# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan di Hotel Prima (PKPRI KABUPATEN Cianjur) Jalan Prof. Moch. Yamin No. 77-B Cianjur.

### 3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sebelum diberlakukan Peraturan Pemerintah nomor 6 tahun 1959. PKPN berkedudukan di daerah TingkatI/Propinsi. Sedangkan untuk setiap Kabupaten merupakan Komisaris dari PKPN, Primer berkedudukan di Kecamatan dan sekitar Kecamatan didalam Kabupaten.

Maka pada tanggal 2 Agustus 1960, terjadi perubahan kelembagaan berdasarkan Peraturan Pemerintah No.6 Tahun 1959. Nama Komisaris PKPN se-Jawa Barat yang di jabat oleh Bpk. R. O. Wirasutisna, secara resmi menyesuaikan diri dengan PP No.6 Tahun 1959 dengan mengganti namanya menjadi Pusat Koperasi Pegawai Negeri (PKPN) yang berkedudukan di Kabupaten.

Dimana terdapat beberapa istilah yang terdapat pada PP tersebut, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagian Pusat / Jakarta disebut IKPN
b. Daerah Provinsi disebut GKPN
c. Daerah Tingkat II Kabupaten disebut PKPN

d. Kecamatan dan Koperasi di dalam Kabupaten disebut KPN

Dan setelah resmi dengan penggantian nama tersebut, dibentuklah kepengurusan sementara agar koperasi tetap berjalan. Kepengurusan yang dibentuk adalah sebagai berikut:

1. Utusan Koperasi Guru Cianjur
2. Utusan Koperasi Pensiunan Cianjur
3. Utusan Koperasi Tabungan Kita
4. Utusan Koperasi Pegawai Pekerjaan Umum
5. Utusan Koperasi Mitra

Dengan kelengkapan Badan Pemeriksa sebagai berikut:

1. Utusan Koperasi Pegawai Urusan Agama Kabupaten Cianjur (KUAT)
2. Utusan Koperasi kesehatan Kabupaten Cianjur
3. Utusan Koperasi Wargaluyu
4. Utusan Koperasi persaudaraan Cianjur
5. Utusan Koperasi bank Tani Nelayan Cianjur

Untuk mengelola PKPN di Kabupaten Cianjur, dengan jumlah anggota sebanyak 21 KPN membentuk susunan kepengurusan yang pertama sebagai berikut:

1. Ketua : Rd. Djubardi Somawinata
2. Wakil Ketua : Rd. Hasan Wirawisastra
3. Penulis I : Rd. Endang Sulaeman
4. Penulis II : Moch. Saidi Sudirdja

5. Bendahara : Abdulah Yusuf

Semula PKPN Kabupaten Cianjur bergerak dalam pengadaan beras dengan sistem *Inden* karena PKPN belum memiliki modal yang cukup. Pada tahun 1962 sampai dengan tahun 1965. merupakan masa ekonomi sulit terutama dalam pemenuhan sembilan bahan pokok. Dan pada bulan September 1964. Pemerintah mengeluarkan peraturan bahwa penyaluran beras Pegawai negeri segera dihentikan karena seluruh pegaai akan diberi uang beras pada waktu bersamaan dengan pembayaran gajinya. Serta tahun 1966 terjadi penurunan nilai uang dari Rp 1.000,- menjadi Rp.1,- dan terjadi *Sunering* pada sistem keuangan.

Dengan modal yang dikumpulkan dari simpanan anggota dan penyisihan keuntungan penjualan beras, pengurus PKPN menginfestakan modal tersebut pada sebidang tanah, dimana tanah tersebut sekarang menjadi Kantor/Hotel Prima.

Tahun 1981, Pemerintah mengeluarkan peraturan bahwa seluruh Pegawai Negeri dan keluarganya diberi tunjangan pangan yang disatukan dengan gajinya terhitung 1 Januari 1982, dimana penyediaan beras dilaksanakan melalui bulog. Dengan surat radio gram gubernur Jawa barat nomor 841.7/541/KU tertanggal 22 Januari yang isinya bahwa Angkutan beras pegawai negeri se-Jawa barat akan diserahkan kepada GKPN Jawa barat. Mulai bulan Februari 1982 pengiriman beras di tingkat Kabupaten dilaksanakan oleh PKPN.

Disamping itu, untuk kemajuan Koperasi Pusat (PKPN/PKPRI) Kabupaten Cianjur direncanakan pula pengembangan usaha jangka panjang. Dengan maksud apabila dikemudian hari penyerahan angkutan beras yang dipercayakan akan dicabut, PKPN/PKPRI tidak kehilangan usaha. Salah satu Rencana Kerja Jangka Panjang tersebut adalah pembangunan sarana penginapan/hotel, dan tanggal 23 Juli 1993 Pembangunan Hotel Prima diresmikan oleh Menteri Koperasi dan PKMRI. Rencana Kerja Jangka Panjang lainnya masih merupakan bahan investasi, dimana investasi ini sangat bermanfaat apabila dikemudian hari usaha PKPN/PKPRI mengalami kebangkrutan atau musibah lain, investasi inilah yang akan menolong modal anggota. Kenyataannya sampai sekarang investasi berupa tanah, belum dihitung harga gedung, sudah melampaui modal/simpanan anggota.

Modal Unit Usaha Perhotelan (UPH) ini diperoleh dari Modal Tetap dan Modal Tidak Tetap dati Induk. Kegiatan usaha ini melanjutkan usaha yang telah dijalankan Unit Perhotelan dengan mengoperasikan Hotel Prima yang ada di Jl. Prof. Moch. Yamin no. 77-B Cianjur.

Pendapatan UPH akan diperoleh dari: sewaan Kamar, sewaan Extrabed, sewaan Ruang Serbaguna, Katering dan Jastel. Hotel Prima memiliki beberapa pelayanan extra yang bisa membantu para tamu hotel karena selain menyediakan penginapan, Hotel Prima juga menyediakan fasilitas lainnya seperti Ruang Serbaguna, Ruang Rapat, Ruang Makan dan lainnya. Dan hingga sekarang Hotel Prima (PKP.RI KABUPATEN Cianjur) ini menjadi usaha yang sangat membantu bagi PKPN/PKPRI karena telah

mampu memberikan investasi yang jauh lebih besar dibandingkan dengan investasi yang telah ditargetkan.

### 3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

1. VISI

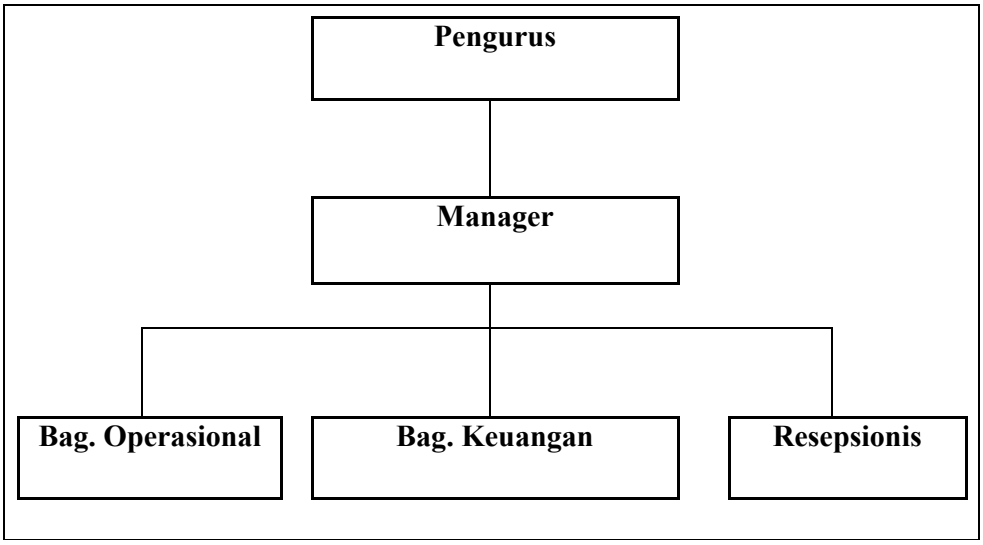
   Mewujudkan Hotel Prima sebagai Hotel yang bersih dan bersaing dalam rangka meningkatkan pendapatan.

2. MISI

   a. Meningkatkan *Performance* Hotel untuk meningkatkan daya saing
   b. Menjadikan Hotel Prima memiliki ciri khas yang selaras dengan Visi dan Misi Kabupaten Cianjur
   c. Meningkatkan kerjasama dengan pengguna jasa Hotel

### 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan landasan organisasi untuk menentukan pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang secara jelas. Sehingga koordinasi struktur dapat dilaksanakan dengan baik guna menunjang aktifitas hotel. Dibawah ini adalah struktur organisasi yang ada pada Hotel Prima (PKP.RI KABUPATEN Cianjur).




**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

**Hotel Prima (PKP.RI KABUPATEN Cianjur)**

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing-masing jabatan tersebut adalah:

1. Pengurus

   Membawahi serta memiliki wewenang untuk mengambil segala keputusan yang bersangkutan dengan kebijakan hotel.

2. Manager

a. Membawahi serta bertugas mengawasi kerja personal, melaporkan segala transaksi maupun kegiatan yang berkaitan dengan hotel kepada pengurus dan menjalakan kebijakan yang diambil pengurus.

b. Bertanggung jawab untuk seluruh operasi hotel seperti aktivitas keuangan, hubungan internal (pengurus dan karyawan) dan eksternal

(masyarakat dan pejabat setempat) serta bertanggung jawab atas turun naiknya aset dan untung ruginya hotel.

3. Keuangan

   Bertanggung jawab mengatur dan mencatat segala aktivitas keuangan yang ada di perusahaan baik pemasukan kas atau pengeluaran kas.

4. Operasional

   Yaitu bagian yang bertugas menjalankan segala kegiatan yang dibutuhkan dalam pelayanan hotel, baik berupa pelayanan terhadap kebutuhan fasilitas tamu hotel maupun keperluan bagi para karyawan hotel.

5. Resepsionis

   Yaitu bagian terdepan yang bertugas menerima pelayanan kepada tamu, memberikan informasi, menerima dan mengakomodasi tamu termasuk mengelola pembayaran tamu.

### 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan penyusunan penelitian. Penyusunan penelitian ini menggunakan metode Prototype, dengan metode deskriptif yang berusaha untuk mengumpulkan, mengklasifikasikan dan menganalisa data secara langsung untuk mendapatkan keterangan yang jelas dan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas.

### 3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program yang dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam perusahaan.

### 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data disini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pelayanan kamar hotel pada Hotel Prima (PKPRI Kabupaten Cianjur). Berikut beberapa metode yang digunakan peneliti:

#### 3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data atau informasi penelitian ini berdasarkan kepada jenis data yang diperlukan. Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara, yaitu memperoleh data dengan meminta penjelasan langsung kepada pihak terkait yaitu Hotel Prima terhadap masalah yang dibahas.

2. Observasi, Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian ke hotel yang dijadikan objek penelitian yaitu Hotel Prima (PKPRI Kabupaten Cianjur). Hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diperlukan dalam penelitian ini.

**3.2.2.2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penulisan misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dengan data sekunder penulis memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penulisan. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penulisan.

Dalam pengumpulan data sekunder penulis langsung meminta dokumen-dokumen yang berkaitan dalam penyusunan proposal hingga ke dalam skripsi, adapun dalam pengumpulan dokumen penulis meminta dokumen-dokumen seperti form reservasi, tarif hotel serta sejarah perusahaan. Dengan hal tersebut, maka penulis akan dapat dipermudah dalam penulisan proposal ini.

### 3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan, pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut ini adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan sistem:

#### 3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

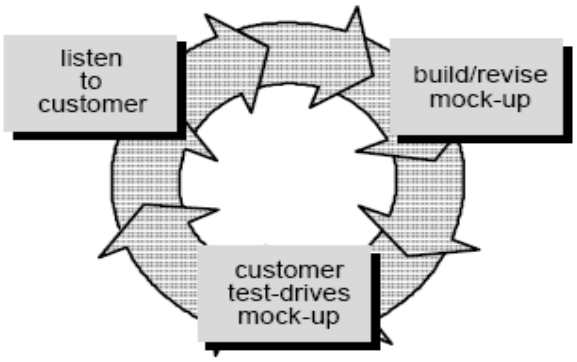
#### 3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

*Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

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 direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.




**Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototype***

Sumber [http://sinau-ben-pinter.blogspot.com/2009/05/software-engineering.html/20 Maret 2011]

Keterangan Gambar:

a. *Prototype* paradigma dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan customer.
b. *Developer* dan *customer* bertemu dan mendefinisikan obyektif *software* secara menyeluruh, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diketahui dari area pekerjaan.
c. Setelah itu dibuat *quick design. Quick design* difokuskan pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *customer/user* (misal: format *input* dan *output*). *Quick design* cenderung ke pembuatan prototype.
d. Prototype dievaluasi *customer/user* dan digunakan untuk menyempurnakan kebutuhan *software* yang akan dikembangkan.

**Tahapan-tahapan Prototyping**

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* 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 *prototyping*

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

3. Evaluasi *protoptyping*

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

4. Mengkodekan sistem.

   Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati dan 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.

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

**Keunggulan dan Kelemahan *Prototyping***

**a. Keunggulan *prototyping* adalah:**

Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.

1. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
2. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
3. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

**b. Kelemahan *prototyping* adalah :**

Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.

Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek, sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat *prototyping* lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem.

Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik.

### 3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. *Flow Map*

*Flow map* merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen, aliran data fisik entitas-antitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi dan selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen tersebut termasuk ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut, proses apa yang terjadi terhadap dokumen tersebut dan seterusnya.

2. Diagram Konteks

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005: 64) diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3. *Data Flow Diagram*

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005: 65) Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk mengambarkan

pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau *user* yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

4. Kamus Data

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005: 70) *Data dictionary* adalah daftar organisasi semua elemen yang ada dalam sistem secara lengkap dengan definisi yang baku sehingga *user* dan analisis sistem akan memiliki pengertian yang sama untuk *input*, *output*, komponen penyimpanan dan penghitungannya. Kamus data dapat digunakan pada saat analisis sistem atau pada saat perancangan sistem pada saat entitas sistem, kamus data digunakan untuk mencatat terminologi bisnis, aturan standar (batasan panjang karakter, nilai, *system field)*.

5. Perancangan Basis Data

Definisi basis data menurut Al-bahra bin ladjamudin (2005: 129) menjelaskan bahwa basis data (database) adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum atau media penyimpanan skunder lainnya.

a. Normalisasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005: 168) Normalisasi adalah proses pengelompokkan data kedalam

bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi. Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan-himpunan data dalam bentuk normal (*normal form*). Ada beberapa bentuk normal, yaitu:

1. Bentuk Normal I (*First Normal Form* / 1-NF).

   Suatu relasi memenuhi 1-NF jika dan hanya jika setiap atribut dari relasi tersebut hanya memiliki nilai tunggal dalam satu baris atau *record*.

2. Bentuk Normal II (*Second Normal Form* / 2-NF).

   Bentuk Normal tahap I terpenuhi, dan semua atribut yang bukan memiliki *dependensi* sepenuhnya terhadap kunci *primer*.

3. Bentuk Normal III (*Third Normal Form* / 3-NF).

   Berada Pada bentuk Normal II, dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki *dependensi transitif* terhadap kunci *primer*. Notasi dependensi transitif: X-Y, Y-Z Maka: X-Z

4. Bentuk Normal *Boyce-Codd* (*Boyce-Codd Normal Form* / BCNF).

   Suatu relasi memenuhi BCNF jika dan hanya jika setiap determinan yang ada pada relasi tersebut adalah kunci kandidat (*candidate keys*). Determinan adalah gugus

atribut dimana satu atau lebih atribut lain tergantung secara fungsional.

Kegunaan normalisasi:

1. Meminimasi pengulangan informasi.
2. Memudahkan indentifikasi entitas / obyek.

b. Tabel Relasi

Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu table dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu *database*. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 (tiga) macam hubungan yaitu:

1. *One-To-One* (1 – 1)

   Mempunyai pengertian "Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua".

2. *One-To-Many* (1 – )

   Mempunyai pengertian "Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua".

3. *Many-To-Many* ( – )

   Mempunyai pengertian "Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel kedua".

Tabel Relasi adalah hubungan antara tabel yang atributnya saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yaitu dengan menggunakan kunci penghubung (*key function*) yang dapat digunakan untuk proses pencarian, penyaringan, penghapusan dan lain-lain. Ada beberapa macam *key function* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Candidate Key*

*Candidate Key* adalah sebuah atau sekelompok atribut yang dapat digunakan sebagai *primary key*.

b. *Primary Key*

*Primary Key* adalah *candidate key* yang terpilih untuk mengidentifikasi secara unik suatu entitas.

c. *Alternate key*

*Alternate key* adalah *candidate key* yang tidak terpilih.

d. *Foreign key*

*Foreign key* adalah atribut dengan domain yang sama yang menjadi kunci utama pada sebuh relasi tetapi pada relasi lain atribut tersebut hanya sebagai atribut biasa.

### 3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *software* merupakan proses untuk mencari kesalahan pada setiap sistem perangkat lunak, mencatat hasilnya, mengevaluasi setiap aspek pada setiap komponen sistem dan mengevaluasi semua fasilitas dari perangkat lunak yang dikembangkan.

Pengujian atau *testing software* sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean.

Pengujian *software* adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *black-box*. Alasannya karena pengujian *black-box* dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black-box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika *intern* perangkat lunak. Pengujian *black-box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, 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 alternatif dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode *white-box*.

Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut: (1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, (2)

Kesalahan *interface*, (3) Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*, (4) Kesalahan kinerja, (5) Inisialisasi dan kesalahan terminasi.