



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan Aplikasi Rekomendasi Pemilihan Rumah di Gading Serpong Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Pada tahap ini, dicari referensi mengenai teori-teori pendukung penelitian, seperti *Simple Additive Weighting*, sistem rekomendasi. Referensi dapat dicari melalui sumber buku, jurnal, artikel, sampai internet. Tujuan dari studi literatur adalah sebagai dasar teori untuk memperkuat penyelesaian masalah pada penelitian.

b. Observasi Awal

Pada tahap ini dilakukan perencanaan dan pengumpulan data yang digunakan dalam Situs Pemilihan Rumah. Hal ini dilakukan dengan cara mengajukan kuisioner kepada 20 calon pembeli dan masyarakat tentang pertimbangan memilih rumah serta meneliti aspek penilaian yang dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih suatu rumah. Kemudian akan didapatkan kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah melakukan proses observasi awal dilakukan proses pengumpulan data.

c. Pengumpulan data.

Pada tahap ini, data–data dikumpulkan mengikuti urutan prioritas dari kriteria yang menjadi faktor pengaruh hasil rekomendasi. Data tersebut

didapatkan dengan menggunakan kuesioner. Hasil dari kuesioner ini yang akan menentukan bobot dari setiap kriteria pada suatu rumah.

d. Perancangan dan pembangunan aplikasi

Pada tahap ini, dilakukan perancangan aplikasi yang terdiri dari pembuatan flowchart algoritma, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, struktur tabel, dan rancangan antarmuka yang berfungsi untuk memudahkan proses pembangunan aplikasi agar sesuai dengan rencana.

e. Uji Coba

Di tahap ini akan dilakukan uji kepuasan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan aplikasi yang digunakan oleh pengguna mengenai Aplikasi Rekomendasi Pemilihan Rumah di Gading Serpong Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting*. Teknik kuisisioner yang digunakan adalah *Use Questionnaire* atau sering disebut dengan metode usability testing (Made Ayu, 2015). Langkah awal usability testing ini adalah memberikan sejumlah task atau tugas yang sudah dipersiapkan sebelumnya kepada pengguna saat berinteraksi dengan sistem yang diuji. Penelitian ini mengambil sampel 20 koresponden yang pernah menggunakan aplikasi rekomendasi pemilihan rumah di Gading Serpong berbasis web. Task yang dibagikan tersebut digunakan sebagai sarana interaksi dalam pengukuran usability. Masing-masing tugas akan dilakukan oleh semua responden. Setelah koresponden menyelesaikan semua, langkah, selanjutnya adalah memberikan kuesioner kepada koresponden yang mewakili kelima aspek usability. Tiap-tiap pertanyaan dari kuisisioner tersebut bertujuan untuk menunjukkan tingkat

usability menurut penerimaan user yang akan dinilai dalam skala Likert 5 skala (Sugiyono, 2012).

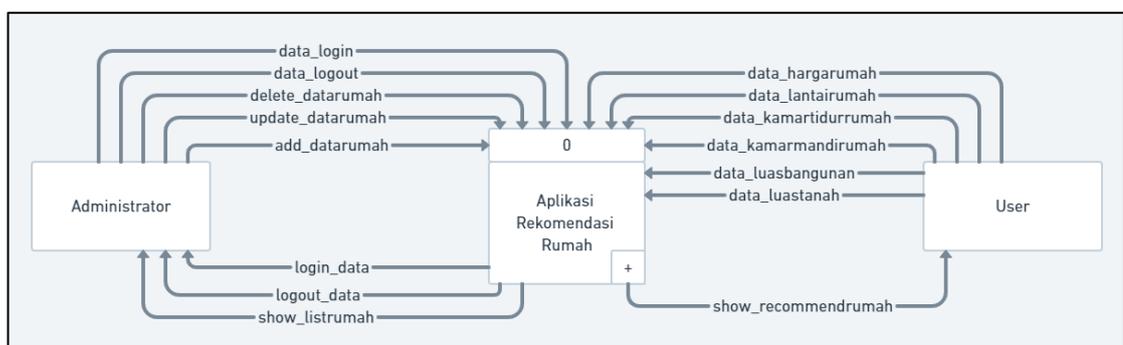
f. Penulisan Laporan

Pada tahap ini akan dilakukan proses pencacatan setiap kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian ini berlangsung dan menyalurkan informasi tersebut ke dalam bentuk laporan sebagai bentuk dokumentasi.

### 3.2 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi pada penelitian ini meliputi *flowchart* yang berfungsi untuk menggambarkan alur proses yang berjalan pada aplikasi, Data Flow Diagram yang berfungsi untuk menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses yang lain pada aplikasi, *Entity Relationship Diagram* dan *database schema* yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara tabel pada basis data yang digunakan oleh aplikasi, struktur tabel berfungsi untuk menggambarkan secara detail struktur dari setiap tabel pada basis data, dan rancangan antarmuka yang berfungsi untuk menggambarkan tampilan aplikasi secara garis besar.

#### 3.2.1 Data Flow Diagram



Gambar 3. 1 Context Diagram

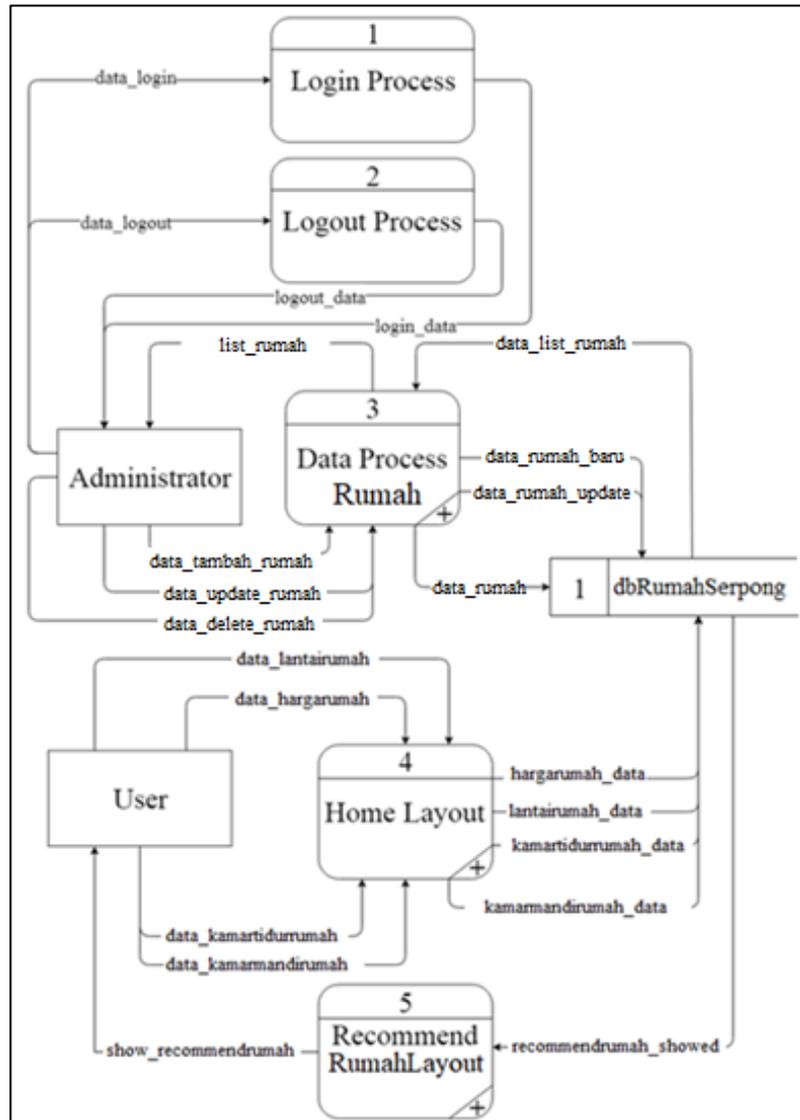
Gambar 3.1 menjelaskan tentang *Context Diagram* atau sering disebut dengan *Data Flow Diagram (DFD) Level 0*. Pada diagram ini dijelaskan secara

garis besar bahwa aplikasi ini memiliki dua entitas utama yaitu *Administrator* dan *User*. Penjabaran lebih lanjut akan digambarkan pada *DFD Level 1*.

Entitas *Administrator* berperan sebagai Admin yang mengurus *back-end* dari aplikasi rekomendasi rumah. Admin bertugas dalam hal *Create, Read, Update, dan Delete (CRUD)* data-data rumah.

Entitas *User* yaitu pengguna aplikasi yang menggunakan aplikasi rekomendasi rumah. Pengguna dapat melakukan pencarian rumah berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh user. Bobot data-data kriteria yang dimasukkan oleh *user* yaitu bobot harga, lantai, kamar tidur, kamar mandi, luas tanah, dan luas bangunan rumah. Pembobotan yang dilakukan adalah berdasarkan seberapa penting suatu kriteria rumah tersebut.

*Feedback* yang diberikan oleh aplikasi kepada *user* adalah berupa hasil rekomendasi rumah yang sudah diurutkan berdasarkan perhitungan algoritma *Simple Additive Weighting (SAW)* dari yang paling tertinggi atau yang paling sesuai dengan bobot kriteria yang *user* masukkan.

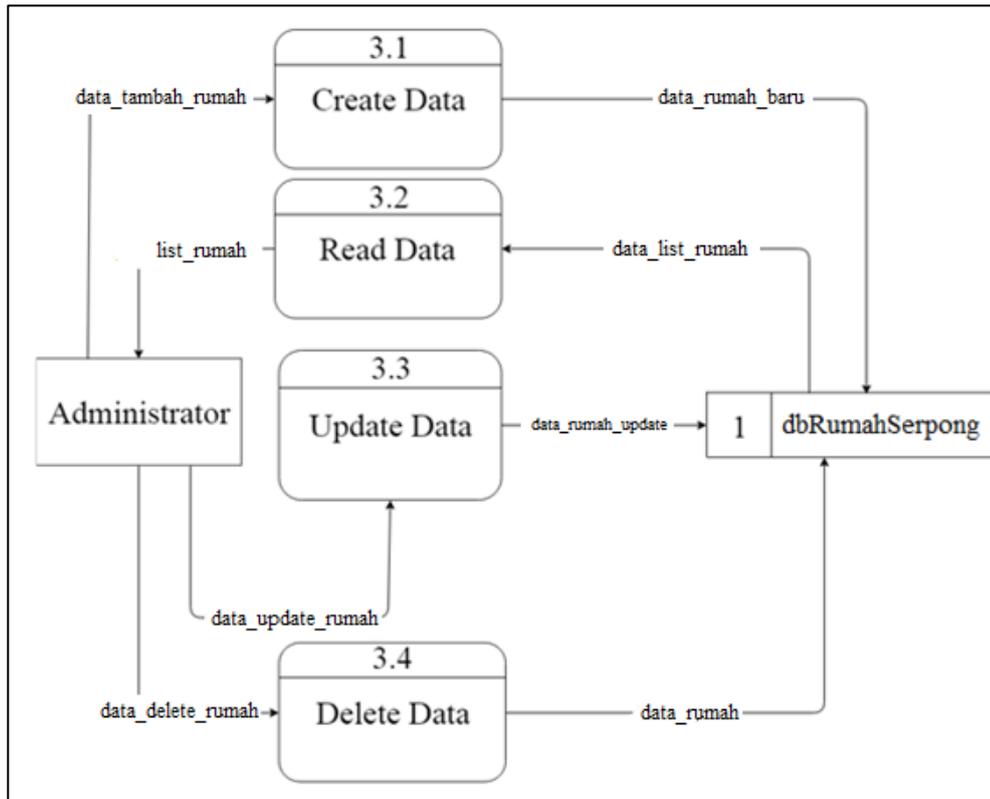


Gambar 3. 2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Gambar 3.2 menggambarkan DFD level 1 yang menjelaskan 5 proses yang terjadi di dalam aplikasi. Kelima proses tersebut yaitu:

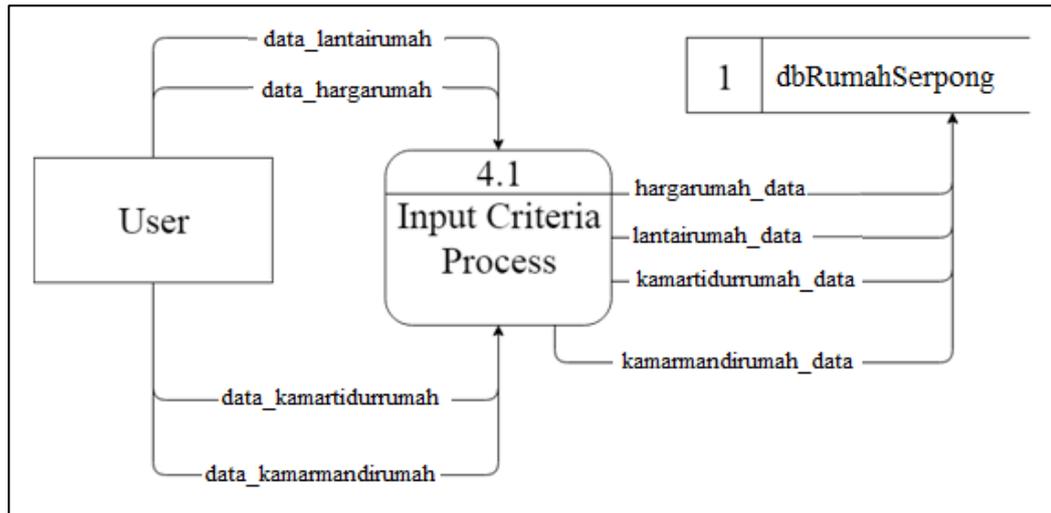
1. *Login Process* yaitu proses *login* yang dilakukan oleh admin untuk masuk ke halaman admin.
2. *Logout Process* yaitu proses *logout* yang dilakukan oleh admin untuk keluar dari halaman admin.

3. *Data Process* Rumah yaitu proses olah data yang terjadi di dalam sistem seperti menampilkan *database* rumah untuk dikelola oleh admin atau menampilkan hasil rekomendasi rumah yang sesuai dengan bobot kriteria pengguna aplikasi. Proses ini terhubung langsung ke basis data *db rumah\_serpong*. Proses ini juga mengerjakan proses *create, read, update,* dan *delete* data pada *database*.
4. *Home Layout* yaitu tampilan utama pada aplikasi yang menunjukkan proses pengguna memasukkan bobot untuk setiap kriteria yang disediakan yaitu harga, lantai, kamar tidur dan kamar mandi.
5. *Recommend Rumah Layout* yaitu tampilan pada aplikasi setelah kalkulasi algoritma *Simple Additive Weighting* telah dilakukan yang menampilkan hasil rekomendasi rumah berdasarkan bobot kriteria pengguna.



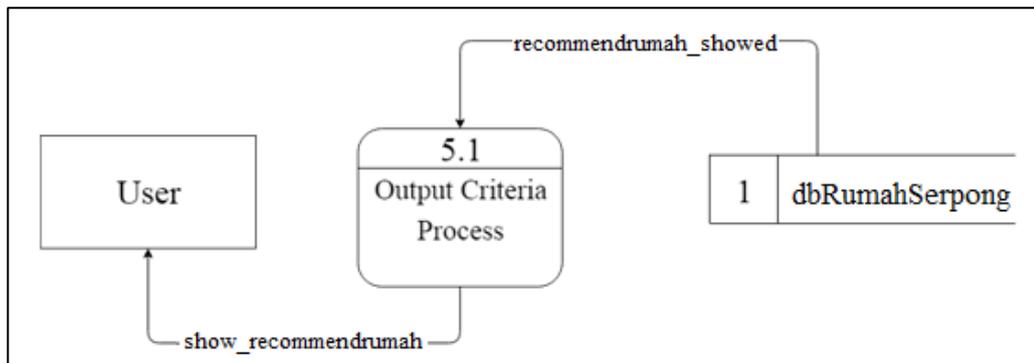
Gambar 3. 3 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Data Process Rumah

Gambar 3.3 menggambarkan aliran data yang terjadi dalam *Data Process*. Terdapat 4 proses utama dalam *Data Process* yaitu, *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete data*. Proses *create* digunakan untuk menambahkan data baru ke dalam *database* rumah. Proses *read* digunakan untuk melihat isi *database* rumah. Proses *update* digunakan untuk melakukan perubahan data pada *database* rumah. Proses *delete* digunakan untuk melakukan penghapusan data yang ada pada *database* rumah.



Gambar 3. 4 *Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Home Layout*

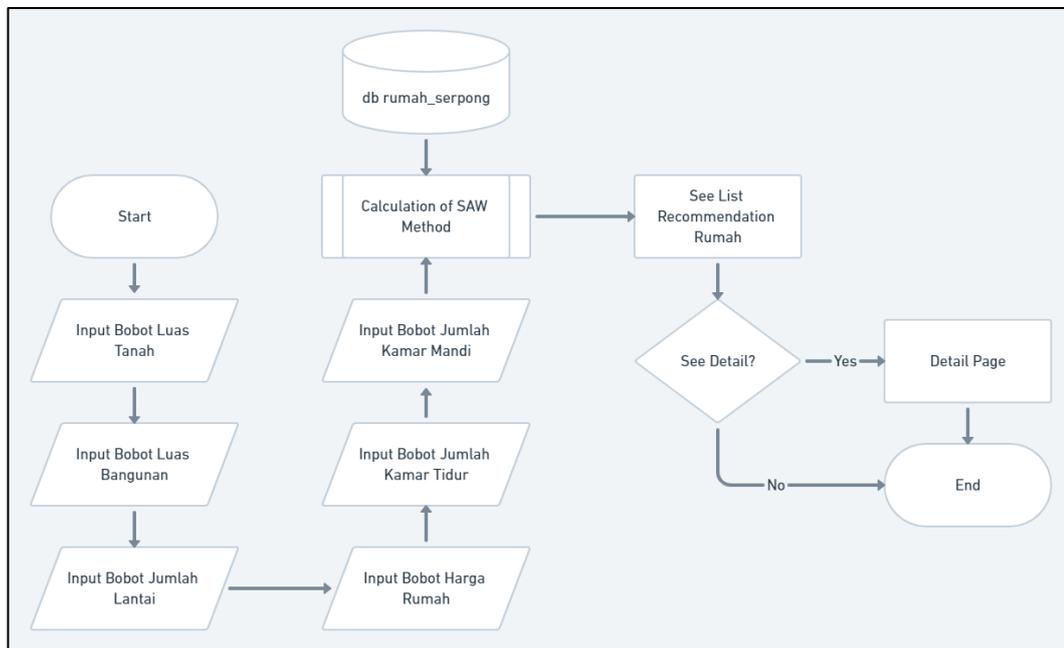
Gambar 3.4 menjelaskan alur data yang terjadi pada proses *Home Layout*. Proses ini memiliki proses *input criteria*, yaitu pengguna memasukkan bobot kriteria ke dalam aplikasi. Kriteria tersebut adalah kriteria harga, lantai, kamar tidur dan kamar mandi. Setelah itu data bobot kriteria akan diteruskan untuk dikalkulasi dan disesuaikan dengan *database* rumah.



Gambar 3. 5 *Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Recommend Rumah Layout*

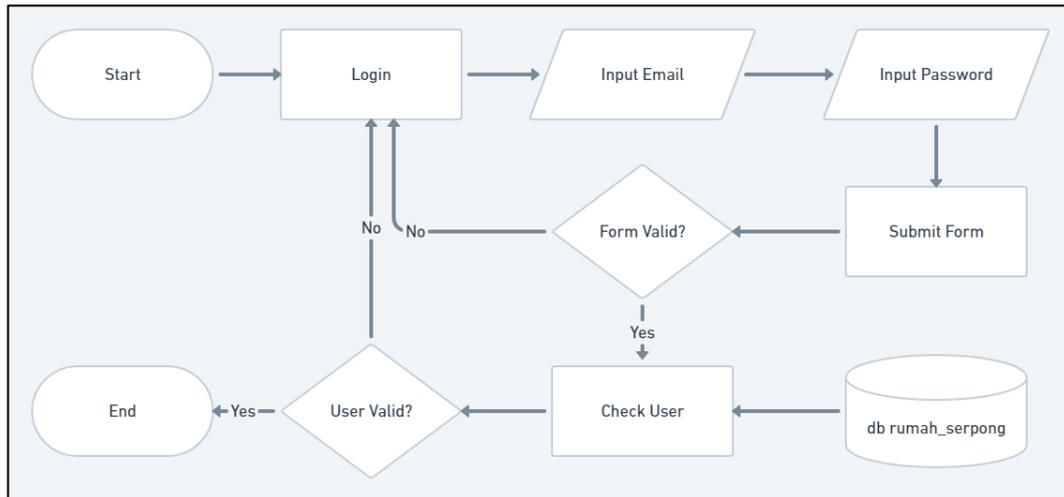
Gambar 3.5 menggambarkan alur data yang terjadi pada proses *Recommend Rumah Layout*. Dalam proses ini terdapat proses *Output Criteria* yaitu proses yang menghasilkan *output* kepada pengguna yang berupa hasil rekomendasi rumah yang telah di kalkulasi dan disesuaikan dengan bobot kriteria yang telah di input *user* pada proses *Input Criteria*.

### 3.2.2 Flowchart



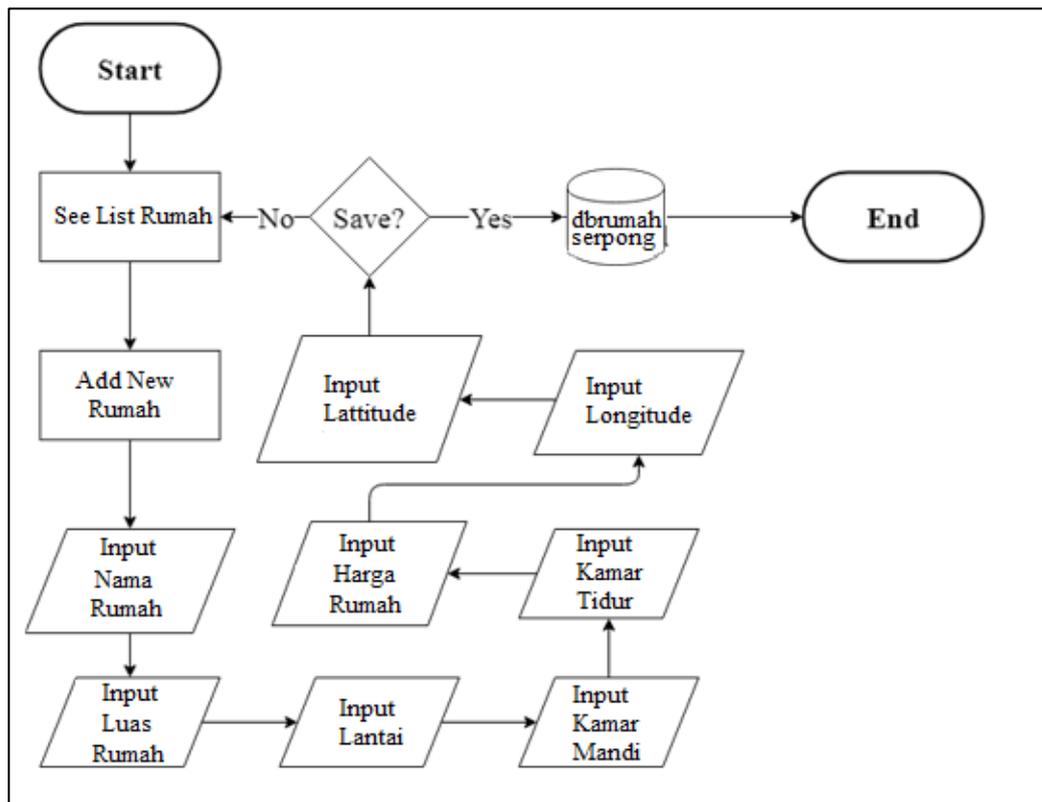
Gambar 3. 6 *Flowchart Main*

Gambar 3.6 menggambarkan *flowchart* utama dalam aplikasi rekomendasi rumah, dimulai dengan pengguna memasukkan bobot kriteria untuk kriteria harga, lantai, jumlah kamar tidur, dan jumlah kamar mandi. Setelah itu dilanjutkan dengan kalkulasi menggunakan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* untuk menentukan hasil rekomendasi rumah yang sesuai dengan bobot kriteria pengguna. Kemudian setelah kalkulasi selesai, hasil rekomendasi rumah ditampilkan kepada *user*. Jika *user* ingin melihat lebih rinci tentang rumah yang direkomendasikan, *user* dapat meng-*klik* hasil rekomendasi tersebut.



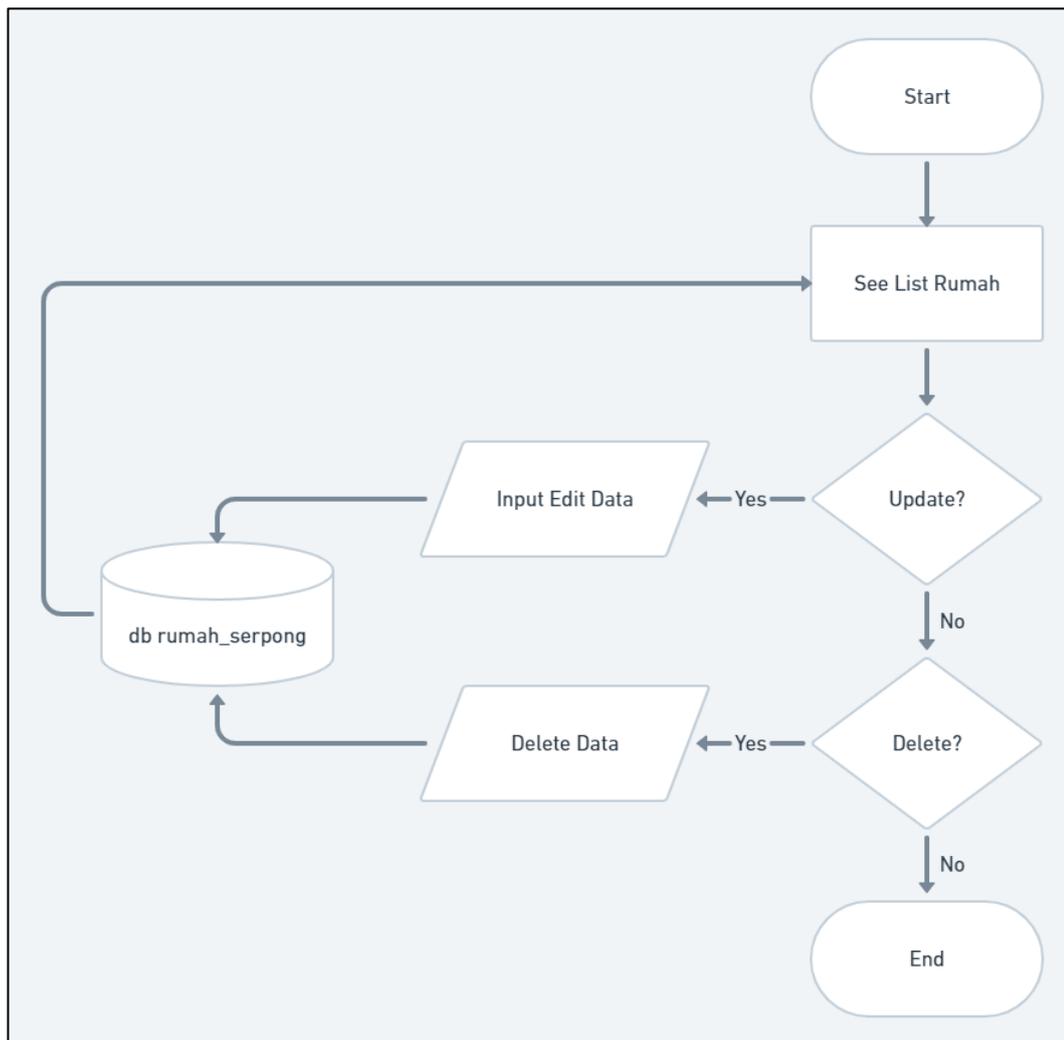
Gambar 3.7 *Flowchart Login*

Gambar 3.7 menggambarkan *flowchart* dari proses *login* yang dilakukan oleh admin. Variabel *email* dan *password* admin dibuat secara *hardcode* pada aplikasi. Setelah admin memasukkan *email* dan *password*, akan dilakukan validasi, apabila valid, maka admin dapat masuk ke halaman admin untuk melakukan perubahan data-data rumah seperti menambah data rumah, mengubah data rumah yang sudah ada ataupun menghapus data rumah yang sudah tidak diperlukan. Tetapi jika *form login* tidak valid, maka admin akan kembali ke halaman login untuk memasukkan *email* dan *password* yang benar. Proses *login* berakhir ketika admin berhasil masuk kedalam halaman admin.



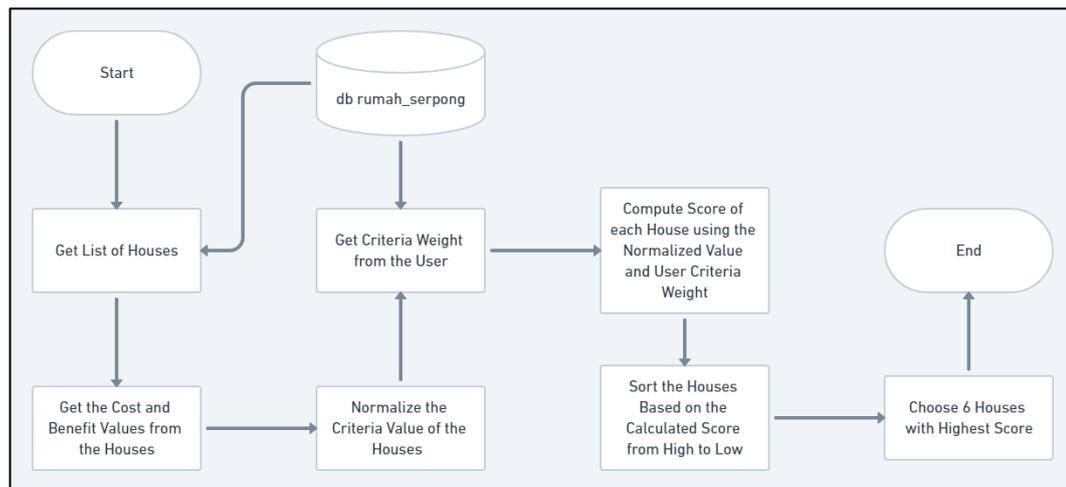
Gambar 3. 8 *Flowchart Add Data Rumah*

Gambar 3.8 menjelaskan tentang *flowchart* dari proses tambah data rumah. Hal pertama yang dilakukan setelah admin berhasil masuk ke halaman admin adalah aplikasi akan menampilkan daftar data-data rumah yang ada di *database* rumah. Untuk menambahkan data rumah, admin perlu menekan tombol *add new rumah* yang telah disediakan. Di halaman tambah data rumah ada beberapa data yang perlu di masukkan oleh admin seperti nama rumah, luas tanah dan bangunan, lantai, kamar tidur, kamar mandi, longitude dan lattitude rumah. Setelah data-data yang diperlukan telah lengkap, admin perlu menyimpan data tersebut dengan menekan tombol *submit*. Data rumah yang baru akan disimpan ke dalam *database* rumah.



Gambar 3. 9 Flowchart Read, Update, dan Delete Data Rumah

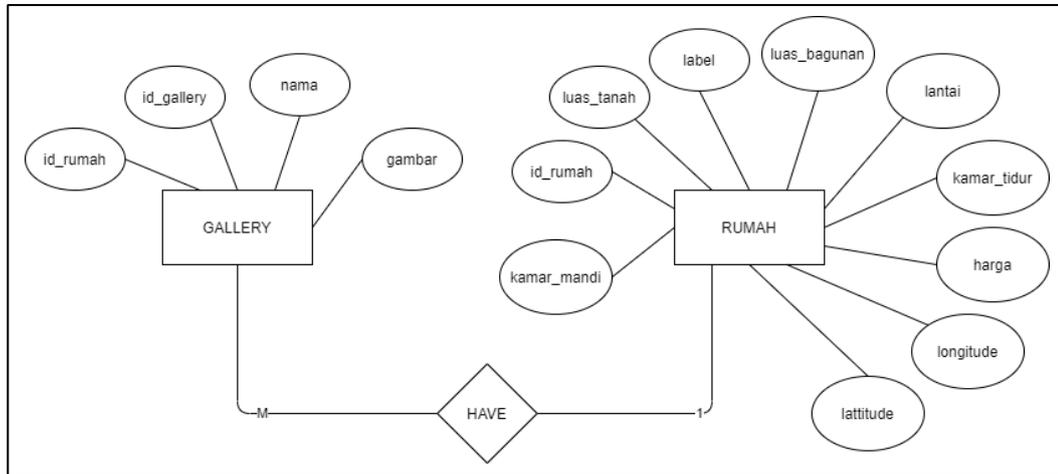
Gambar 3.9 menjelaskan rangkaian alur proses yang terjadi pada proses *Read*, *Update*, dan *Delete* pada aplikasi rekomendasi rumah berbasis web. Pada awal halaman admin, telah disediakan data-data rumah yang ada pada *database* rumah dan ini merupakan proses *Read*. Kemudian dilanjutkan ke proses *Update* apabila admin akan melakukan perubahan data pada data-data rumah yang sudah ada. Proses *Delete* digunakan ketika admin akan menghapus data-data rumah yang sudah ada yang tersimpan di dalam *database* rumah.



Gambar 3. 10 *Flowchart* Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Gambar 3.10 menjelaskan proses kalkulasi metode *Simple Additive Weighting* (SAW) pada aplikasi rekomendasi rumah. Proses dimulai dengan mengambil data rumah dari *database*. Langkah selanjutnya adalah mendapatkan nilai *Cost* dan *Benefit* dari daftar rumah yang ada. Setelah itu, proses dilanjutkan dengan menormalisasikan setiap nilai kriteria dari setiap rumah. Proses selanjutnya adalah mengambil nilai bobot setiap kriteria milik *user* dari *database*, kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai setiap rumahnya. Proses diakhiri dengan menyusun daftar rumah berdasarkan nilai yang telah dihitung dari yang tertinggi sampai yang terendah, kemudian enam rumah dengan nilai tertinggi ditampilkan sebagai hasil rekomendasi.

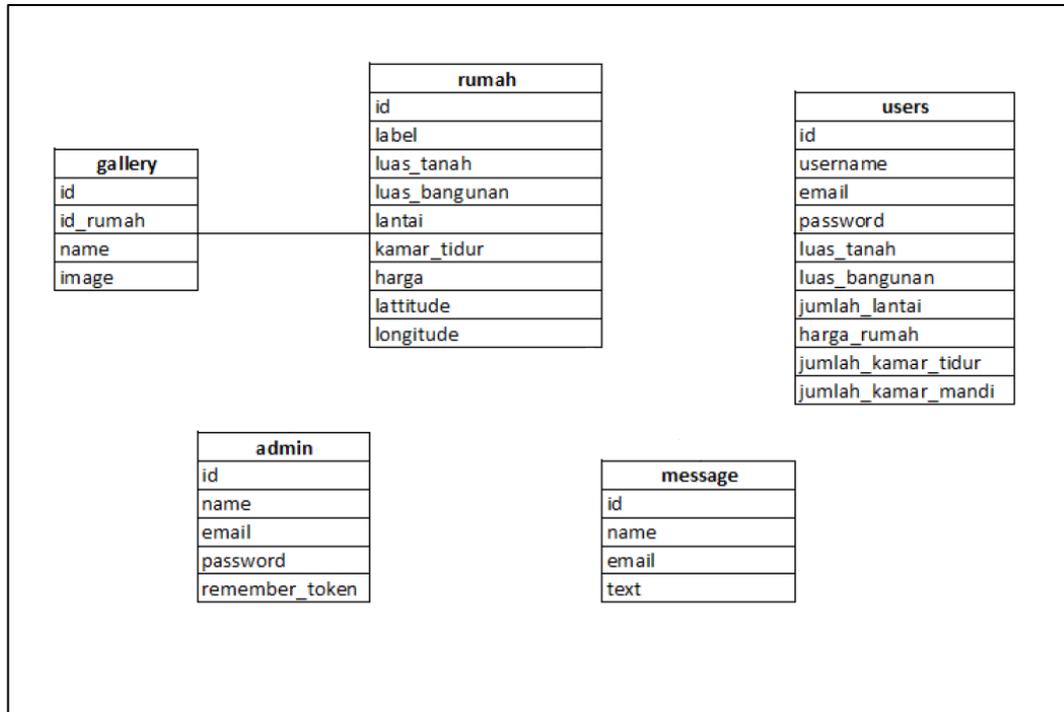
### 3.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. 11 *Entity Relationship Diagram (ERD)* Aplikasi

Gambar 3.11 menggambarkan *Entity Relationship Diagram (ERD)* aplikasi rekomendasi rumah. Diagram ini menggambarkan hubungan yang terjadi antara entitas-entitas yang ada di dalam aplikasi. Terdapat 2 (dua) buah entitas yang berhubungan dalam aplikasi ini yaitu entitas *Rumah* dengan entitas *Gallery*. Entitas rumah sendiri memiliki variabel *id\_rumah*, *label*, *luas\_tanah*, *luas\_bangunan*, *kamar\_mandi*, *kamar\_tidur*, *lantai*, *harga*, *longitude* dan *latitude*. Entitas *Gallery* memiliki variabel *id\_gallery*, *id\_rumah*, *nama* dan *gambar*.

### 3.2.4 Database Schema



Gambar 3. 12 Database Scheme Aplikasi

Gambar 3.12 merupakan *database schema* yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang terdapat pada basis data aplikasi. Terdapat 5 (lima) buah table yaitu, gallery dan rumah yang saling berhubungan lalu ada admin, message, dan users.

### 3.2.5 Struktur Tabel

1. Tabel Gallery

Tabel 3. 1 Struktur Tabel Gallery

Nama Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
id	Bigint (20)	Primary Key	Kode unik dari gallery
Id_rumah	Bigint (20)	Foreign Key	ID rumah
Nama	Varchar(191)		Nama gambar
image	Varchar(191)		Gambar rumah

Tabel 3.1 merupakan struktur dari tabel *rumah* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data rumah. Memiliki *Primary Key* yaitu id dan Foreign Key yaitu id\_rumah.

2. Tabel admin

Tabel 3. 2 Struktur Tabel admin

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Constraint</b>	<b>Keterangan</b>
Id	Bigint (20)	Primary Key	Kode unik dari admin
Name	Varchar(191)		Nama admin
Email	Varchar(191)		Email admin
Password	Varchar(191)		Password admin
Remember_token	Varchar(100)		Remember me

Tabel 3.2 merupakan struktur dari tabel *admin* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data admin. Memiliki *Primary Key* yaitu id.

3. Tabel message

Tabel 3. 3 Struktur Tabel message

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Constraint</b>	<b>Keterangan</b>
id	Bigint (20)	Primary Key	Kode unik pesan
Name	Varchar(191)		Nama pengirim pesan
Email	Varchar(191)		Email pengirim pesan
Text	Varchar(191)		Isi pesan

Tabel 3.3 merupakan struktur dari tabel *message* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data pesan. Memiliki *Primary Key* yaitu id pesan.

4. Tabel users

Tabel 3. 4 Struktur Tabel users

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Constraint</b>	<b>Keterangan</b>
id	Int(11)	Primary Key	Kode unik user
Username	Varchar(191)		Nama user
Email	Varchar(100)		Email user
Password	Varchar(255)		Password user

Luas_tanah	Int(11)		Luas tanah
Luas_bangunan	Int(11)		Luas bangunan
Jumlah_lantai	Int(11)		Jumlah lantai rumah
Harga_rumah	Int(13)		Harga rumah
Jumlah_kamar_tidur	Int(11)		Jumlah kamar tidur
Jumlah_kamar_mandi	Int(11)		Jumlah kamar mandi

Tabel 3.4 merupakan struktur dari tabel *users* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data users. Memiliki *Primary Key* yaitu id.

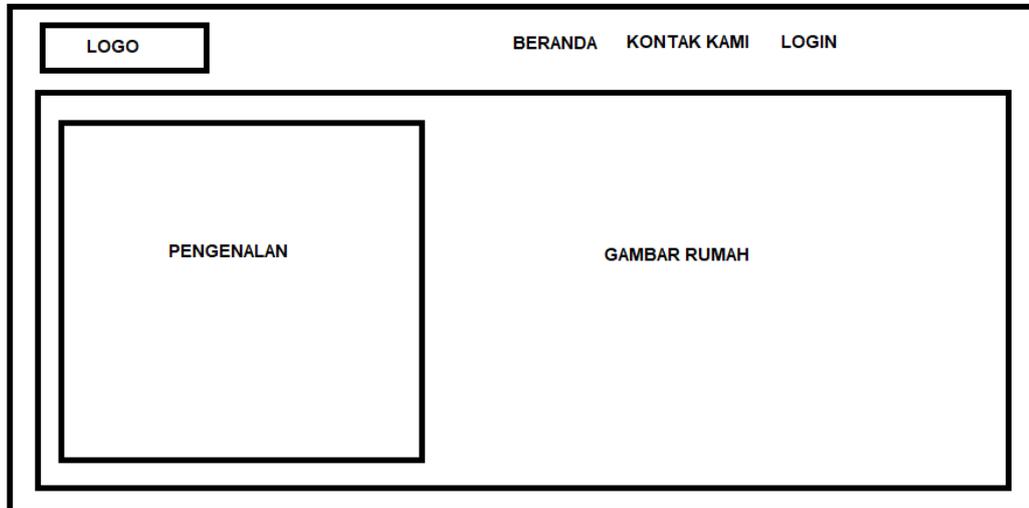
#### 5. Tabel rumah

Tabel 3. 5 Struktur Tabel rumah

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Constraint</b>	<b>Keterangan</b>
id	Int(11)	Primary Key	Kode unik user
Label	Varchar(191)		Label rumah
Luas_tanah	Int(11)		Luas tanah
Luas_bangunan	Int(11)		Luas bangunan
Jumlah_lantai	Int(11)		Jumlah lantai rumah
Harga_rumah	Int(13)		Harga rumah
Jumlah_kamar_tidur	Int(11)		Jumlah kamar tidur
Jumlah_kamar_mandi	Int(11)		Jumlah kamar mandi
Lattitude	Varchar(191)		Lattitude
Longitude	Varchar(191)		Longitude

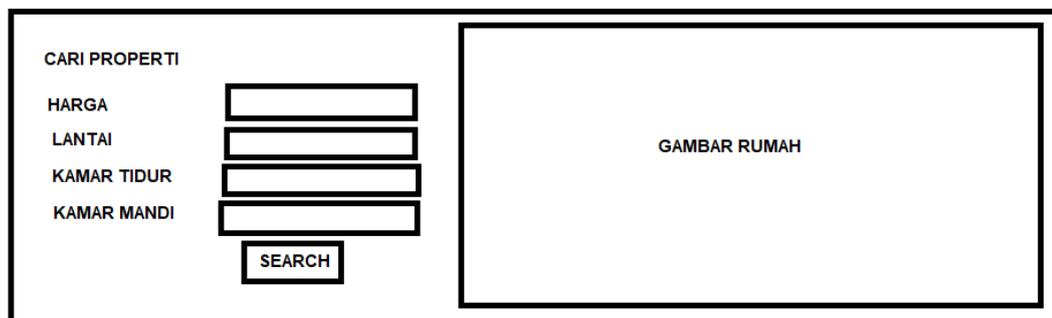
Tabel 3.5 merupakan struktur dari tabel *rumah* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data rumah. Memiliki *Primary Key* yaitu id.

### 3.2.6 Rancangan Antar Muka



Gambar 3. 13 Rancangan Antar Muka Halaman Beranda

Gambar 3.13 merupakan rancangan antar muka halaman beranda. Terdapat tiga menu utama yaitu Beranda, Kontak Kami dan Login. Ada field untuk menampung pengenalan situs Serpong Square.



Gambar 3. 14 Rancangan Antar Muka Halaman Kriteria

Gambar 3.14 menggambarkan tentang rancangan antar muka pada halaman kriteria. Halaman kriteria terdapat dibawah halaman beranda. Halaman kriteria memberikan beberapa kriteria yang akan dijawab oleh pengguna seputar tentang rumah. Kriteria yang diberikan adalah tentang harga, lantai, kamar tidur, dan kamar mandi. Nilai kriteria menggunakan skala likert. Bagian bawah kanan terdapat

tombol *next* dan ada tombol arah panah keatas yang berguna untuk kembali ke awal beranda.

The wireframe shows a contact form layout. On the left side, there is a vertical stack of elements: a title 'HUBUNGI KAMI', a text input field labeled 'NAMA', another text input field labeled 'EMAIL', a larger text area labeled 'PESAN', and a 'SEND' button. To the right of these input fields is a large rectangular area labeled 'ILUSTRASI'.

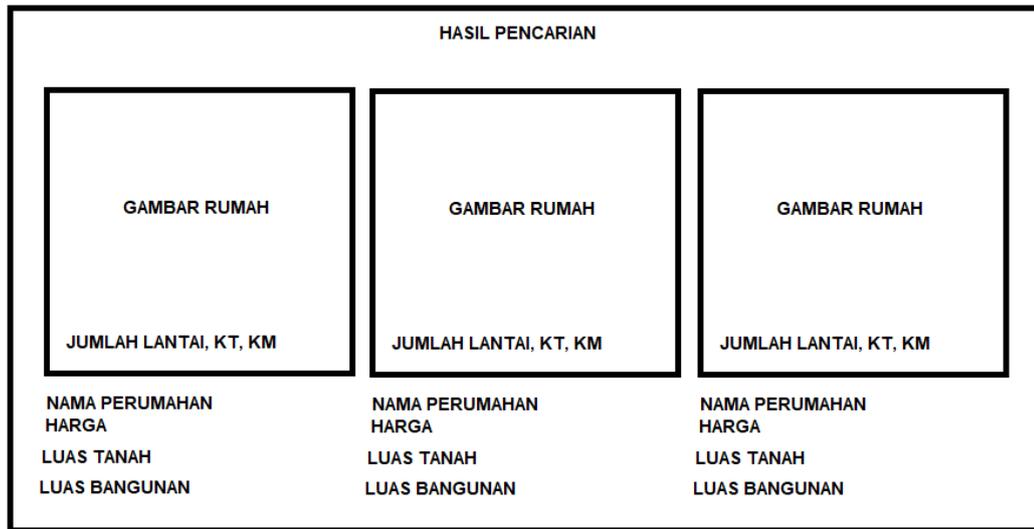
Gambar 3. 15 Rancangan Antar Muka Halaman Kontak Kami

Gambar 3.15 menggambarkan tentang rancangan antar muka pada halaman kontak kami. Terdapat judul halaman yaitu Hubungi Kami dan juga terdapat field nama, email, isi pesan beserta tombol *send message*.

The wireframe depicts a contact page layout. It features a 'LOGO' box on the top left, followed by two 'TEXT' boxes arranged horizontally. At the bottom of the page, there is a wide 'CONTACT US' button.

Gambar 3. 16 Rancangan Antar Muka Halaman *Contact*

Gambar 3.16 merupakan gambar rancangan antar muka dari halaman *contact*. Berisikan tentang alamat lokasi, nomor telepon, dan alamat email yang dapat dihubungi pengguna.



Gambar 3. 17 Rancangan Antar Muka Halaman Rekomendasi

Gambar 3.17 menggambarkan tentang rancangan antar muka halaman rekomendasi. Halaman rekomendasi merupakan halaman lanjutan dari halaman kriteria. Setelah pengguna menentukan pilihan-pilihan kriteria yang ada, pengguna akan di arahkan ke halaman rekomendasi. Terdapat beberapa info dari rumah yang ditampilkan berupa gambar, jumlah lantai, jumlah kamar tidur, kamar mandi, nama perumahan, harga, luas tanah, dan luas bangunan.

WELCOME BACK

EMAIL

PASSWORD

REMEMBER ME

LOGIN

FORGOT PASSWORD

Gambar 3. 18 Rancangan Antar Muka Halaman *Login* Admin

Gambar 3.18 menggambarkan rancangan antar muka tentang halaman *login* admin. Terdapat dua *field* yang harus di isi oleh admin, yaitu *email* dan *password* yang digunakan untuk login. Setelah selesai dibagian bawah *field* terdapat tombol *Login* yang digunakan untuk masuk kedalam halaman *dashboard* admin. Juga ada tambahakn checkbox remember me untuk mengingat password dan email admin serta tombol forgot password apabila admin lupa password.

LOGO

ADMIN

DASHBOARD

HOUSES

GALLERIES

MESSAGES

EARNING (MONTHLY)

EARNING (ANNUALY)

TASK

PENDING REQUEST

EARNING OVERVIEW

REVENUE RESOURCES

GRAPH

GRAPH

Gambar 3. 19 Rancangan Antar Muka *Dashboard* Admin

Gambar 3.19 merupakan rancangan antarmuka dari halaman *dashboard* admin. Terdapat field *Earning monthly, annualy, task, pending request, graph earning overview, graph revenue resources*. Semuanya berkaitan tentang pendapatan dari penjualan rumah yang berasal dari website Serpong Square.

LOGO	ADMIN 																												
DASHBOARD	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>LABEL</th> <th>HARGA</th> <th>LATTITUDE</th> <th>LONGITUDE</th> <th>ACTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/> </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					ID	LABEL	HARGA	LATTITUDE	LONGITUDE	ACTION						<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>												
ID	LABEL	HARGA	LATTITUDE	LONGITUDE	ACTION																								
					<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>																								
HOUSES																													
GALLERIES																													
MESSAGES																													

Gambar 3. 20 Rancangan Antar Muka Halaman *Houses*

Gambar 3.20 merupakan rancangan antar muka dari halaman *houses*. Halaman ini menampilkan tampilan data rumah yang ada di basis data. Admin dapat melakukan pengeditan atau penghapusan data rumah.

LOGO	ADMIN 
DASHBOARD HOUSES GALLERIES MESSAGES	<p>ADD NEW HOUSES</p> <p>LABEL <input type="text"/></p> <p>LUAS TANAH <input type="text"/></p> <p>LUAS BANGUNAN <input type="text"/></p> <p>LANTAI <input type="text"/></p> <p>KAMAR TIDUR <input type="text"/></p> <p>KAMAR MANDI <input type="text"/></p> <p>HARGA <input type="text"/></p> <p>LATTITUDE <input type="text"/></p> <p>LONGITUDE <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="ADD"/></p>

Gambar 3. 21 Rancangan Antar Muka Halaman *Add New Houses*

Gambar 3.21 merupakan rancangan antar muka dari halaman *add new houses*. Halaman ini digunakan untuk menambahkan data rumah seperti label, luas tanah, luas bangunan, jumlah lantai, jumlah kamar tidur, jumlah kamar mandi, harga, latitude dan longitude. Lalu ada tombol add untuk menambahkan data yang sudah admin input.

LOGO	ADMIN 						
DASHBOARD HOUSES GALLERIES MESSAGES	<p>GALLERIES</p> <table border="1"> <tr> <td>GAMBAR</td> <td>GAMBAR</td> <td>GAMBAR</td> </tr> <tr> <td>GAMBAR</td> <td>GAMBAR</td> <td>GAMBAR</td> </tr> </table>	GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR
GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR					
GAMBAR	GAMBAR	GAMBAR					

Gambar 3. 22 Rancangan Antar Muka Halaman *Galleries*

Gambar 3.22 merupakan rancangan antar muka dari halaman *Galleries*. Halaman ini digunakan untuk menampilkan foto foto rumah yang ada didalam website dan berfungsi sebagai galeri foto.

The wireframe shows a dashboard layout. On the left is a sidebar with the following menu items: DASHBOARD, HOUSES, GALLERIES, and MESSAGES. The top header contains a LOGO on the left and an ADMIN profile icon on the right. The main content area is titled 'PESAN' and contains a table with the following structure:

ID	NAME	EMAIL	MESSAGES

Gambar 3. 23 Tampilan Halaman *Messages*

Gambar 3.23 merupakan tampilan dari halaman *Messages*. Halaman ini digunakan untuk menampilkan pesan pesan dari user yang berusaha untuk menghubungi pihak website/admin.