BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Universitas Komputer Indonesia yang bertempat di Jl. Dipati Ukur No. 102-118 di Prodi Sistem Informasi.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 1994, Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc mendirikan Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (LPKIG) untuk program pendidikan 1 tahun, salah satu program studinya adalah Sistem Informasi dan Perpajakan. Program pendidikan ini berbasis pada pendidikan computer dengan sistem praktek langsung dimana disemua program studinya para siswanya diberikan pengertahuan perangkat lunak computer terbaru saat itu. Di tahun kedua dibuka program pendidikan 3 tahun dan1 tahun untuk program studi Sistem Informasi dan Perpajakan, selain menempati kampus Jl. Dipati Ukur No. 102 juga menempati kampus di Jl. Dipati Ukur No. 118. Dan tahun ketiga, nama Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman (LPKIG) diubah menjadi Indonesia Germany Institute (IGI).

Pada tanggal 24 Desember 1998 dibentuk Yayasan Scince dan Teknologi yang dilanjutkan dengan pengajuan ke Kopertis IV Jabar untuk pendidikan STIE IGI dan STIMIK IGI. Pada bulan Juli 1999 keluarlah SK Mendiknas No. 119/D/O/1990 atas STIE IGI dengan 5 program studi yaitu Sistem Informasi S1, Manajemen S1,

Manajemen Pemasaran D3 dan D1, Keuangan Perbankan D3 dan D1, Sistem Informasi D3 dan D1 dan hanya berselang 1 bulan, yakni dibulan Agustus 1999 menyusul kelarnya SK Mendiknas No. 143/D/O/1999 atas STIMIK IGI juga dengan 5 program studi, yaitu Teknik Informatika S1, Sistem Informatika D3 dan D1, Teknik Komputer D3 dan D1, Teknik Informatika D3 dan D1, Komputer Sistem Informasi D3 dan D1.

Pada saat STIMK IGI dan STIE IGI berdiri, institusi telah menempatkan kampus di Jl. Dipati Ukur N0. 102 (Kampus III sekarang) dan Jl. Dipati Ukur No. 116 (Kampus II sekarang). Mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi, IPTEK, era globalisasi dan millennium ke-3 serta untuk memberikan yang terbaik bagi masa depan mahasiswa/I nya, Yayasan Scince dan Teknologi kemudian mengajukan usulan ke DIKTI melalui Kopertis Wilayah IV Jabar untuk melakukan merger atas kedua sekolah tinggi di atas untuk menjadi Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

Pada hari selasa tanggal 8 Agustus 2000 keluar SK Mendiknas No. 126/D/O/2000 atas nama Akreditas Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Akreditas Mendiknas atas UNIKOM disertai dengan dibukanya 12 program studi baru yakni : Tehnik Komputer S1, Sistem Informasi S1, Tehnik Industri S1, Tehnik Arsitektur S1, Perancangan Wilayah dan Kota S1, Ilmu Hukum S1, Ilmu Komunikasi S1, Ilmu Pemerintahan S1, Desain Interior S1, Desain Komunikasi Visual S1, D3 dan D1. Berkaitan dengan pendiri UNIKOM, Yayasan Scince dan Teknologi berturut – turut pada tahun 1998 membangun Kampus baru The Miracle (Kampus 1 sekarang /

Rektorat) sebanyak 5 tingkat dan pada tahun 1999 dilanjutkan membangun kampus IV sebanyak 7 tingkat yang berlokasi di Jl. Dipati Ukur No. 112 – 114 Bandung. Dengan pembangunan kedua kampus baru tersebut aktivitas belajar mengajar dilingkungan UNIKOM semakin semarak dan dinamis, lokasi Kampus yang strategis, terletak dipusat pendidikan kota Bandung dan mudah dijangkau dari berbagai arah memudahkan mahasiswa/I UNIKOM berinteraksi dan melaksanakan aktivitas perkuliahannya dengan lancer. UNIKOM memasuki tahun kedua akanmelaksanakan Dies Natlis nya yang pertama pada hari Rabu 8 Agustus 2001. Jajaran pimpinan UNIKOM telah bertekad sesuai dengan Visi, Misi dan Tujuan Universitas.

3.1.2. Visi dan Misi

Manajemen Informatika mempunyai visi dan misi dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas para mahasiswa, antara lain sebagai berikut :

Visi

Visi dari Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM adalah menjadi jurusan unggulan dibidang sistem informasi dan penerapan teknologi informasi serta menjadi jurusan yang dapat diteima sebagai panutan dalam pendidikan dan pengembangan teknologi sistem informasi di Indonesia.

Misi

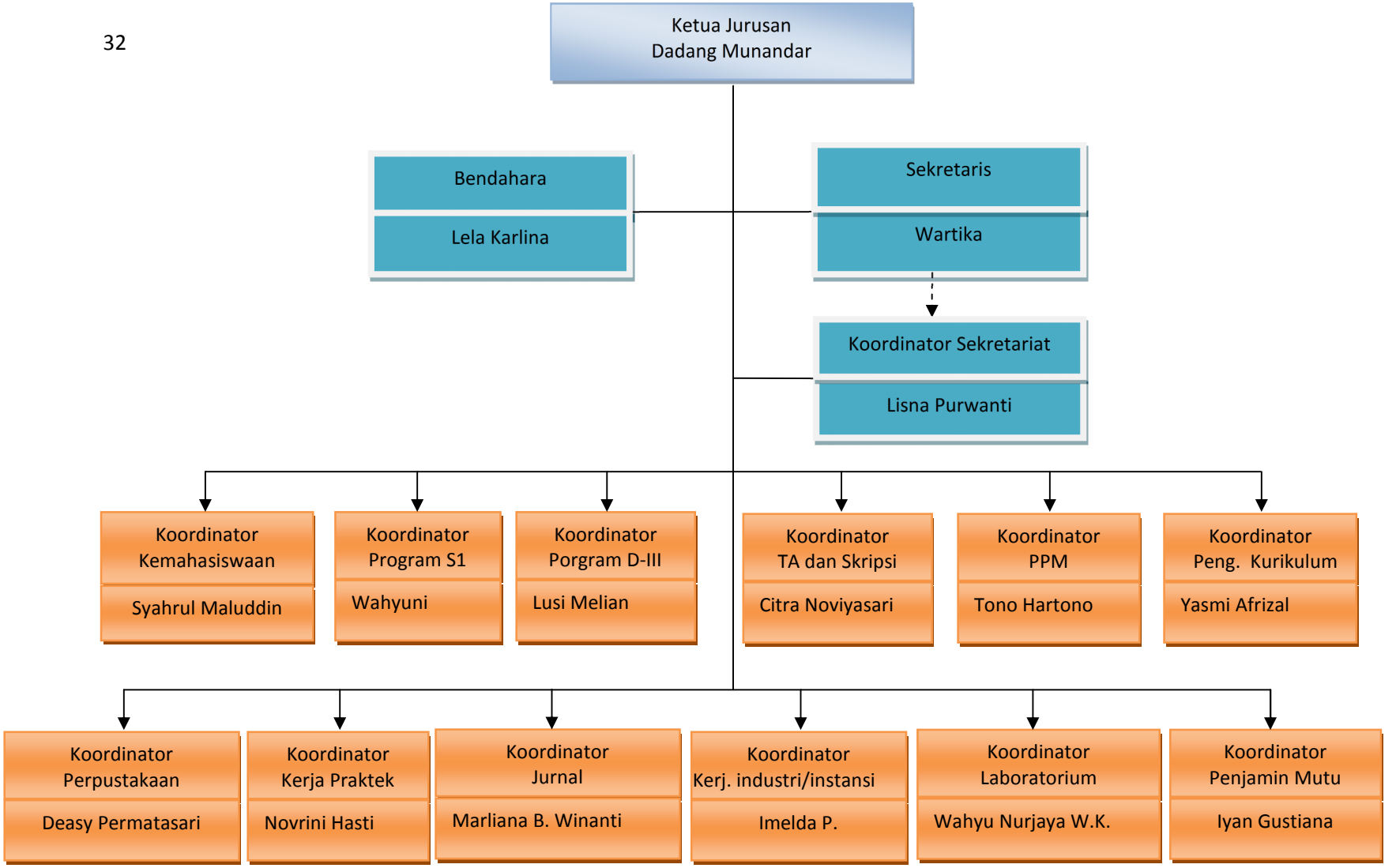
Misi dari Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM adalah menyelenggarakan pendidikan bermutu tinggi di bidang sistem

informasi bagi masyarakat sebagai sarana untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, propesional, kompeten dan sesuai dengan kebutuhan saat ini dan akan datang.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam melakukan aktivitas sehari-hari Prodi Sistem Informasi perlu menyusun struktur organisasi, karena adanya struktur organisasi dapat membantu untuk melakukan penetapan pembagian kerja.

Berikut adalah Struktur Organisasi Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. (Sumber : Dokumen Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia).

3.1.4. Deskripsi Kerja

Tugas Ketua Jurusan :

1. Membuat perencanaan terkait aspek tridarma perguruan tinggi (Penelitian, Pengabdian dan Pengajaran)untuk jangka pendek maupun jangka panjang.
2. Melakukan pengorganisasian semua aktivitas koordinator yang ada dilingkungan Jurusan Sistem Informasi dan Manajemen Informatika
3. Melakukan koordinasi terhadap semua kegiatan yang akan dilaksanakan oleh seluruh coordinator.
4. Melakukan pengarahan, pengawasan dan evaluasi terhadap semua kegiatan yang dilakukan oleh semua koordinator.
5. Melakukan dan memimpin musyawarah kerja
6. Mengadakan dan memimpin rapat Program Studi secara periodik, minimal setiap 1 bulan sekali.
7. Melakukan evaluasi terhadap proses belajar mengajar
8. Memberikan pengarahan kepada semua dosen pada Prodi Sistem Informasi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar.
9. Melaksanakan budaya organisasi UNIKOM, **PIQIE** (Profesionalism, Integrity, Quality, Information Technology, Excellence), sebagai landasan kerja di Program Studi Sistem Komputer.

a) **Profesionalisme :** Disiplin dan Bertanggung Jawab terhadap Tugas/Pekerjaan, Bekerja Efisien dan Efektif, Berorientasi ke Masa Depan.

b) **Integritas :** Menjaga Kehormatan dan Nama Baik, Menjaga Kepercayaan Stakeholders, Bekerja Jujur dan Benar, Taat pada Peraturan dan Kode Etik, Berdedikasi, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

c) Kualitas : Memberi Mutu Terbaik atas Perkuliahan, Sistem Pendidikan, Layanan Akademik.

d) **Teknologi Informasi :** Memanfaatkan Teknologi Informasi pada Semua Aktivitas Perkuliahan, Sistem Pendidikan, Layanan Akademik.

e) **Keunggulan :** Menjadi Yang Terbaik, Mental Juara, Siap Berkompetisi, Kinerja Unggul.

10. Memajukan Program Studi Sistem informasi dan Manajemen Informatika.
11. Meningkatkan Akreditasi Program Studi Sistem informasi dan Manajemen Informatika.
12. Membangun Soliditas dan Kekompakan Dosen.
13. Membagi tugas-tugas di Program Studi dan Tugas Mengajar kepada Dosen secara Adil dan Merata.
14. Melakukan Pengawasan secara Ketat atas Kehadiran Dosen di ruang dosen/program studi pada saat jam kantor, 08.00 – 13.30 WIB.
15. Melakukan Pengawasan secara Ketat atas Kehadiran Dosen di ruang kuliah atau ruang laboratorium sesuai Berita Acara Perkuliahan (BAP).

16. Memberi Peringatan Lisan dan Tertulis atas pelanggaran yang dilakukan Dosen atau Karyawan terkait Kehadiran, Perkuliahan, Sistem Pendidikan, dan Layanan Akademik.
17. Mengawasi secara ketat Nilai Akhir Mahasiswa, Transkrip Akademik, Ijazah, dan Legalisasi Ijazah/Transkrip dari Penyimpangan, Penyalagunaan, Manipulasi, dan Pemalsuan.
18. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester.
19. Bertanggung jawab terhadap permintaan Alat Tulis Kantor (ATK) dan Inventaris Kantor yang ada di Prodi.
20. Bertanggung jawab atas Laporan Beban Kerja seluruh dosen yang terlibat dengan rasio kecukupan dosen di Prodi.
21. Bertanggung jawab terhadap Suksesnya Jaringan On-Line antara Prodi dengan BAU, BAAK, dan Direktorat ICT & Multimedia.
22. Membangun budaya Kompetisi di lingkungan Prodi.
23. Membangun keunggulan ICT & IPTEK pada kompetisi di tingkat Nasional dan Internasional.
24. Melaksanakan Link & Match dengan perusahaan/industri dalam negeri dan luar negeri.
25. Melaksanakan Tri Darma Perguruan Tinggi sesuai Visi, Misi, dan Tujuan UNIKOM.
26. Bertanggung jawab penuh terhadap semua kegiatan yang dilakukan.

Tugas koordinator perpustakaan :

1. Melaksanakan budaya organisasi UNIKOM, **PIQIE** (Profesionalism, Integrity, Quality, Information Technology, Excellence), sebagai landasan kerja di Program Studi Sistem Komputer.
2. Membantu ketua program studi sistem informasi dan manajemen informatika dalam membuat perencanaan terkait pengelolaam perpustakaan.
3. Membuat model atau alur kegiatan pengelolaan perpustakaan prodi sistem informasi dan manajemen informatika.
4. Melakukan inventarisir terhadap semua asset (buku-buku pelajaran dan TA/Skripsi) yang dimiliki oleh program studi sistem informasi dan manajemen informatika.
5. Melakukan kerjasama dengan pemerintah dan pihak swasta untuk memperkaya jumlah referensi buku , jurnal dan e-books.
6. Membuat laporan setiap 1 bulan sekali terkait kegiatan yang akan dilakukan atau kegiatan yang sudah dilakukan.
7. Bertanggung jawab penuh terhadap semua kegiatan yang dilakukan.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data yanbg dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rencana penelitian dan merupakan penjabaran dari metoe ilmiah secara umum.

3.2.1. Desain Penelitian

Pendekatan kasus di Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan pengumpulan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

Observasi / Field Research (studi lapangan), yaitu cara pengambilan data secara langsung, kunjungan langsung ke objek penelitian, yaitu Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, masalah-

masalah yang berkaitan dengan objek penelitian dan diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah.

Wawancara (*interview*), yaitu teknik pengumpulan data yang dilalui melalui tatap muka langsung dan wawancara antara penulis dengan responden. Teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung terhadap *responden* dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Penulis sendiri dalam melakukan wawancara pada organisasi yang penulis teliti yaitu langsung dengan Ketua Prodi sendiri.

3.2.3.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti. Adapun data-data yang mungkin akan dibutuhkan dalam penelitian ini adalah tata cara proses pendaftaran anggota, proses peminjaman dan pengembalian, daftar data anggota, daftar data buku dan data - data laporan.

3.2.3.2. Sumber Data Sekunder

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang mendukung dalam penulisan ini. Beberapa dokumen yang direncanakan untuk diajukan kepada Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia dalam mendukung penulisan ini, yang diantaranya data profil jurusan dan dokumen-dokumen perpustakaan.

\

3.2.3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.4. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem terdapat dua kelompok metode pendekatan yaitu metode pendekatan sistem berorientasikan data dan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek. Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis dalam membangun sistem informasi perpustakaan yaitu dengan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasikan data *(data oriented)*. Dalam metode pendekatan sistem yang berorientasikan data terstruktur terdapat beberapa kelompok teknik alat Bantu dalam melakukan kegiatan analis dan perancangan suatu sistem, salah satu teknik alat bantu yang ada adalah *graphic tools*. Teknik alat Bantu graphic tools diantaranya adalah DFD *(Data Flow Diagram),* ERD *(Entity Relationship Diagram),* dan Normalisasi.

3.2.3.5. Metode Pengembangan Sistem

Roger S. Pressman (2002: 39-40) Metodologi yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu menggunakan model *Prototype*.

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas

dan implementasi yang sudah ditentukan.Tahapan-tahapan dalam Prototype adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototype

   Membangun prototype dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptype

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototype yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototype direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

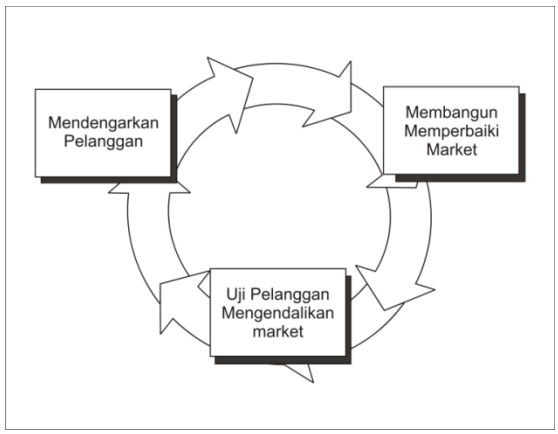
   Dalam tahap ini prototype yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.



Gambar 3.2 Prototype

(Roger S. Pressman, Ph.D, 2002 : 40)

3.2.3.6. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat Bantu Analisis

1. Flow Map

Suatu flowmap digambarkan sebagai pemetaan hubungan antara bagian-bagian kerja melalui dokumen, baik berupa laporan maupun formulir. Flow Map digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan sistem. Setelah diketahui bagian-bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah entitas yang terkait dengan sistem yang dianalisis dan dirancang

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan penggambaran level tertinggi, hanya melibatkan satu proses beserta entitas yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibahas.

3. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design*) yang dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

Simbol-simbol yang digunakan pada DFD yaitu sebagai berikut :

1. *External entity* (kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem)
2. *Data flow* (arus data)
3. *Process* (proses)
4. *Data storage* (simpanan data)

4. Kamus Data

Kamus data atau data dictionary adalah katalog fakta tentang dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data analisis sistem

dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.

Perancangan Basis Data

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses pengelompokkan data elemen menjadi tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi yang akan menguji data sampai tidak ada kesulitan dalam pengoperasian. Apabila ada kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi atau dengan kata lain perancangan belumlah mendapat database yang optimal.

Adapun bentuk-bentuk normalisasi adalah sebagai berikut :

1. Bentuk tidak normal (*Unnormalized Form*)

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, bisa berupa data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya. Tahap untuk memperoleh bentuk tidak normal dilakukan dengan menuliskan semua data yang akan direkam, bagian yang double tidak perlu dituliskan.

2. Bentuk normal pertama (*First Normal Form*)

   Kumpulan data dibentuk menjadi bentuk normal kesatu dengan memisah-misahkan data pada field-field yang tepat dan bernilai *atomic* (tidak ada set atribut berulang-ulang atau atribut bernilai ganda), juga seluruh record harus lengkap adanya.

3. Bentuk normal kedua (*Second Normal Form*)

   Pembentukan normal kedua dengan mencari kunci field yang dapat dipakai sebagai patokan dalam pencarian data dan memiliki sifat yang unik. Bentuk normal kedua ini mengandaikan bahwa bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal pertama. Atribut bukan kunci haruslah bergantung fungsi pada kunci utama (*primary key*).

4. Bentuk normal ketiga(*Third Normal Form*)

   Bentuk normal ketiga mempunyai syarat setiap tabel tidak mempunyai field yang bergantung transitif, namun harus bergantung penuh pada kunci utama. Dengan demikian, relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transitif. Dengan kata lain, setiap atibut bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key* dan *primary key* secara menyeluruh.

2. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu bentuk diagram yang menggambarkan hubungan atau kerelasian antar obyek-obyek dasar dengan menggunakan simbol-simbol grafis tertentu. ERD berguna untuk memodelkan sistem yang akan dikembangkan basis datanya. Sebuah ERD tersusun atas tiga komponen, yaitu entitas, atribut dan kerelasian antar entitas.

a. Entitas *(Entity)*

Entitas menunjukkan obyek-obyek yang terkait didalam sistem. Obyek dasar dapat berupa orang, benda atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data.

b. Atribut *(Attribute)*

Atribut sering pula disebut sebagai properti *(property)*, merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan sebagai basis data. Atribut berfungsi sebagai penjelas sebuah entitas.

c. Jenis Kerelasian Antar Entitas *(Relationship)*

Kerelasian antar entitas dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu :

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

   Relasi jenis ini terjadi jika kejadian diantara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi sebuah kejadian atau transaksi pada kedua entitas. Secara lebih teknis, jika nilai yang digunakan sebagai penghubung pada entitas pertama hanya dimungkinkan muncul satu kali saja pada entitas kedua yang saling berhubungan. Sebagai contoh, satu orang mahasiswa hanya dimungkinkan mempunyai seorang dosen wali.

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

   Relasi jenis ini terjadi jika kejadian diantara dua entitas yang berhubungan terjadi satu kali dalam entitas pertama dan dapat terjadi lebih dari satu kali kejadian

pada entitas kedua. Sebagai contoh, setiap mahasiswa hanya dimungkinkan memilih sebuah program studi, sebaliknya sebuah program studi dapat dipilih oleh lebih dari satu orang mahasiswa.

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

   Relasi jenis ini terjadi jika kejadian diantara dua entitas yang berhubungan memungkinkan terjadi lebih dari satu kali dalam entitas pertama dan entitas kedua. Sebagai contoh, lebih dari satu mahasiswa dapat mengikuti lebih dari satu mata kuliah.

3.2.3. Pengujian Software

Pengujian software menggunkan black box. Black-box sering disebut juga dengan pengujian tingkah laku (behavioral testing), yang lebih terfokus kepada kebutuhan fungsional dari perangkat lunak. Pengujian Black-Box memungkinkan pembuat perangkat lunak untuk menentukan kondisi yang terjadi untuk suatu masukan yang akan menjalankan semua kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang di buat.

Pengujian Black-Box dilakukan untuk menentukan beberapa macam kesalahan yaitu:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses databse eksternal.
4. Kesalahan kinerja.

5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Pengujian ini dilakukan pada tahap akhir dalam membuat perangkat lunak, tidak seperti pengujian White-Box yang dilakukan di awal pembuatan. Hal tersebut dikarenakan pengujia black-box dengan sengaja menghiraukan struktur kendali dimana perhatian lebih diutamakan pada domain informasi.