pantai 4km - samping jalan - 40 menit dari pusat jogja	Karanganyar, Gadingsari, Sanden, Bantul	SHM	082134373799	Edit Hapus
	Tanah Sanden	Tanah	40000000	110	4km dari pantai 2km dari	Demangan,	SHM	082134373799	Edit Hapus

Gambar 4. 28 Halaman Pencarian *Edit* Untuk Hasil Fitur Pencarian

4.3.11. Halaman *Edit* Data

Halaman *Edit* Data adalah halaman dimana *admin* mengubah data properti. Di halaman *edit* data *admin* dapat mengubah judul properti, kategori properti, harga properti, luas properti, deskripsi properti, alamat properti, nomer telpon atau agen properti. Terdapat juga menu *edit* data untuk kembali ke *edit* data. Dapat dilihat pada gambar 4.35, gambar 4.36, dan gambar 4.37.

The screenshot shows the top portion of a web application interface. At the top is a dark navigation bar with links for HOME, KPR, SOLUSI, TAMBAH DATA, and LOGOUT. Below this is the 'cari Properti' logo, which features a stylized house icon. A black header bar with the text 'Edit Data' is positioned above the main form area. The form includes a 'Judul Produk' field with the text 'Di Jual Tanah Srigading, Sanden, Bantul', a 'Pilih Kategori Properti' dropdown menu, and a 'Harga' section with radio buttons for 'Total Harga' (selected) and 'Permeter'. A text input field is present below the price options.

Gambar 4. 29 Halaman *Edit Data* Bagian Atas

This screenshot displays the lower portion of the 'Edit Data' form. It features a text input field containing '2700' followed by '/m2'. Below this is a large 'Deskripsi' text area. The 'Alamat' field contains 'Ngepet, Srigading, Sanden, Bantul'. There is a 'Pilih Sertifikat' dropdown menu with 'Kategori' selected. The 'Agen' field contains the phone number '082134373799'. At the bottom of the form are two buttons: 'SIMPAN' and 'cancel'.

Gambar 4. 30 Halaman *Edit Data* Bagian Bawah

4.3.12. Menu *Footer*

Footer merupakan menu fitur yang berada di paling bawah *website*. Berisikan informasi tentang perihal cari properti yaitu berupa *link* yang menghubungkan ke halaman perihal cari properti, simulasi kpr yaitu berupa *link* yang menghubungkan halaman kpr, solusi yaitu berupa *link* yang menghubungkan halaman solusi, karir cari properti, dan cara iklan. Dapat dilihat pada gambar 4.38

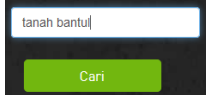
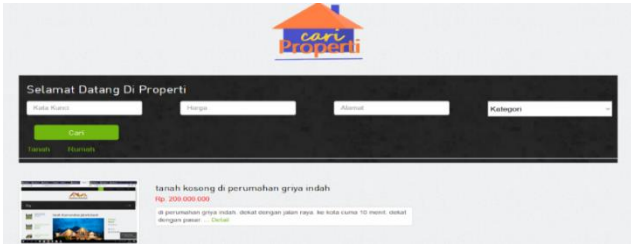
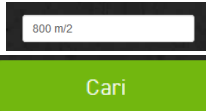
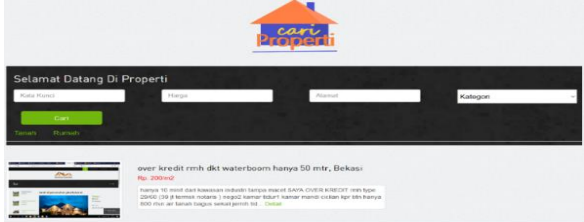


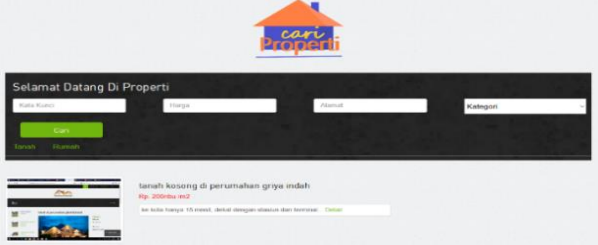
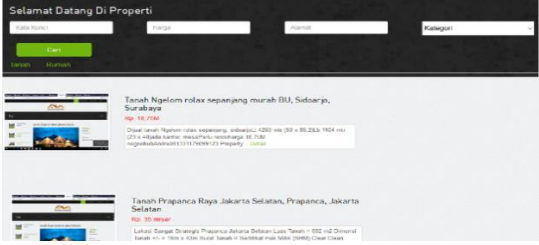
Gambar 4. 31 Menu *Footer*




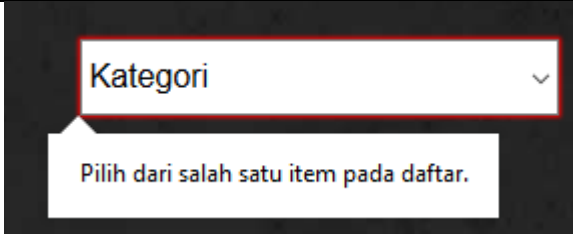
4.4 Metode Pengujian




Metode pengujian yang digunakan dalam pengembangan *website* adalah *black box testing*. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui fungsional dari perangkat lunak yang dikembangkan. Tabel hasil pengujian *website* dijelaskan pada tabel 4.1


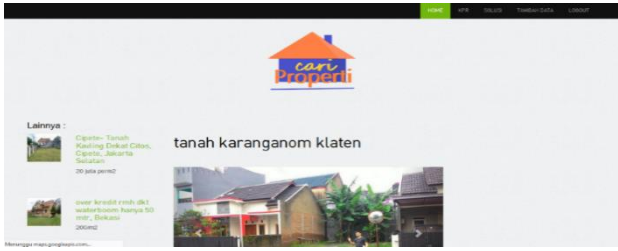
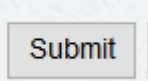
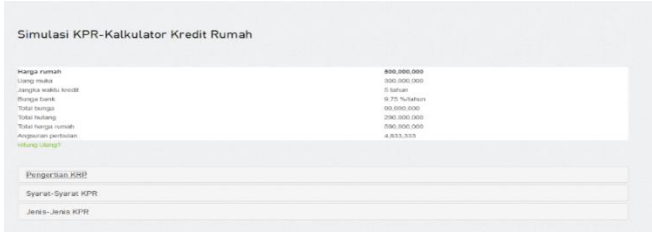
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian



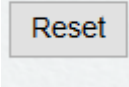

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
1	Halaman Utama, <i>button</i> cari dengan mencari kata kunci	 Menekan Tombol Cari untuk Kata Kunci	Menampilkan data properti berdasarkan kata kunci	 Pada halaman awal user mencari data sesuai kata kunci maka sistem akan menampilkan data properti sesuai kata kunci.	Berhasil
2	Halaman Utama, <i>button</i> cari dengan mencari Harga	 Menekan Tombol Cari untuk mencari harga	Menampilkan data properti berdasarkan harga	 Pada halaman awal user mencari data sesuai harga properti maka sistem akan menampilkan data properti sesuai harga.	Berhasil


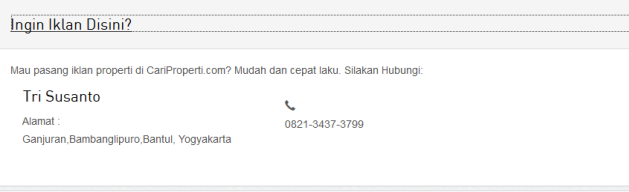
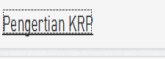
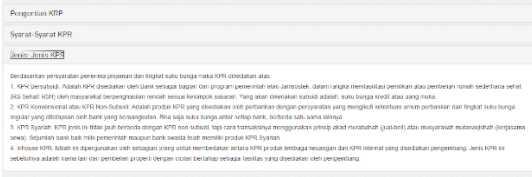
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
3	Halaman Utama, <i>button</i> cari dengan mencari Alamat	<input data-bbox="636 533 842 587" type="text" value="bantul"/> <input data-bbox="636 612 842 667" type="button" value="Cari"/> Menekan Tombol Cari untuk mencari alamat	Menampilkan data properti berdasarkan alamat	 <p>Pada halaman awal user mencari data sesuai alamat properti maka sistem akan menampilkan data properti sesuai alamat.</p>	Berhasil
4	Halaman Utama, <i>button</i> cari dengan mencari kategori tanah	<input data-bbox="636 943 842 997" type="text" value="Tanah"/> <input data-bbox="636 1023 842 1077" type="button" value="Cari"/> Menekan Tombol Cari untuk mencari kategori tanah	Menampilkan data properti berdasarkan kategori tanah	 <p>Pada halaman awal user mencari data dengan memilih kategori tanah maka sistem akan menampilkan data properti tanah.</p>	Berhasil

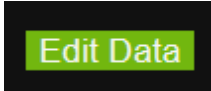
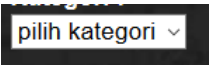
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
5	Halaman Utama, <i>button</i> cari dengan mencari kategori rumah	 Cari Menekan Tombol Cari untuk mencari kategori rumah	Menampilkan data properti berdasarkan kategori rumah	 Pada halaman awal user mencari data dengan memilih kategori tanah maka sistem akan menampilkan data properti tanah.	Berhasil
6	Halaman Utama <i>button</i> cari jika kategori tidak di pilih	 Cari Menekan tombol cari jika tidak memilih kategori	Menampilkan validasi kategori.	 Maka kategori akan memberikan pesan pilih dari salah satu item pada daftar.	

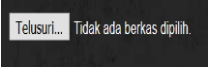
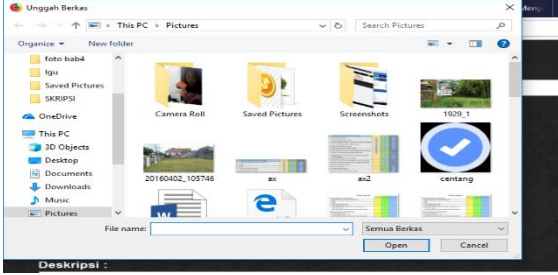
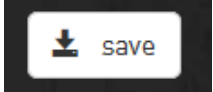
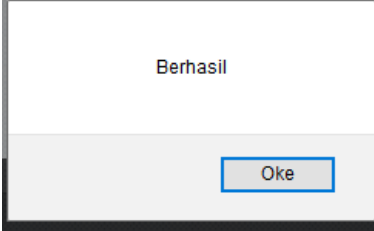
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
7	Halaman Utama, <i>button pagination</i>	 <p>Menekan Tombol Pagination pada halaman utama</p>	Menampilkan data properti di halaman ke dua	 <p>Pada bagian bawah hasil dari menampilkan data properti terdapat <i>button pagination</i> yang berfungsi untuk menampilkan data lebih banyak.</p>	Berhasil
8	Halaman Utama, Halaman Tanah, Halaman Rumah, pada <i>button image</i>	 <p>Menekan Tombol pada image pada halaman utama</p>	Menampilkan detail properti di halaman properti detail	 <p>Jika image ini di klik maka akan keluar detail informasi properti.</p>	Berhasil

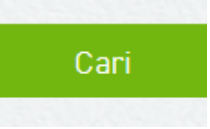
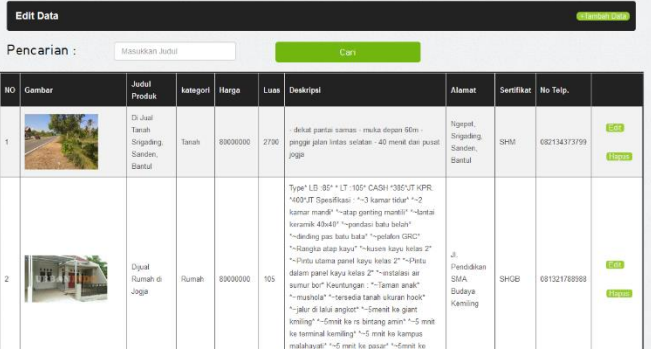

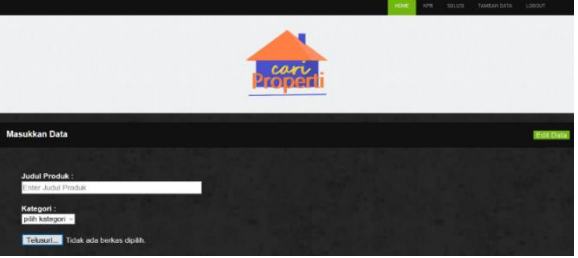
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
9	Halaman Utama, Halaman Tanah, Halaman Rumah, pada detail produk	 <p>Menekan link detail pada halaman utama</p>	Menampilkan detail properti di halaman properti detail	 <p>Hasilnya jika detail pada deskripsi di klik maka akan keluar detail properti.</p>	Berhasil
10	Halaman Kpr, pada <i>button submit</i>	 <p>Menakan Tombol Submit pada halaman Kpr</p>	Menghitung total bunga, total kredit, dan jumlah angsuran tiap bulan	 <p>Hasilnya akan keluar rincian informasi simulasi kalkulator KPR.</p>	Berhasil

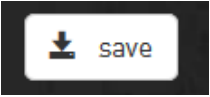
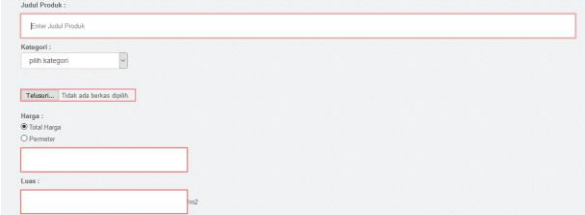
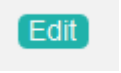

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
11	Halaman Kpr, pada <i>button text</i> hitung ulang	 Menekan Tombol Hitung ulang	Menghitung ulang total bunga, total kredit, dan jumlah angsuran tiap bulan	 Ketika sudah mengetahui hasil perhitungan kalkulator KPR, maka akan ada tombol hitung ulang jika di klik maka akan user kembali ke kalkulator KPR.	Berhasil
12	Halaman Kpr, pada <i>button reset</i>	 Menekan Tombol Reset	Mengatur ulang nominal yang di masukkan	 Hasilnya akan mereset ulang yang telah di tulis.	Berhasil

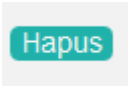


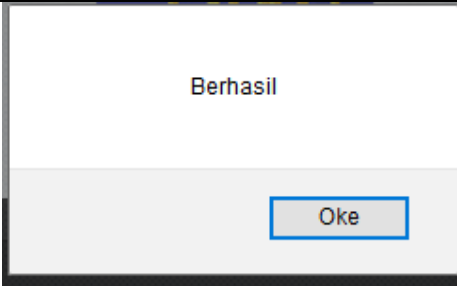
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
13	Halaman solusi, pada <i>carousel plugin</i>	 Menakan Tombol pluggin	Membuka dan Menutup <i>plugin</i>	 Merupakan pluggin yang bisa membuka dan menutup yang berisi tentang iklan, dan tip dan trik mencari properti.	Berhasil
14	Halaman Kpr, pada <i>carousel plugin</i>	 Menakan Tombol Pluggin	Membuka dan Menutup <i>plugin</i>	 Merupakan pluggin yang bisa membuka dan menutup yang berisi tentang pengertian, syarat-syarat, dan macam maca KPR.	Berhasil

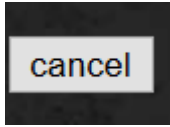
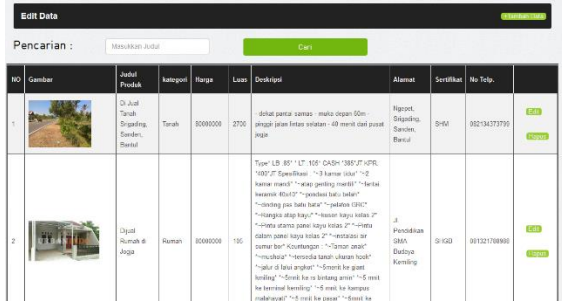
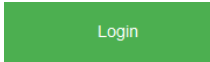
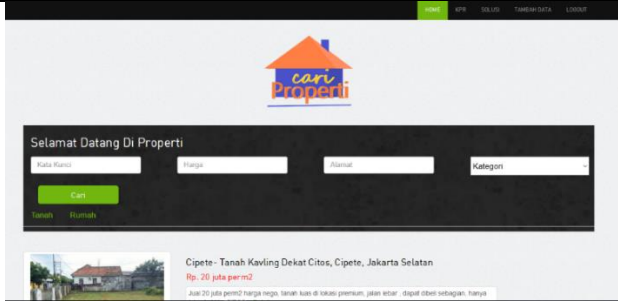
No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
15	Halaman input data, <i>button edit data</i>	 <p>Menekan Tombol edit data pada halaman input data</p>	Membuka halaman <i>edit</i>	 <p>Hasilnya akan keluar halaman edit data yang berfungsi untuk admin yang ingin mengedit atau menghapus data.</p>	Berhasil
16	Halaman Input data, <i>button dropdown kategori</i>	 <p>Menekan Tombol pilih kategori</p>	Untuk memilih kategori	 <p>Admin memilih kategori yang sudah ada di database.</p>	Berhasil

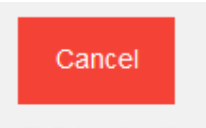



No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
17	Halaman input data, <i>button</i> telusuri	 Menekan Tombol pilih file	Mencari gambar yang akan di masukkan ke data properti	 Hasilnya akan keluar halaman folder untuk mengupload gambar yang di inginkan admin.	Berhasil
18	Halaman input data, <i>button</i> save	 Menekan Tombol save pada halaman input data	Memasukkan data properti ke dalam <i>database</i>	 Akan keluar message box yang artinya data sudah tersimpan di database.	Berhasil

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
19	Halaman <i>Edit</i> , <i>button</i> cari	 <p>Menekan Tombol Cari pada halaman edit</p>	Mencari data yang akan di <i>edit</i>	 <p>Hasilnya akan keluar data properti sesuai dengan judul properti.</p>	Berhasil
20	Halaman Input data, <i>button</i> tambah data	 <p>Menekan Tombol Tambah Data</p>	Untuk kembali ke halaman tambah data	 <p>Maka akan kembali ke halaman tambah data</p>	Berhasil

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
21	Halaman input data, <i>button save</i>	 <p>Menekan Tombol <i>Save</i> tetapi tidak mengisi kolom</p>	Terdapat validasi perintah untuk mengisi kolom	 <p>Jika menekan tombol save tapi tidak mengisi kolom maka akan keluar validasi.</p>	Berhasil
22	Halaman <i>Edit</i> , <i>button edit</i>	 <p>Menekan Tombol edit pada halaman edit</p>	Untuk ke halaman edit data	 <p>Berpindah ke halaman edit data untuk admin mengedit data</p>	Berhasil

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
23	Halaman <i>Edit</i> , <i>button</i> hapus	 <p>Menekan Tombol Hapus pada halaman crud</p>	Untuk menghapus data properti	 <p>Properti yang di hapus akan terhapus</p>	Berhasil
24	Halaman <i>Edit</i> data, <i>button</i> simpan	 <p>Menekan Tombol Simpan pada halaman edit</p>	Untuk mengedit data properti dan menyimpannya ke dalam <i>database</i>	 <p>Hasilnya akan keluar messagebox berhasil tanda database sudah tersimpan.</p>	Berhasil

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
25	Halaman <i>Edit data, button cancel</i>	 <p>Menekan Tombol cancel pada halaman edit</p>	Untuk mengkensel data dan kembali ke halaman sebelumnya	 <p>Tombol cancel jika di klik maka halaman akan dikembalikan ke halaman sebelumnya.</p>	Berhasil
26	Halaman <i>login data, button login</i>	 <p>Menekan Tombol Login pada halaman login</p>	Agar <i>admin</i> dapat menambah data, mengubah data dan menghapus data	 <p>Hasilnya admin akan di arahkan ke halaman awal admin.</p>	Berhasil

No	Antarmuka yang diuji	Bagian yang diuji	Hasil yang diterapkan	Hasil	Status
27	Halaman <i>login</i> data, <i>button cancel</i>	 <p>Menekan Tombol cancel pada halaman login</p>	Untuk mengkensial data dan kembali ke halaman sebelumnya	 <p>Tombol cancel jika di klik maka halaman akan dikembalikan ke halaman sebelumnya.</p>	Berhasil
28	Halaman Utama, <i>Button logo</i>	 <p>Menekan Tombol pada logo</p>	Untuk kembali ke halaman awal	 <p>Jika logo di klik maka halaman akan otomatis berganti ke halaman awal.</p>	Berhasil

4.5 Pembahasan

Hasil dari pengembangan *website* menjadi tiga bagian yaitu hasil implementasi antarmuka *user*, implementasi antarmuka *admin*, hasil pengujian *website*. Ketiga bagian tersebut digunakan untuk mencapai atau tidaknya tujuan peneliti ataupun tujuan pengujian.

Berdasarkan hasil implementasi antarmuka *user* dan antarmuka *admin* bahwa perancangan yg dilakukan pada peneliti ini dapat dikatakan berhasil. Karena hasil dari implementasi antarmuka terbukti sesuai dengan rancangan awal. Hasil dari implementasi antarmuka *user* tersebut juga menunjukkan bahwa *user* dapat melihat informasi properti pada *website* tersebut. Hasil pada implementasi antarmuka admin tersebut juga menunjukkan bahwa *admin* dapat melihat, menambahkan, dan menghapus data properti.

Berdasarkan pengujian *website* penjualan properti yang telah dilakukan. Dapat dilihat bahwa *website* dapat memudahkan pemilik usaha untuk mendapatkan pelanggan. hal ini terlihat dari hasil pengujian data yang penulis lakukan menggunakan *Black box testing*.