BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarang Sigkat Instansi

SMPN1 Cimerak Mulai berdiri tanggal 9 bulan oktober 1982, pada saat itu SMP statusnya masih menumpang di SD kahuripan dikarenakan tidak mempunyai tanah hak milik dan belum disahkan oleh pemerintah. Kemudian pada tahun 1984 sekolah dipindahkan ke Desa Sukajaya kecamatan cimerak kabupaten ciamis, dan pada saat itu sekolah sudak berstatus negeri dengan surat keputusan pemerintah nomor 02.99/0/1982 status terakreditasi dengan nilai-B dan mempunyai NSS 20.102.14.25.064 dengan alamat lengkap *Jl. Raya Sindangsari No.174 Cimerak, Ciamis,* kode pos 46395 Telpon. 086812280938.

Maksud dari didirikannya SMP cimerak ini adalah meningkatkan mutu pendidikan sekolah menengah pertama khususnya di kabupaten ciamis dan pada umumnya di negara Indonesia, dan juga memiliki tugas pokok yaitu melaksanakan program pemerintahan dalam hal mencerdaskan bangsa serta pendidikan dasar bagi anak-anak bangsa.

SMPN1 Cimerak didirikan oleh Pemerintah Daerah kabupaten Ciamis serta dengan bantuan dari pemerintah dan perorang dengan nama Sekolah menengah pertama Negeri1 Cimerak-ciamis dengan setatus bangunan Milik Negara dan surat

izin bangunan 501/MB/188-Huk/1982 luas bangunan 1.413 M^2 serta luas tanah 9.750 M^2 dengan sertifikat tanah milik sendiri.

Selogan dari sekolah SMP cimerak ini adalah:

Selalu **A**ktif dalam mengikuti program pemerintah daerah ataupun pemerintah pusat, **K**reatif dalam pengembangan kemampuan, tidak tentu saja selalu **T**aqwa dan **I**man kepada Allah s.w.t, selogan ini disingkat menjadi **SAKTI.**

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Visi dari sekolah kami merupakan jabaran dari visi dan misi sekolah agar komunikatif dan bisa diukur sebagai berikut:

1. Terwujudnya warga sekolah yang aktif dalam hal yang positif dan berdaya guna.
2. Terwujudnya proses pembelajaran kreatif dan efektif sehingga menghasilkan prestasi yang memuaskan
3. Semua warga sekolah menyadari tugas dan tanggung jawabnya sehingga terwujud budaya tertib sesuai dengan fungsinya.
4. Terwujudnya sekolah yang bernuansa islami sehinggga terbentuk karakter siswa yang memiliki budi pekerti, sikap dan prilaku yang baik.
5. Terciptanya lingkungan yang asri dan nyaman serta bermanfaat bagi warga sekolah
6. Selalu aktif dan kreatif

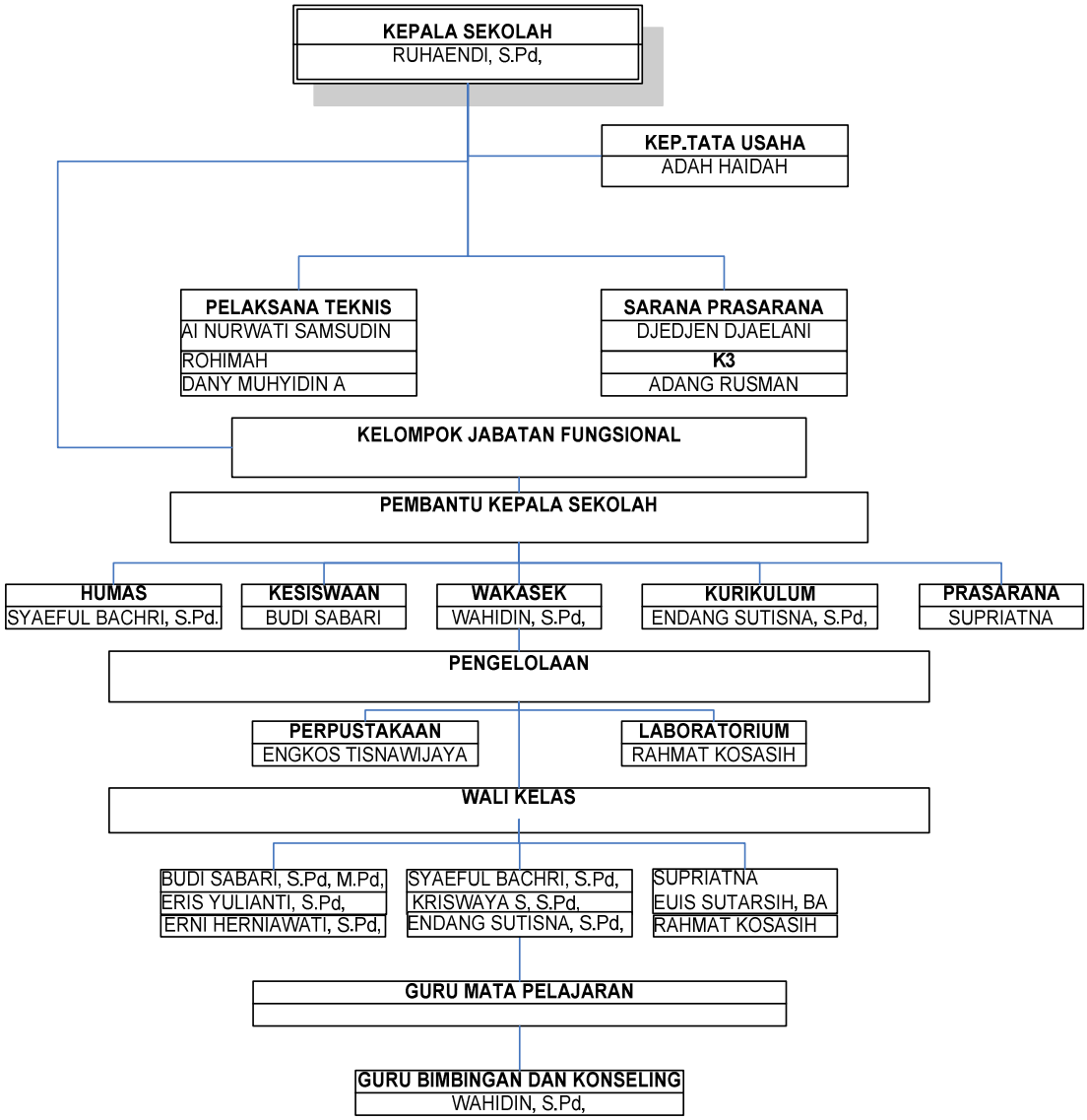
Misi

1. Menanamkan aktifitas warga sekolah dalam hal yang positif
2. Mengembangkan kreatifitas dan kualitas SDM
3. Menanamkan kesadaran warga sekolah untuk mematuhi peraturan dan tata tertib
4. Menanamkan perilaku warga sekolah yang bernuansa islami
5. Menanamkan budaya bersih

3.1.3. Struktur Organisasi Instansi

Struktur organisasi adalah kerangka kerja dan pila hubungan yang relaative lebih mantap dan setabil antara fungsi-fungsi, tugas, posisi dan orang-orang yang terdapat pada organisasi itu sendiri. Fungsi struktur organisasi adalah memberikan kepuasan kepada individu-individu dalam organisasi tersebut. Untuk mencapai tujuan organisasi melalui struktur organisasi harus dilakukan secara harmonis dan dilaksanakan bersama-sama oleh semua bagian.

Berikut Adalah Struktur Organisasi SMPN1 Cimerak



Gambar 3.1. Struktur Organisasi SMPN1 Cimerak-ciamis

(Sumber: SMPN 1 Cimerak 29 Februari 2010)

Struktur Organisasi SMPN1 CIMERAK – Ciamis , diatur dan ditentukan oleh kepala sekolah. Berikut struktur organisasi tersebut:

1. Kepala Sekolah
    a. Kep. Tata Usaha
    b. Pelaksana teknis
    c. Sarana Prasarana
2. Pembantu kepala sekolah
    a. Wakasek
    b. Bag. Humas
    c. Bag. Kesiswaan
    d. Bag. Kurikulum
    e. Bag. Prasarana
3. Pengelolaan
    a. Kep. Perpustakaan
    b. Bag. Labolatorium
4. Wali Kelas
5. Guru Mata Pelajaran
6. Guru Bimbingan dan Konseling

3.1.4. Deskripsi tugas

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah mempunyai tugas sebagai berikut:

a) Menyelenggarakan pembinaan kepada sekolah berdasarkan kebijaksanaan umum yang telah durumuskan dalam rapat dewan sekolah dan menyampaikan hasil pembatasan rencana anggaran sekolah bersama dewan sekolah kepada dinas pendidikan kecamatan ataupun kabupaten.

b) Menetapkan Keputusan dalam rencana kerja serta pembagian kerja menurut tugasnya masing-masing.

c) Membina hubungan kerja dengan instansi dan pemerintahan untuk pengembangan sekolah.

d) Merumuskan kebijaksanan sekolah secara terarah, sesuai kebijaksanan pemerintah untuk jangka pendek, menengah dan jangka panjang sebagai dasar penetapan kebijaksanaan dinas pendidikan tingkat kabupaten.

2. Wakil Kepala Sekolah

a) Wakil Kepala sekolah mempunyai tugas untuk membantu sebagian tugas kepala sekolah apabila sewaktu-waktu kepala sekolah ada halangan.

b) Mengkordinasi staff-staff sekolah yang berada di bawahanya.

c) Menilai kinerja sekolahan serta penetapan tindak lanjut perbaikan ulangan terhadap hal-hal yang diperlukan.

3. Bagian Humas

1) Merancang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah sebagai sarana promosi sekolah.
2) Membuat pamplet atau brosur-brosur untuk promosi sekolah
3) Membuat hubungan langsung dengan masyarakat mengenai sekolah

4. Bagian Kesiswaan

Mengurus kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan siswa sehari-hari misalnya pelaksanaan kegiatan upacara, pramuka atau kegiatan ekstra kulikuler lainnya termasuk menjadi panitia penerimaan siswa baru. Biasanya bagian ini berkolaborasi atau bekerjasama dengan kepala bagian Humas (bagian Hubungan Masyarakat)

5. Bagian Kurikulum

Mempunyai tugas merancang dan menyesuaikan kurikum sekolah dengan kurikulum yang sesuai dengan yang dibuat oleh pemerintah.

6. Bagian Prasarana

Menyediakan prasarana yang dibutuhkan oleh sekolah. Contohnya lapangan basket, lapangan poli ruangan kelas, ruangan seni, komputer dan masih banyak lagi yang lainnya yang dibutuhkan oleh sekolah.

7. Bagian Perpustakaan

Mempunyai tugas untuk menjaga perpustakaan dan menyediakn buku-buku baru yang dibutuhkan oleh siswa.

8. Bagian Labolatorium

Bertanggung jawab untuk menjaga Labolatorium dan merawat koputer-komputer yang ada di lab. apabila suatu saat ada kerusakan.

9. Wali Kelas

Mempunyai tugas sebagai wali kelas pembimbing sekaligus sebagai guru yang membuat raport niali siswa di kelas tertentu sesuai dengan apa yang di tentukan oleh kepala sekolah.

10. Guru Mata Pelajaran

Bertugas sebagai pengajar siswa siswi sekolah sesuai dengan mata pelajaran dan kelas yang sudah ditentukan dan memberikan nilai kepada siswa sesuai dengan indek prestasi siswa.

11. Guru bimbingan

Mempunyai tugas untuk membimbing siswa apabila siswa tersebut mempunyai masalah atau melanggar peraturan sekolah.

12. Kepala Tata Usaha (TU)

Bertugas membuat dan mengurus segala macam dokumen yang berhubungan dengan sekolah. Misalkan membuat surat buat instansi lain atau mencatat segala bidang yang berhungan dengan kegiatan sehar-hari sekolah.

3.2. Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik bila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodologi yang bertujuan agar menghasilkan laporan serta perancangan yang baik.

Metode adalah suatu kesatuan metode-metode,prosedur,konsep dan aturan-atuan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan atau seni ilmu yang lainnya. Sedangkan metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu.

Adapun metode yang penulis gunakan adalah deskriptif analitik yaitu metode yang tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Sedangkan analitik yaitu data dikumpulkan, dijelaskan, dianalisis, dan disajikan sedemikian rupa, sehingga merupakan sutu gambaran yang sistematis.

Dalam sebuah penelitian diperlukan metode penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan untuk mendapatkan data-data atau keterangan-keterangan yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk penyusunan sebuah laporan penelitian dan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif dan metode Ekploratif sebagai jenis dari penelitian. Metode kualitatif merujuk pada cara-cara mempelajari berbagai aspek kualitatif kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi sosial dari tindakan (*action*) dan keadaan hingga proses, dan peristiwa

sebagaimana dimengerti dan berdasarkan konstruksi dan makna yang diorganisasikan oleh dan melalui praktik-praktik social. Metode Kualitatif digunakan karena dalam pengukuran sebuah rancangan sistem informasi tidak dapat dihitung dengan angka-angka, dapat diukur dari kualitas yang diberikan dan dibentuk oleh sistem.

Berdasarkan dari penelitian kualitatif diatas jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian ekploratif atau penelitian tindakan (action research) yaitu bertujuan untuk mengmbangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan.

Ciri-ciri dari penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut :

1. Praktis dan langsung relevan dengan situasi aktual di lapangan.
2. Menyediakan kerangka kerja sistematika yang teratur untuk memecahkan masalah dan perkembangan yang lebih baik,
3. Fleksibel dan adaptif memperbolehkan perubahan-perubahan selama masa penelitian (inovatif), tidak selalu menuntut adanya hipotesis dan control variable.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data Primer: data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan/responden penelitian. Data primer bisa di dapatkan dengan dua cera berikut cara tersebut:

1. Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab dengan kepala sekolah, kepala Tata Usaha, kepala bagian Humas, kepala bagian kesiswaan serta guru yang bertugas melayani pelayanan pendaftaran siswa baru dan pembuatan nilai siswa

2. Observasi

Melakukan penelitian secara langsung ke sekolah untuk mengetahui prosedur pelayanan akademik yang sedang berjalan pada SMPN1 Cimerak-ciamis.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer salah satunya dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang dianggap penting untuk penulisan laporan penelitian.

Dokumentasi

Mengumpulkan data – data dengan cara mengambil beberapa buku atau sumber lainnya yang dapat dijadikan sebagai referensi atau pendukung dalam membuat suatu laporan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur mengenalkan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem yang terstruktur. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Linier Sequential* Model ini sering disebut dengan *classic life cycle* atau Model Waterfall. Model Waterfall merupakan Model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software *Engineering* (SE).

Penulis mengambil metode ini karena penulis melakukan penelitian dengan cara bertahap dari mulai Pengumpulan bahan (*Requirements)* sampai *maintenance.* selain itu penulis beranggapan metode ini sangat tepat untuk membantu penulis dalam pengembangan Web yang akan dirancang dan metode ini mempunyai kelebihan tersendiri yaitu ketika semua kebutuhan sistem dapat di definisikan secara utuh dan benar di awal project, maka Software Enginering dapat barjalan dengan Baik dan tanpa Masalah. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut

mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke level atau tahapan-tahapan selanjutnya.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang digunakan di dalam metode pengembangan sistem waterfall:

1. *Requirements*

   Tahapan ini adalah tahapan mengumpulkan kebutuhan atau menganalisis masalah dengan cara melakukan Observasi atau Wawancara terhadap Objek yang akan diteliti. Tujuan dilakukan tahapan ini adalah untuk memahami system yang sedang berjalan saat ini agar dafat mendefinisikan permasalahan system sehinggga selanjutnya dapat menentukan kebutuhan system secara garis besar sebagai persiapan ke tahap perancangan.

2. *Desain*

   Tahapan untuk memberikan gambaran umum data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*). Tahapan ini meliputi desain proses, input, output dan desain database. Tahapan ini dilakukan sebagai persiapan untuk tahap implementasi.

3. *Implementation*

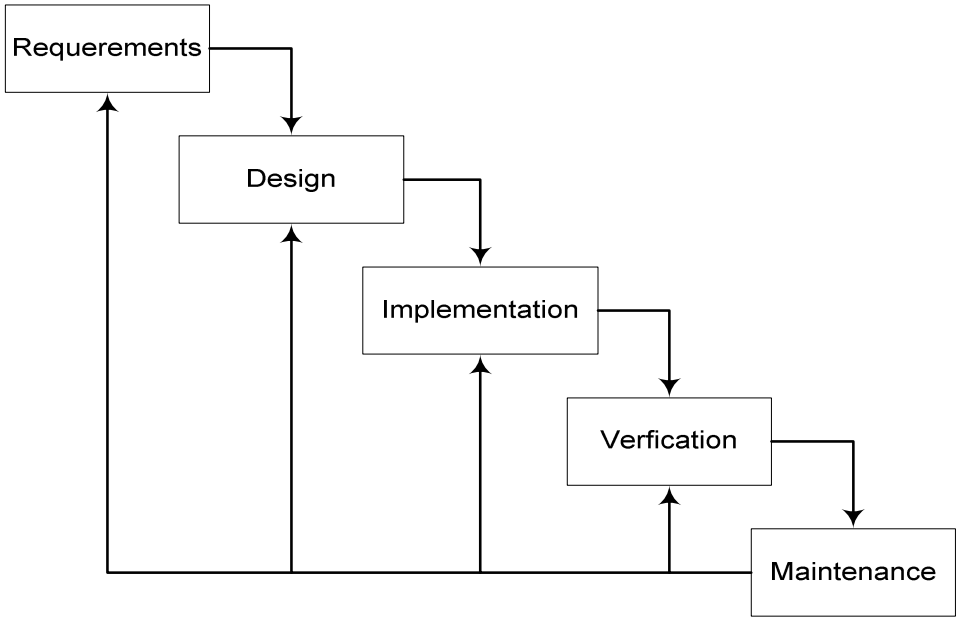
   Pada tahapan ini software mulai dibuat, hasil desain yang sudah disetujui oleh user diterjemahkan menjadi kode program yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemerograman melalui proses koding(Pengkodean).

4. *Testing* Atau *Verification*

   Pada tahapan ini, software sudah selesai dibuat oleh pengembang dan mulai di uji coba oleh user. user dapat memberikan respon balik ke pengembang mengenai softwarenya. Jika terdapat kesalahan(error) pada software, maka software harus diperbaiki oleh si pengembang software.

5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

   Tahapan untuk Pemeliharan Software yang sudah dibuat atau untuk pengembangan selanjutnya.



Gambar 3.2. Metodologi Pengembangan Sistem *Waterfall* Model

(Sumber: http://www.nanaz.net)

Downoad 20 mei 2010

3.2.3.3. Alat Bantu Analis dan Perancangan

1) Flow Map

Flow map disebut juga diagram alir Dokumen yaitu skema atau diagram yang menggambarkan aliran dokumen yang terjadi dalam sistem maupun entitas-entitas yang berada di luar sistem.

2) Diagram Kontek

Menurut Kris (2004) mengenai Diagram Konteks *(Context Diagram)* adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan, dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3) Data Flow Diagram

Suatu model atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan datayang keluar dari system, dimana data di simpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut.Kris (2004)

Beberapa Data simbol yang digunakan dalam DFD:

1. *External Entity* (kesatuan luar)
2. *Data Flow* (arus data)
3. *Process* (Proses)
4. *Data Store* (Simpanan Data)

4) Kamus Data(Data Dictionary)

Kamus data merupakan komponen kunci dalam system manajemen datbase. Dimana kamus data ini berisi kumpulan data yang memberikan informasi formal dari elemen-elemen yang ada pada data flow diagram. Informasi tersebut adalah:

a. Bagan Alir Dokumen

Merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari dolumen-dokumen termasuk tembusan-tembusan dari bagian satu ke bagain yang lain.

b. Bagan Alir Informasi

Suatu bagan yang menggambarkan arus informasi yang berupa laporan-laporan, formulir-formulir dan dokumen-dokumen yang dikeluarkan dari suatu bagian kebagian yang lain yang berhubungan didalam system.

5) Perencanaan Basis Data

Basis data terdiri dari dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Basis data didefinisikan dari sejumlah sudut pandang seperti:

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sesemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Prinsip utama Basis data adalah pengaturan data/arsip. Dan tujuannya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan tahapan perancangan dalam membangun basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal. Adapun langkah-langkah untuk menghasilkan struktur tabel yang normal, diantaranya yaitu :

a Bentuk *Unnormallized*

Bentuk *unnormal* adalah bentuk tabel dengan mencantumkan semua *field* data yang ada.

b Bentuk Normal Pertama / 1 NF (*First Normal Form*)

Bentuk normal pertama terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak (*Multivalued Atribute)* atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

c Bentuk Normal Kedua / 2 NF (*Second Normal Form*)

Bentuk normal kedua terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk dalam *key primer* memiliki ketergantungan fungsional pada *key primer* secara utuh.

d Bentuk Normal Ketiga / 3 NF (*Third Normal Form*)

Bentuk normal ketiga terpenuhi jika dan hanya jika semua atribut bukan kunci memiliki *dependensi* transitif terhadap kunci primer.

e *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF)

Suatu tabel dikatakan berada pada BCNF jika dan hanya jika semua ketergantungan fungsional dengan notasi $X \rightarrow Y$, maka X harus merupakan *superkey* pada tabel tersebut.

f Bentuk Normal Keempat / 4 NF (*Fourth Normal Form*)

Suatu tabel dikatakan berada pada normal keempat jila tidak mengandung dua atribut atau lebih yang bernilai banyak.

g Bentuk Normal Kelima / 5 NF (*Fifth Normal Form*)

Bentuk normal kelima berkaitan dengan ketergantungan relasi antar tabel (*Join Dependency*).

b. Tabel Relasi (*Entity Relationship Diagram* (ERD))

ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Jadi, jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data. ERD memperlihatkan hubungan antar data store pada DFD. Hubungan ini tidak terlihat pada DFD, karena DFD hanya memusatkan perhatian pada fungsi-fungsi sistem bukan pada data yang dibutuhkan.

Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data.

Terdapat tiga macam kardinalitas relasi, yaitu :

1. Relasi satu-ke-satu (*one-to-one*)

Tingkat hubungan satu-ke-satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

2. Relasi satu-ke-banyak (*one-to many)* atau banyak-ke-satu (*many-to-one)*

Tingkat hubungan satu-ke-banyak adalah sama dengan banyak-ke-satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang

pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

3. Relasi banyak-ke-banyak (*many-to-many)*

Tingkat hubungan banyak-ke-banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi entitas yang pertama, maupun dilihat dari sisi yang kedua.

3.2.4. Pengujian Software

Pada dasarnya, pengujian merupakan suatu proses rekayasa perangkat lunak yang dapat dianggap (secara psikologis) sebagai hal yang destruktif daripada konstruktif. Suatu Software atau perangkat lunak harus diuji karena Programer kadang-kadang lupa menggunakan pemrogaman terstruktur secara penuh yang mengakibatkan program Eror.

Dalam melakukan uji coba ada 2 masalah penting yang akan dibahas, yaitu

1). Teknik uji coba Perangkat Lunak

2). Strategi uji coba Perangkat Lunak.

1. Teknik uji coba Perangkat Lunak (Software)

Sasaran Pengujian (Glen Myers) :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.

2. Test case yang baik adalah test case yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebalumnya.
3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

2. Strategi Uji Coba Software

Strategi uji coba perangkat lunak memudahkan para perancang untuk menentukan keberhasilan sistem yang telah dikerjakan. Hal yang harus diperhatikan adalah langkah-langkah perencanaan dan pelaksanaan harus direncanakan dengan baik dan berapa lama waktu, upaya dan sumber daya yang diperlukan.

Strategi uji coba mempunyai karakteristik sbb :

1. Pengujian mulai pada tingkat modul yang paling bawah, dilanjutkan dengan modul di atasnya kemudian hasilnya dipadukan.
2. Teknik pengujian yang berbeda mungkin menghasilakn sedikit perbedaan (dalam hal waktu)
3. Pengujian dilakukan oleh pengembang perangkat lunak dan (untuk proyek yang besar) suatu kelompok pengujian yang independen.
4. Pengujian dan debugging merupakan aktivitas yang berbeda, tetapi debugging termasuk dalam strategi pengujian.

Pengujian perangkat lunak adalah satu elemen dari topik yang lebih luas yang sering diacu sebagai verifikasi dan validasi

Metode pengujian yang digunakan dalam perancangan sistem Informasi akademik pada SMPN 1 Cimerak ini adalah metode *black box*. Metode pengujian *black box* merupakan metode yang digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak atau *Software* yang di rancang.

Pengujian *black box* didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas fungsional di uji?
2. Kelas input apa yang akan membuat *test case* menjadi baik?
3. Apakah sistem sangat sensitive terhadap harga input tertentu?
4. Bagaimana batasan dari suatu data di isolasi?
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap oprasi sistem.