BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Pada objek penelitian ini akan menjelaskan tentang sejarah singkat, visi, misi, stuktur organisasi dan tugas organisasi pada Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung

Sebagaimana telah diketahui bahwa setelah diberlakukanya UU no. 22 tahun 1999 tentang pemerintah daerah yang ditindak lanjuti dengan dikeluarkannya peraturan daerah Kabupaten Bandung, maka pemerintah daerah kabupaten bandung dalam kegiatannya telah mengalami perubahan paradigma yaitu berubahnya pola sentralisasi kekuasaan kearah desentralisasi kekuasaan. Hal ini mengandung arti bahwa tanggung jawab aparat daerah lebih besar dalam mencapai tujuan. Dalam melaksanakan kegiatan pemerintahan dan dalam memberikan pelayanan publik di Kabupaten Bandung, dinas Bina Marga Kabupaten Bandung didukung oleh seluruh staf Dinas Bina Marga.

Dalam rangka meningkatkan kerja aparat maka telah dilakukan penataan kelembagaan yang disesuaikan dengan konsep otonomi daerah yaitu dengan dikeluarkan peraturan daerah no. 20 tahun 2007 tentang pembentukan organisasi Dinas Bina Marga Daerah Kabupaten Bandung serta peraturan Bupati no. 5 tahun 2008 tentang rincian tugas, fungsi dan tata kerja Dinas daerah Kabupaten.

Untuk menyelanggarakan tugas pokok sebagaimana dimaksudkan pada pasal 38 peraturan daerah, Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung mempunyai fungsi operasional di bidang kebinamargaan yang meliputi pembangunan dan pemeliharaan jalan dan jembatan, peralatan dan perbekalan, pengendalian dan pemanfaatan serta melaksanakan ketatausahaan Dinas, serta pelayanan pelaksanaan teknis kesekretariatan.

3.1.2. Visi dan Misi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung

Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung memiliki visi dan misi yang diajukan sebagai target tujuan hasil pekerjaan, berikut uraian visi dan misi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung yaitu sebagai berikut :

3.1.2.1. Visi

Visi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung adalah *"terwujudnya sistem jaringan jalan dan jembatan yang mantap dan terarah dengan profesionallisme yang mampu mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat".*

Untuk mencapai system jaringan jalan yang mantap dan terarah maka ditetapkan sasaran, antara lain :

1. Terlaksananya siklus penanganan jalan pada seluruh jalan kolektor dan sebagian jalan lokal secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang 178 km.
2. Terbangunnya jalan baru sepanjang 20 km (RTRW Kab. Bandung).
3. Terbangunnya jembatan sesuai dengan fungsi dan pengembangan jaringan jalan.
4. Tersedianya sistem jaringan draenase jalan dan bangunan pelengkap jalan yang mantap.

5. Tertatanya infrastuktur kebinamargaan pada kawasan strategis dan cepat tumbuh.
6. Terselenggaranya penanganan segera kerusakan pada infrastuktur kebinamargaan akibat bencana alam.
7. Tersedianya basis data kondisi infrastuktur kebinamargaan jalan, jembatan dan PJU
8. Meningkatkan tingkat pelayanan jalan kolektor dari grade D menjadi C.
9. Menurunya tingkat kerusakan infrastuktur kebinamargaan rata-rata sebesar 20%.

3.1.2.2. Misi

Dalam mewujudkan visi tersebut, serta mendorong upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia diseluruh unsur organisasi, maka dirumuskan misi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung yang di dalamnya mengandung tujuan organisasi serta sasaran yang ingin dicapai. Selain sebagai penjabaran dari visi, rumusan misi tersebut juga menggambarkan tugas pokok dan fungsi Dinas Bina Marga.

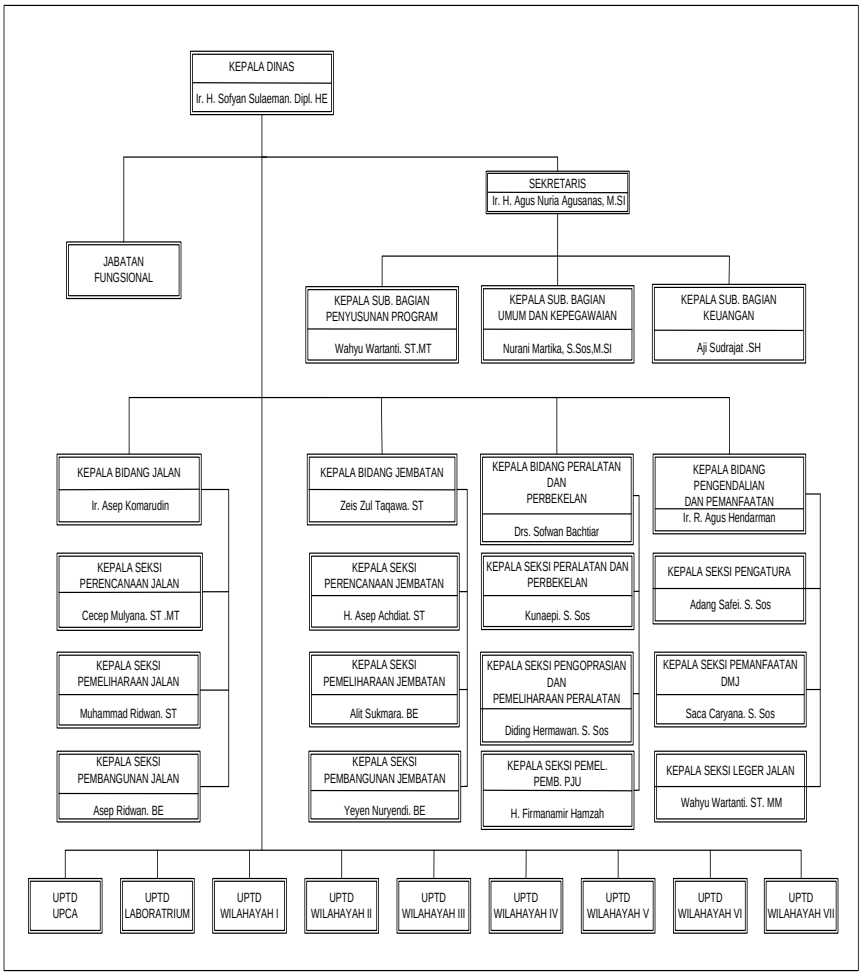
Adapun rumusan **Misi Dinas Bina Marga** Kabupaten Bandung adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan penyelanggaraan jalan yang efektif dan efisien.
2. Mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia.
3. Melaksanakan pengembangan jaringan jalan dengan memperhatikan isu strategis permasalahan di wilayah.

Untuk mewujudkan misi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung, maka perlu dijabarkan kembali tujuan dan sasaran strategis yang lebih operasional.

1. Mewujudkan jaringan jalan yang mantap dan terarah, bertahap dan berkelanjutan.
2. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan professional di bidang kebinamargaan
3. Menyediakan infrastuktur kebinamargaan yang mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung



Gambar : 3.1. Stuktur organisasi Dinas Bina Marga

3.1.4. Deskripsi Tugas

Untuk terselenggaranya tugas dan kegiatan sesuai dengan prosedurnya masing-masing, berdasarkan PP no 41 tahun 2007 tentang organisasi, perangkat Daerah dan Perda no 20 tahun 2007 tentang pembentukan organisasi dinas Daerah Kabupaten Bandung serta peraturan Bupati no 5 tentang rincian tugas, fungsi dan tata kerja Dinas Bina Marga. Adapun tugas dari kebinamargaan dibidang jalan sebagai tempat penelitian penulis adalah sebagai berikut :

a. Kepala Dinas

1. Perumusan kebijakan teknis sesuai dengan lingkup tugasnya.
2. Menyelenggarakan urusan pemerintahan dan pelayanan umum sesuai dengan lingkup tugas.
3. Pembinaan dan pelaksanaan tugas sesuai dengan lingkup tugasnya.
4. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dan funsinya.

b. Kepala Sub. Bagian Keuangan

1. Penyusunan rencana dan program kerja operasional kegiatan pengelolaan administrasi dan bertanggungjawab pengelolaan keuangan Dinas.
2. Pelaksanaan pengumpulan bahan anggaran pendapatan, belanja dan pembiayaan Dinas.
3. Pelaksanaan pengelolaan administrasi keuangan anggaran pendapatan dan belanja.

4. Pelaksanaan penyusnan dan pengkoordinasian pembuatan daftar gaji serta tambahan penghasilan bagi pegawai negeri sipil.
5. Perencanaan operasional kegiatan penyusunan rencana dan program administrasi pengelolaan keuangan.
6. Pelaksanaan penatausahaan pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja Dinas.
7. Pelaksanaan pembinaan administrasi keunagan dan penyiapan bahan pembinaan administrasi akuntansi anggaran pendapatan, belanja dan pembiyaan Dinas.
8. Penyiapan bahan pertanggungjawaban pengelolaan anggaran pendapatan, belanja dan pembiyaan Dinas.
9. Pelaksanaan pengkoordinasian penyusunan rencana dan program kerja pengelolaan keuangan dengan para kepala bidang di lingkungan Dinas.
10. Pelaksanaan penyusunan rencana penyediaan fasilitas pendukung pelaksanaan tugas pengelolaan keuangan.
11. Pelaksanaan evaluasu dan pelaporan pelaksanaan tugas.
12. Pelaksanaan koordinasi pengelolaan administrasi dan bertanggungjawab pengelolaan keuangan Dinas dengan sub unit kerja lain di lingkungan Dinas.

c. Kepala Sub. Bagian Penyusunan Program

1. Penyusunan rencana dan program kerja operasional kegiatan dan program kerja Dinas.

2. Penyusunan rencana operasional dan koordinasi kegiatan dan program kerja Dinas.
3. Pelaksanaan penyusunan rencana strategis Dinas.
4. Pelaksanaan penyusunan rancangan peraturan perundang-undangan penunjang pelaksanaan tugas.
5. Melaksanakan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas.
6. Pelaksanaan tugas kedinasan lain sesuai dengan bidang tugas dan fungsinya.
7. Pelaksanaan koordinasi penyusunan rencana dan program kerja dengan sub unit kerja lain di lingkungan Dinas.

d. Kepala Bidang Jalan

1. Penetapan penyusunan rencana dan program kerja pengelolaan jalan.
2. Penetapan kebijakan penyelenggaraan jalan kabupaten/desa dan jalan kota berdasarkan kebijakan nasional dibidang jalan.
3. Penetapan penyusunan pedoman operasional penyelanggaraan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
4. Penetapan status jalan Kabupaten/Desa dan jalan kota.
5. Penetapan penyusunan rencana umum dan pembiyaan jaringan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
6. Penetapan penyusunan perencanaan umum dan pembiyaan jaringan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
7. Penetapan pengembangan teknologi terapan dibidang jalan untuk jalan kabupaten/desa dan jalan kota.

8. Penetapan pengembangan dan pembiyaan pembangunan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
9. Penetapan perencanaan teknis, pemograman dan penganggaran, pengadaan lahan serta pelaksanaan konstruksi jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
10. Penetapan pengoprasian dan pemeliharaan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.

e. Kepala Seksi Perencanaan Jalan

1. Penyusunan perencanaan dan program kerja operasional kegiatan pengelolaan perancanaan jalan.
2. Penyusunan rumusan kebijakan perencanaan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
3. Penyusunan pedoman operasional perencanaan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
4. Perencanaan rencana status jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
5. Penyusunan perencanaan umum dan pembiyaaan jaringan kabupaten/desa dan jalan kota.
6. Penyusunan perencanaan pembangunan dan pembiyaan pembangunan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
7. Penyusunan rencana teknis, pemograman dan penganggaran, pengadaan lahan serta pelaksanaan konstruksi jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
8. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas.

f. Kepala Seksi Pembangunan Jalan

1. Penyusunan rencana dan program kerja operasional kegiatan pengelolaan pembangunan jalan.
2. Penyusunan kebijakan pembangunan jalan kabupaten/desa dan jalan kota berdasarkan kebijakan nasional dibidang jalan.
3. Penyusunan pedoman operasional pembangunan kabupaten/desa dan jalan kota.
4. Penyusunan perencanaan pembiyaan pembangunan jaringan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
5. Penyusunan rumusan kebijakan pengadaan lahan serta pelaksanaan konstruksi jalan kabupaten/desa dan jalan kota.

g. Kepala Seksi Pemeliharaan jalan

1. Penyusunan rencana dan program kerja operasional kegiatan pengelolaan pemeliharaan jalan.
2. Penyusunan perumusan kebijakan pemeliharaan jalan kabupaten/desa dan jalan kota berdasarkan kebijakan nasional dibidang jalan.
3. Penyusunan perencanaan umum dan pemeliharaan jaringan jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
4. Pelaksanaan pengelolaan manajemen jalan kabupaten/desa dan jalan kota.
5. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas.

h. UPTD WILAYAH

1. Penetapan penyusunan rencana dan program kerja pemeliharaan dan pengelolaan sarana dan prasarana kebinamargaan.
2. Perencanaan operasional kegiatan pemeliharaan dan pengelolaan sarana dan prasarana kebinamargaan.
3. Penyusunan mekanisme organisasi dan tatalaksana pemeliharaan dan pengelolaan sarana dan prasarana kebinamargaan.
4. Pengelolaan anggaran pelaksanaan pemeliharaan dan pengelolaan sarana dan prasarana kebinamargaan.
5. Pengembangan kemitraan pemeliharaan dan pengelolaan sarana dan prasarana kebinamargaan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk menganalisa yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Dengan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian survey dengan desain penelitian deskriptif dan terapan.

3.2.1 Desain Penelitian

Metode kualitatif yaitu pendekatan dengan menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi. Lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif mementingkan pada proses

dibandingkan dengan hasil akhir. Kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan.

Melihat sifatnya, pendekatan kualitatif desainnya bersifat umum, dan berubah-ubah / berkembang sesuai dengan situasi di lapangan. Desain hanya digunakan sebagai asumsi untuk melakukan penelitan, oleh karena itu desain harus bersifat fleksibel dan terbuka.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun data yang dikumpulkan pada penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

a. Metode Observasi

Yaitu dengan cara pengambilan data secara langsung, kunjungan langsung ke objek penelitian, yaitu Dinas Bina Marga Kabupaten Bandung, yang berkaitan dengan objek penelitian.

b. Metode Wawancara

Yaitu dengan cara melakukan *interview* / wawancara langsung dengan pegawai dan pembimbing di bagian bidang jalan dengan tujuan dapat mengetahui bagaimana proses pelaksanaan dan kegiatan pengolahan data jalan tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode Dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi

yang diperlukan penelelitian dari sumber-sumber yang terkait, dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan digunakan oleh bertujuan untuk memudahkan untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada penelitian ini.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi objek, yang mencakup analisis dan desain yang disebut ***OOAD (Object Oriented Analysis and Design).***

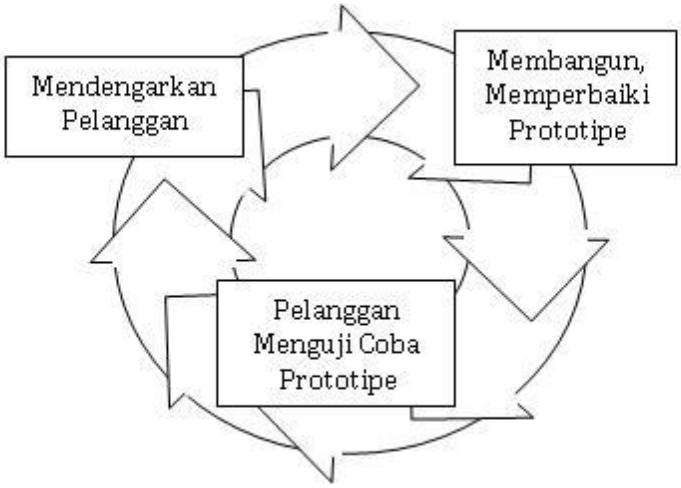
Analisis objek adalah cara memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Pengertian berorientasi objek adalah mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

Alat bantu perancangan digunakan untuk visualisasi dan dokumentasi dari ***OOAD*** diterpakan melalui *'alat' Unified Modelling Language* (*UML*) dari ***OOAD*** diterpakan melalui *'alat' Unified Modelling Language* (*UML*). Menurut Martin Fowler (2004 : 1) UML adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem pernangkat lunak, khususnya sistem yang akan dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek (OO).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan adalah dengan menggunakan Metode prototipe. Metode ini sebagai metode mendefinisikan kebutuhan user. Metode prototipe ini proses pengembangan sistem menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai yang sulit untuk diidentifikasi.

Setiap tahapan ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. Metode prototype dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. *Prototipe* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat.



Gambar : 3.2. Metode pengembangan Prototipe

[Sumber : http://ali.misri07.student.ipb.ac.id/2010/06/23/model-pengembangan-perangkat-lunak-prototyping/]

Pendekatan prototipe melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi. Proses-proses tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan : menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
2. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototipe.
3. Evaluasi : klien mengevaluasi prototipe yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu Analisis dan perancangan untuk menjabarkan sistem yang berjalan, menggunakan pendekatan berorientasi objek. Untuk visualisasi dan dokumentasi menggunakan Unified Modelling Language (UML).

1. Use Case Diagram

Use case adalah sebuah teknik untuk merekam fungsional sebuah sistem. Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sisten itu sendiri. Dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan.

Sebelum mendeskripsikan use case seacara langsung, akan lebih mudah dengan menjabarkan scenario. Scenario adalah rangkaian langkah-langkah yang menjabarkan sebuah interaksi antara seseorang pengguna dengan sebuah sistem.

2. Class Diagram

Class Diagram memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukan kelas-kelasnya dan hubungan mereka. Diagram Class bersifat statis; *menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika*

mereka berhubungan. Diagram Class mempunyai 3 macam relationalships (hubungan), sebagai berikut :

1. Association

   Suatu hubungan antara bagian dari dua kelas. Terjadi *association* antara dua kelas jika salah satu bagian dari kelas mengetahui yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan. Di dalam diagram, sebuah *association* adalah penghubung yang menghubungkan dua kelas.

2. Aggregation

   Suatu *association* dimana salah satu kelasnya merupakan bagian dari suatu kumpulan. *Aggregation* memiliki titik pusat yang mencakup keseluruhan bagian. Sebagai contoh : OrderDetail merupakan kumpulan dari Order.

3. Generalization

   Suatu hubungan turunan dengan mengasumsikan satu kelas merupakan suatu *superClass* (kelas super) dari kelas yang lain. *Generalization* memiliki tingkatan yang berpusat pada *superClass*.

3. Package Diagram

Package diagram adalah sebuah pengelompokan yang memungkinkan untuk mengambil setiap bentuk di UML dan mengelompokan elemen-elemennya dalam tingkatan unit yang lebih tinggi. Kegunaanya yang paling umum adalah untuk mengelompokan class.

Dalam sebuah model UML setiap class merupakan anggota sebuah package tunggal. Package-Package dapat juga merupakan anggota package lain.

Jadi suatu stuktur hirarkis dimana package yang paling atas memiliki beberapa subpackage dengan beberapa subpackage sendiri dan seterusnya sampai hirarki tersebut berakhir pada class. Sebuah package dapat terdiri dari subpackage dan class. Setiap package mewakili sebuah namespace, artinya setiap class harus memiliki sebuah nama unik didalam packagenya.

4. Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukan bagaimana kelompok-kelompok objek saling berkolaborasi dalam beberapa behavior. UML memiliki beberapa bentuk interaction diagram dan yang paling umum digunakan adalah sequence diagram.

Sequence diagram secara khusus menjabarkan behavior sebuah scenario tunggal. Diagram tersebut menunjukan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek ini di dalam use case. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

5. Collaboration Diagram

Diagram Collaboration juga merupakan *diagram interaction*. Diagram membawa informasi yang sama dengan diagram Sequence, tetapi lebih memusatkan atau memfokuskan pada kegiatan obyek dari waktu pesan itu dikirimkan.

6. Activity Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika, prosuderal, proses bisnis, dan alur kerja. Dalam beberapa hal, diagram activity sering disebut

diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dengan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behavior paralel.

Diagram Activity berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas tersebut bergantung satu sama lain.

7. Component Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun executable, baik yang muncul pada compile time, *link tim*e, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

8. Deployment Diagram

Deployment/pysical Diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat *fisikal*. Sebuah *node* adalah *server*, *workstation* atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan, pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya.

Pengujian terbagi atas sejumlah aktifitas yaitu pengujian unit, pengujian integrasi dan pengujian sistem. Pengujian unit difokuskan pada pengujian bagian terkecil (blok) program. Pengujian integrasi menguji kebenaran interaksi antara bagian-bagian sistem perangkat lunak yang diuji. Proses pengujian ini mengkombinasikan dan menguji bagian-bagian sistem secara bersama-sama. Pengujian sistem dilaksanakan ketika sistem telah diinstall sesuai dengan platform dan digunakan untuk menunjukkan apakah sistem sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan objektivitasnya atau bukan. Teknik pengujian dikelompokkan atas pengujian *white box testing* dan pengujian *black box testing*.

Pengujian software yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *black box*. Untuk lebih jelasnya bisa lihat dibawah ini :

Faktor Pengujian *Black Box*:

1. *Graph-based* testing adalah graf yang mewakili hubungan antar objek pada modul sehingga tiap objek dan hubungannya tersebut dapat diuji.
2. *Equivalence Partitioning* adalah pembagian domain masukan dari program menjadi kelas data yang dibuatkan kasus ujinya.

3. *Boundary Value Analysis* adalah pemilihan kasus uji dengan mencari batas-batas esktrim dari kelas data.
4. *Comparison Testing* adalah digunakan untuk system yang menganut *redundancy* kasus uji yang dirancang untuk satu versi perangkat lunak dijadikan masukkan pada pengujian versi perangkat lunak lainnya.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* bukan merupakan *alternative* dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode *white box*.