BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Langgam Dimensi awalnya adalah studio perancangan arsitektur yang diprakarsai oleh beberapa alumni teknik arsitektur dan interior pada tanggal 16 Januari tahun 2000, kemudian berubah secara resmi menjadi CV. Langgam Dimensi pada tanggal 14 Maret 2008 di Bandung, Jawa Barat. Bidang usaha CV. Langgam Dimensi mempunyai lingkup pelayanan dan spesialisasi bidang jasa Konsultan Perancangan Arsitektur dan Jasa Pengadaan.

Sebagai sebuah perusahaan Konsultan Perancangan dan Jasa Pengadaan CV. Langgam Dimensi didukung oleh tenaga-tenaga profesional dengan latar belakang pendidikan bidang perancangan arsitektur, interior serta pengalaman dalam bidang Jasa Pengadaan Garment tekstil, Percetakan, Meubelair, Pembuatan Maket, Perancangan Arsitektur, dan Perancangan Design Interior yang sudah teruji kemampuannya dalam menangani pekerjaan dan proyek-proyek.

Sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa Konsultan Perancangan dan Jasa Pengadaan, CV. Langgam Dimensi mempunyai kemampuan dan lingkup pelayanan di bidang :

1. *Bidang Arsitektur*

   Perencanaan Arsitektur, Perencanaan Interior, Maket Arsitektur, Maket Interior, Pelaksanaan Bangunan, dan Pengawasan Bidang Arsitektur.

2. *Bidang Perdagangan Umum*
3. *Bidang Percetakan*
4. *Bidang Jasa Survey*
5. *Bidang Meubeulair*
6. *Bidang Kerajinan*
7. *Bidang Pengadaan Perlengkapan kantor maupun Pegawai*
8. *Bidang Pertambangan dan energy*
9. *Bidang Garment Tekstil*

Pengalaman CV. Langgam Dimensi dalam melakukan Proyek dalam beberapa bidang yaitu sebagai berikut :

1. *Bidang Arsitektur*
   a. Perancangan dan Perencanaan Arsitektur

      Perancangan Mesjid, Saluran Air, Kantin SMK Telkom Jakarta, Perancangan Mesjid Assa'adah Tangerang – Banten, Perancangan Rumah Tinggal Sarimas Bandung, Perancangan Rumah Tinggal Giri Mekar Bandung, Perancangan Distro di Purwakarta, Masterplan Rumah Sakit Pendidikan Binawan Purwakarta, Dan Seterusnya.

   b. Perancangan dan Perencanaan Interior

      Perancangan Ruang NOC PT. Telkom Bandung, Perancangan Ruang Kuliah S2 PT. Gada Energi, Wisma Aldiron Jakarta, Perancangan Ruang Produksi Garment Bandung, Perancangan Kantin SMK Telkom Jakarta, Perancangan Ruang Terapi Autis RSJ DR Radjiman

Wediodiningrat ,lawang Malang – Jawa Timur, Perencanaan Ruang NCC PT TELKOM Bandung, Dan Seterusnya.

c. Maket Arsitektur

Maket Museum Geologi Bandung, Maket Mesjid Agung Siak Riau, Maket Kilang Minyak Kab. Musi Banyuasin SUMSEL, Maket SATHAR Depo 10 Lanud Husein Sastranegara Bandung, Maket Apartemen dan Hotel Grand Royal Panghegar Bandung, Maket Auditorium Universitas Riau, Maket RSUD DR ADNAAN WD Payakumbuh, Maket Town House Grand Mahakam Samarinda, Maket Perumahan Grage Cirebon, Maket Simulasi Lalu lintas Departemen Perhubungan Jakarta, Maket Peraga turbin Waduk Saguling, Maket Stadion Sepakbola Gede Bage Bandung, Dan lain – lain.

d. Maket Interior

Maket Lobi Hotel Papandayan Bandung, Maket Perumahan Grage Cirebon, Maket Perumahan Dago Resort Bandung, Dan Seterusnya.

e. Pelaksanaan Bangunan Dan Interior

Konstruksi Penataan Bangunan SMK Telkom Jakarta, Konstruksi Distro Purwakarta, Konstruksi Rumah Tinggal Sarimas Bandung, Konstruksi Rumah Tinggal Pasirjati Bandung, Konstruksi Rumah Tinggal Ujung Berung Bandung, Konstruksi Ruang Terapi Autis RSJ DR Radjiman Wediodiningrat ,lawang Malang – Jawa Timur, Konstruksi Ruang NCC PT TELKOM Bandung

f. Pengawasan Bidang Arsitektur

Ruang Kuliah S2 PT. Gada Energi, Wisma Aldiron Jakarta, Ruang NOC PT. Telkom Bandung, Pengembangan SMK Telkom Jakarta, Rumah Tinggal Giri Mekar Bandung, Dan Seterusnya.

2. *Bidang Garment Tekstil*

Pengadaan Tshirt dan Training Pemkab. Bandung, Pengadaan Tshirt Kerja Garuda Food Bandung, Pengadaan Seragam Kerja dan Tshirt Olah Raga PT. AHL Kalimantan , Pengadaan Tshirt Griya Mawar Asri Banjarbaru Kalimantan, Pengadaan Seragam Kerja PT. Adindo Hutani Lestari Kalimantan, Pengadaan Tshirt untuk label DAGMAR, Dan Seterusnya.

3. *Bidang Meubeulair*

Ruang Sidang Pengadilan Anak Bandung, Kitchen Set Rumah Tinggal Bandung, Cutting Table Garment Bandung, Dinner Set Rumah Tinggal Bandung, Pembuatan meubeulair wisma Aldiron Jakarta, Pembuatan meubeulair ruang NCC PT. Telkom Bandung, Pembuatan meubeulair kantin SMK Telkom Jakarta, Dan Seterusnya.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

1. **Visi Perusahaan**

Menjadi Perusahaan Konsultan Perancangan dan Jasa dalam bidang dalam bidang Jasa Pengadaan Garment tekstil, Percetakan, Meubelair, Pembuatan Maket, Perancangan Arsitektur, dan Perancangan Design Interior yang terpercaya.

2. Misi Perusahaan

1. Memberikan motivasi kepada karyawan untuk menjalankan tanggung jawab dan menjaga citra perusahaan.
2. Melakukan terobosan baru dan membuat inovasi dibidang design, arsitektur, dan maket.
3. Menjadikan CV. Langgam Dimensi sebagai perusahaan yang terpercaya dan terdepan dalam memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Susunan Direksi

Direktur : Dedi Antoro, ST

Kabag Divisi Maket : Arif Setiawan, ST

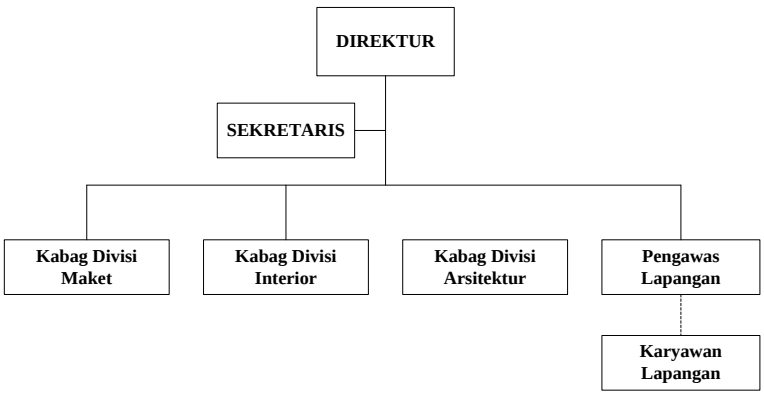
Kabag Divisi Arsitektur: Ari Nugroho Jati Santoso, ST

Kabag Divisi Interior : Cherry Dharmawan, S.Sn, M.Sn

Pengawas Lapangan : Joko Agus Catoer Wibowo, ST

Sekretaris : Tina Agustina, SS

Struktur Organisasi Pada CV. Langgam Dimensi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa Konsultan Perancangan dan Jasa Pengadaan, CV. Langgam Dimensi mempunyai bagian-bagian dalam struktur organisasi. Berikut adalah deskripsi tugas dari bagian-bagian yang terlibat didalam sistem sebagai berikut:

1. **Direktur**
   a. Menentukan kinerja perbagian kabag divisi dan sekretaris.
   b. Mengambil keputusan dalam setiap rapat untuk pembuatan proyek konsumen.
   c. Menentukan dan menandatangani persetujuan antara perusahaan dengan konsumen dalam membuat suatu prooyek arsitektur (konstruksi bangunan), maket atau desain interior sesuai dengan keinginan konsumen.
2. **Sekretaris**
   a. Melakukan pengelolaan, menyusun dan merekap data pelanggan, data karyawan, dan data pemesanan.
   b. Bersama direktur membuat laporan tahunan kegiatan.
   c. Bertanggung jawab dalam bidang administrasi dan kesekretariatan.
   d. Membuat laporan dan membuat evaluasi kinerja perusahaan dan karyawan yang akan diberikan kepada direktur.
   e. Membuat brosur dan surat penawaran untuk mempromosikan produk dan jasa perusahaan.

3. **Kabag Divisi Maket**
    a. Mengawasi kinerja karyawan dalam pembuatan maket.
    b. Mengelola dan membuat data kebutuhan barang yang diperlukan dalam pembuatan maket.
    c. Mengelola data pemesanan pembuatan maket dan membuat laporan per divisi maket.
4. **Kabag Divisi Interior**
    a. Mengawasi kinerja karyawan dalam pembuatan desain interior.
    b. Mengelola dan membuat data kebutuhan barang yang diperlukan dalam pembuatan desain interior.
    c. Mengelola dan membuat konsep desain interior sesuai keinginan konsumen.
    d. Mengelola data pemesanan pembuatan desain interior dan membuat laporan per divisi interior.
5. **Kabag Divisi Arsitektur (Konstruksi Bangunan)**
    a. Mengawasi kinerja karyawan dalam pembuatan desain arsitektur.
    b. Mengelola dan membuat data kebutuhan barang yang diperlukan dalam pembuatan arsitektur (konstruksi bangunan).
    c. Mengelola dan membuat konsep arsitektur (konstruksi bangunan) interior sesuai keinginan konsumen.
    d. Mempelajari dan memahami lingkungan sekitar proyek yang akan dibangun.

e. Mengelola data pemesanan pembuatan arsitektur (konstruksi bangunan) dan membuat laporan per divisi arsitektur (konstruksi bangunan).

6. **Pengawas Lapangan**

a. Pengawas lapangan mempunyai tugas melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai kinerja karyawan lapangan.

b. Mendata karyawan lapangan yang mengerjakan bagian-bagian proyek dan membuat laporan penyelesaian masing-masing proyek sesuai bagiannya.

c. Membuat laporan pengawasan lapangan terhadap karyawan lapangan yang akan diberikan kepada direktur.

7. **Karyawan Lapangan**

Melakukan pengerjaan proyek pada masing-masing bagian yang diberikan oleh kabag perdivisi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk faktor-faktor 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

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah metode berorientasi objek menggunakan model Rational Unified Procces (RUP), dimana desain penelitian merupakan langkah penting di dalam menyelesaikan sebuah proyek penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk pengumpulan data primer adalah sebagai berikut :

a. Pengamatan (Observasi)

Melakukan pengamatan langsung pada direktur, kabag divisi, dan sekretaris, adapun hasil dari pengamatan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa belum adanya pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan berbasis web.

b. Wawancara

Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti kepada Direktur CV. Langgam Dimensi, bagian pemasaran, penjualan, dan pelayanan konsumen, yaitu mengenai hal-hal yang pemesanan produk dan jasa, pemasaran produk dan jasa serta pelayanan yang diberikan perusahaan kepada konsumen. Wawancara ini bertujuan untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui observasi.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Penelitian kepustakaan diperlukan untuk mengumpulkan data sekunder diperlukan untuk menunjang, melengkapi, dan menyempurnakan data primer. Teknik pengumpulan data sekunder adalah dengan cara mempelajari dari jurnal, laporan dari instansi yang terkait serta karya tulis lainnya yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Collaboration diagram, Class diagram, Component diagram, Deployment diagram*. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang digunakan.

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Secara umum tujuan pengembangan sistem informasi adalah untuk memberikan kemudahan dalam penyimpanan informasi, mengurangi biaya dan menghemat waktu, meningkatkan pengendalian, mendorong pertumbuhan, meningkatkan produktifitas serta profitabilitas organisasi. Dalam beberapa tahun terakhir ini peningkatan produktifitas organisasi ini dibantu dengan berkembangnya teknologi komputer baik *hardware* maupun *software*-nya. Tetapi tidak semua kebutuhan sistem informasi dengan komputer itu dapat memenuhi

kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi organisasi. Keterbatasan sumber daya dan anggaran pemeliharaan memaksa para pengembang sistem informasi untuk menemukan jalan untuk mengoptimalkan kinerja sumber daya yang telah ada.

Karakteristik dari suatu sistem informasi manajemen yang lengkap tergantung dari masalah yang dihadapi, proses pengembangannya dan tenaga kerja yang akan dikembangkannya. Seiring dengan perkembangan permasalahan karena berubahnya lingkungan yang berdampak kepada perusahaan maka yang menjadi parameter proses pengembangan sistem informasi yaitu masalah yang dihadapi, sumber daya yang tersedia dan perubahan, sehingga hasil pengembangan sistem informasi manajemen baik yang diharapkan oleh perorangan maupun oleh organisasi turut berubah.

Perubahan tersebut pada akhirnya menimbulkan ketidakpastian dan menambah kompleks/rumit masalah yang dihadapi oleh para analis sistem informasi. Metode tradisional seperti SDLC dianggap tidak lagi mampu memenuhi tantangan perubahan dan kompleksnya masalah yang dihadapi tersebut. Sekitar awal tahun delapan puluhan, para profesional dibidang sistem informasi memperkenalkan satu metode pengembangan sistem informasi baru, yang dikenal dengan nama metode *prototyping*.

Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu revolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan

revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC).

Menurut literatur, yang dimaksud dengan prototipe (*prototype*) adalah ”model pertama”, yang sering digunakan oleh perusahaan industri yang memproduksi barang secara masa. Tetapi dalam kaitannya dengan sistem informasi definisi kedua dari *Webster* yang menyebutkan bahwa ”*prototype is an individual that exhibits the essential features of later type*”, yang bila diaplikasikan dalam pengembangan sistem informasi manajemen dapat berarti bahwa Prototipe tersebut adalah sistem informasi yang menggambarkan hal-hal penting dari sistem informasi yang akan datang. Prototipe sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu.

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. Seiring terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, suatu proses 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 dibutuhkan kerjasama yanga 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 dalm menyelasaikan 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.

Dalam beberapa hal pengembangan *software* berbeda dengan produk-produk manufaktur, setiap tahap atau fase pengembangan sistem informasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh proses yang harus dilakukan. Proses ini umumnya hanya untuk satu produk dan karakteristik dari produk tersebut tidak dapat ditentukan secara pasti seperti produk manufaktur, sehingga penggunaan ”model pertama” bagi pengembangan *software* tidaklah tepat. Istilah *prototyping* dalam hubungannya dengan pengembangan *software* sistem informasi manajemen lebih merupakan suatu proses bukan *prototype* sebagai suatu produk.

Karakteristik metode *prototyping*, ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode *prototyping* yaitu:

a. Pemilihan fungsi, mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilihan harus selalu dilakukan

berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.

b. Penyusunan Sistem Informasi, bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya *prototype*.

c. Evaluasi, penggunaan untuk tahap selanjutnya.

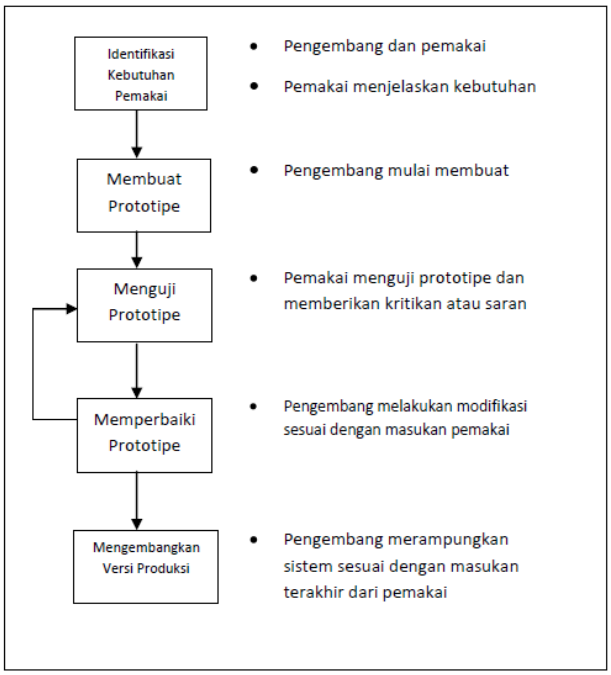
Jenis-jenis *prototyping*, ada empat jenis *prototyping* yang satu sama lainnya saling berkaitan :

a. *Feasibility prototyping* – digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.

b. *Requirement prototyping* – digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis user.

c. *Design Prototyping* - digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.

d. *Implementation prototyping* – merupakan lanjutan dari rancangan *prototype*, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype
[Sumber: Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.]

Berikut ini beberapa tahapan-tahapan dalam *Prototyping* yang akan dipakai oleh penulis dalam merancang sebuah sistem, yaitu sebagai berikut:

a. Pengumpulan kebutuhan, *User* dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
b. Membangun *prototyping*, Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*)
c. Evaluasi *protoptyping*, Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

d. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai
e. 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
f. Evaluasi sistem, *User* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
g. Menggunakan sistem, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

Prototyping bekerja dengan baik pada penerapan-penerapan yang berciri sebagai berikut:

1) Resiko tinggi yaitu untuk maslaha-masalah yang tidak terstruktur dengan baik, ada perubahan yang besar dari waktu ke waktu, dan adanya persyaratan data yang tidak menentu.
2) Interaksi pemakai penting, dimana sistem harus menyediakan dialog *on-line* antara pelanggan dan komputer.
3) Perlunya penyelesaian yang cepat
4) Perilaku pemakai yang sulit ditebak
5) Sistem yang inovatif, sistem tersebut membutuhkan cara penyelesaian masalah dan penggunaan perangkat keras yang mutakhir
6) Perkiraan tahap penggunaan sistem yang pendek

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2) *Activity* diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3) *Sequence diagram*

Sequence diagram digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap *use case* diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objek yang terlibat dalam sebuah *use case* digambarkan dengan garis putus-putus vertikal, kemudian pesan yang dikirim oleh objek digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

4) Collaboration diagram

Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian suatu pesan. Setiap pesan

memiliki *sequence number*, di mana pesan dari level tertinggi memiliki nomor 1. Pesan dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

5) *Class diagram*

Class diagram menggambarkan *class* dan hubungan antar *class* di dalam sistem. *Class* diagram dibangun berdasarkan use case diagram, sequence diagram yang telah d buat sebelumnya.

Class memiliki tiga area pokok :

Nama (*stereotype*), Atribut, dan Metoda

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan
2. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja

6) Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

7) Deployment/physical Diagram

Deployment atau *physical* 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.

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat.

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* 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.