BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Pada Bab ini akan diuraikan teori mengenai Sejarah terhadap objek penelitian yang telah penulis lakukan di SMP Negeri 3 Rancaekek Kabupaten Bandung serta metode penelitian yang diperoleh.

3.1.1. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Rancaekek Kabupaten Bandung

Salah satu Standar Prasarana dan Sarana pendidikan yang harus dimiliki dalam kegiatan sekolah menurut PP Nomor 19 tahun 2005 Bab VII, adalah adanya sarana/prasarana dan media pendidikan, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Baru pada satuan pendidikan dinyatakan dalam daftar yang berisi jenis minimal peralatan yang harus tersedia. Standar jumlah peralatan idealnya dinyatakan dalam rasio minimal jumlah peserta didik. Satuan pendidikan yang memiliki peserta didik, pendidik, atau tenaga kependidikan yang memerlukan layanan khusus, wajib menyediakan akses kesarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan menjadi tanggungjawab satuan pendidikan yang bersangkutan serta dilakukan secara berkala dan berkesinambungan dengan memperhatikan masa pakai.

SMP Negeri 3 Rancaekek mulai berdiri pada tahun 1993, Proses Belajar Mengajar dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancaekek, karena saat itu belum mempunyai ruang kelas yang mandiri. Penyelenggaraan proses pembelajaran berlangsung sampai dengan tahun 1994.

Sejalan dengan mekanisme pemerintahan di Rancaekek, para tokoh pendidikan dan masyarakat bahu-membahu untuk berupaya agar institusi pendidikan dapat berkembang khususnya satuan pendidikan setingkat SMP Negeri, akhirnya mendapatkan lahan untuk membangun ruangan dari pemerintah sebanyak : 3 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang kantor, 1 ruang kepala sekolah dan 2 ruang gudang.Lajunya pertambahan penduduk serta urbanisasi usia sekolah berkembang dengan pesat, kemudian prestasi sekolah semakin meningkat pula, akan tetapi sarana ruang kelas tidak memadai, maka penyelenggaraan pembelajaran dilaksanakan dengan pola 2 (dua) shift.

Setelah mendapatkan perubahan pola pemerintahan yang definitive, SMP Negeri 2 Rancaekek diganti dengan nama SMP Negeri 3 Rancaekek akhirnya dengan Surat Keputusan dari Bupati Kabupaten Bandung nama SMP Negeri 2 Rancaekek diganti menjadi SMP Negeri 3 Rancaekek. (berdasarkan nomenklatur).

SMP Negeri 3 Rancaekek terletak di Perumnas Bumi Rancaekek Kencana. Sampai dengan saat ini SMP Negeri 3 Rancaekek mendapatkan kepercayaan dari semua lapisan masyarakat baik yang berada di Kecamatan Rancaekek, terbukti dengan adanya peserta tes seleksi siswa baru setiap tahun yang semakin meningkat, pada saat ini pula SMP Negeri Rancaekek mendapatkan kepercayaan dari lapisan masyarakat sebagai salah satu institusi pendidikan yng turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa, terbukti dengan berbagai prestasi yang dicapai oleh para pendidik maupun para peserta didiknya baik itu dalam bidang akademis maupun non akademis.

Keberadaaan SMP Negeri 3 Rancaekek makin hari semakin meningkat dalam berbagai hal, sehingga mendapatkan perhatian dari lembaga yang terkait khuhusnya dalam bidang sarana, yang semul hanya mampu untuk mempunyai 16 kelas, saat ini sudah mendapatkan 20 ruang kelas belajar, dalam kurun waktu singkat seperti yang tertulis dalam profil sekolah.

Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan Manajemen Berbasis Sekolah, maka para stakeholders berusaha kerja bekerja sama untuk meningkatkan KBM, memberikan layanan yang maksimal bagi masyarakat, mewujudkan kerjasama yang harmonis dengan Komite Sekolah untuk mewujudkan harapan yang dicita-citakan oleh semua pihak, semua aspek procedural yang dilaksanakan mendapatkan perubahan-perubahan positif yang signifikan, kemudian SMP Negeri 3 Rancaekek turut serta menunjang keberhasilan wajib belajar 9 tahun yang dicanangkan oleh pemerintah, dengan meringankan beban biaya bagi masyarakat yang putra-putrinya menuntut ilmu di SMP Negeri 3 Rancaekek.

3.1.2. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Rancaekek

Adapun Visi dan Misi SMP Negeri 3 Rancaekek adalah sebagai berikut :

VISI :

SIKAP (SANTUN, INOVATIF, KREATIF, AGAMIS, PRODUKTIF)

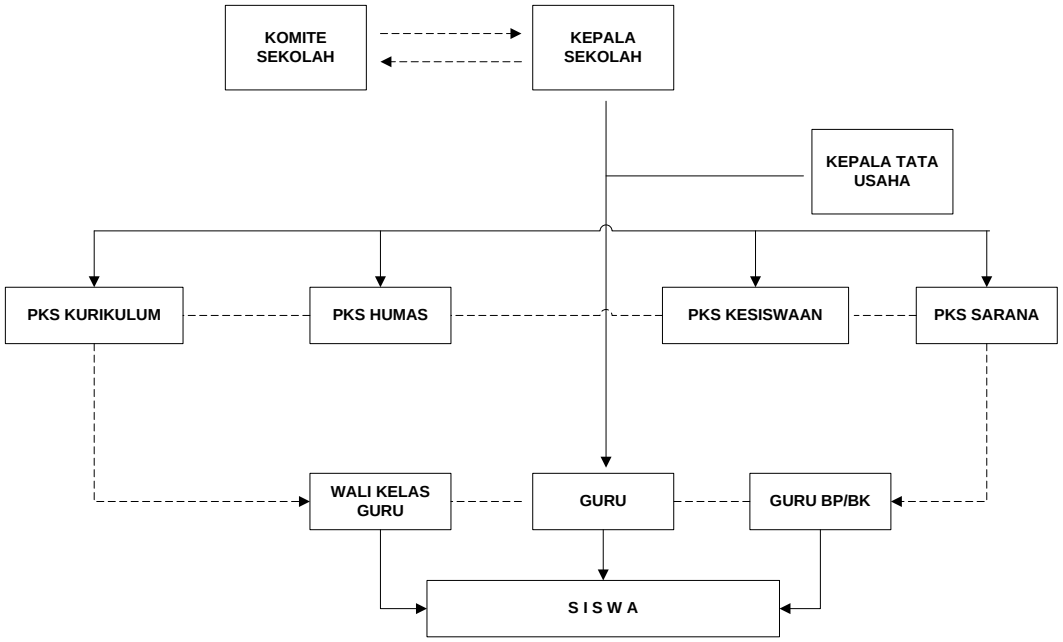
MISI :

1. Mewujudkan masyarakat belajar yang berakhlaq mulia, sesuai dengan tuntunan agama.

2. Mengembangkan dan melestarikan nilai budaya Jawa Barat.
3. Mengedepankan profesionalisme dan produktivitas untuk mencapai hasil pendidikan yang lebih baik.
4. Siap menerima dan menciptakan perubahan-perubahan menjadi sekolah "Percontohan" khususnya di Kabupaten Bandung, umumnya di Jawa Barat.
5. Siap berkompetisi dan menunjukkan prestasi yang dapat dibanggakan.
6. Mengantarkan peserta didik ke tingkat SMA dan memuaskan stakeholders

3.1.3. Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Rancaekek

Organisasi adalah dalam sekelompok orang (dua atau lebih) yang secara formal dipersatukan dalam suatu kerjasama untuk mencapai tujuan yang telah itetapkan.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber: Keputusan Bupati No.46 Tahun 2002)

3.1.4. Deskripsi Kerja

Setiap organisasi baik itu didalam pemerintahan maupun suatu perusahaan, setiap elemen pegawai mempunyai tugas dan fungsinya masing-masing. Berikut adalah rincian tugas pokok dan fungsinya, yaitu :

a. Komite Sekolah

Dewan sekolah merupakan badan yang dibentuk dari perwakilan wali siswa. Tugas dewan sekolah adalah memantau kebijakan-kebijakan yang dibuat oleh

pihak sekolah agar kebijakan tersebut tidak terlalu memberatkan wali siswa, dan juga sebagai perwakilan dari para wali siswa atau orang tua siswa dalam menyampaikan kritik dan saran kepada pihak sekolah.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah berfungsi dan bertugas sebagai educator, manager, administrator dan supervisor. Kepala sekolah adalah penanggung jawab pelaksanaan administrasi sekolah antara lain dengan cara menyampaikan laporan kepada atasan dan intansi terkait.

c. PKS Kurikulum

1. Menyusun perencanaan dan program kerja bidang kurikulum.
2. Melaksanakan monitoring terhadap proses pembelajaran.
3. Menyusun program pengajaran
4. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pembelajaran.
5. Menyusun jadwal pelaksanaan ulangan dan ujian akhir
6. Menerapkan kriteria kenaikan, dan kelulusan.
7. Mengatur jadwal pembagian raport, STL dan ijazah.
8. Menyusun laporan pelaksanaan pembelajaran.
9. Membina kegiatan MGMP.
10. Melaksanakan pemilihan guru berprestasi.
11. Membina kegiatan lomba-lomba bidang akademis.

d. PKS Kesiswaan

1. Menyusun perencanaan dan program kerja bidang kesiswaan.
2. Melaksanakan monitoring terhadap kegiatan kesiswaan.

3. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah serta pemilihan pengurus OSIS.
4. Membina dan membimbing pengurus OSIS dalam berorganisasi.
5. Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan incidental.
6. Membina dan melaksanakan koordinasi keamanan, kebersihan, ketertiban, kerindangan, keindahan, dan kekeluargaan (6K).
7. Melaksanakan pemilihan calon siswa berprestasi dan calon siswa penerima beasiswa.
8. Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan diliuar sekolah.
9. Mengatur mutasi siswa.
10. Menyusun kegiatan ekstrakulikuler.
11. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan siswa secara berkala.
12. Kerjasama dan pemberdayaan dengan alumni SMP 3 Rancaekek.
13. Melaksanakan kegiatan PSB

e. PKS Humas

1. Menyusun perencanaan dan program kerja bidang hubungan masyarakat dan perencanaan pengembangan sekolah.
2. Melaksanakan monitoring terhadap kegiatan hubungan masyarakat dan perencanaan pengembangan.

3. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orang tua/wali siswa.
4. Membina hubungan dengan komite sekolah.
5. Membina pengembangan hubungan antar sekolah dengan lembaga pemerintahan, dunia usaha, dan lembaga lainnya.
6. Menyusun perencanaan pengembangan kelembagaan, SDM, dan pengendalian program serta anggaran.
7. Menyusun laporan pelaksanaan hubungan masyarakat secara berkala.

f. PKS Sarana Prasarana

1. Menyusun perencanaan dsn program kerja bidang sarana prasarana.
2. Melaksanakan monitoring terhadap sarana prasarana.
3. Menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana.
4. Mendayagunakan sarana/prasarana yang ada di sekolah.
5. Pengelola pembiayaan alat-alat pengajar.
6. Menyusun laporan pelaksanaan urusan sarana dan prasarana secara berkala.
7. Pengadaan infrastruktur sarana prasarana yang dibutuhkan.
8. Pemeliharaan infrastruktur sarana dan prasarana
9. Membuat daftar inventaris sekolah

g. Wali kelas

1. Mewakili orang tua dalam lingkungan pendidikan.
2. Membantu pengembangan keterampilan anak didik.

3. Mengetahui masalah yang dihadapi anak didik, seperti matapelajaran, social, dan lain-lain.
4. Membantu pengembangan kecerdasan anak didik.
5. Penyusunan dan pembuatan statistic bulanan anak didik.
6. Pengisian buku laporan penilaian hasil belajar.

h. Guru

1. Sebagai Pendidik.
    a. Mengembangkan potensi dasar anak didik.
    b. Memberikan keteladanan di dalam kelas.
    c. Menciptakan suasana pendidikan yang kondusif.
2. Sebagai Pengajar
    a. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik.
    b. Menilai hasil dari pembelajaran.
3. Sebagai pembimbing
    a. Membimbing agar peserta didik bias memecahkan masalah dalam pembelajaran.

i. Guru BP/BK

1. Penyusunan dan pelaksanaan program bimbingan dan konseling.
2. Koordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak didik dalam kesulitan belajar.
3. Memberikan layanan dan bimbingan kepada anak didik agar lebih berprestasi dalam kegiatan belajar.
4. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling.

j. Kepala Tata Usaha

1. Pengelola keuangan sekolah.
2. Pengurusan administrasi ketenagaan dan siswa.
3. Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah.
4. Penyusunan dan penyajian data statistic sekolah.
5. Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala.

3.2. Metode Penelitian

Untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini perlu adanya metode untuk mengatasi masalah-masalah yang ada, maka diperlukan metode dan pengumpulan data.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian, desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, desain penelitian yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan 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.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun jenis dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data primer

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

1. Observasi

   Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung mengunjungi lokasi penelitian yang dijadikan objek yaitu SMP Negeri 3 Rancaekek, hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diperlukan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

   Metode wawancara merupakan sesi Tanya jawab yang dilaksanakan penulis untuk mewawancarai dengan pihak yang terkait. Dalam teknis wawancara ini, penulis berperan sebagai pewawancara dan mewawancarai pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Penulis melakukan wawancara langsung kepada Kepala Sekolah dan Staf Kesiswaan, permasalahan yang dibahas yaitu mengenai proses Data Siswa, data Pegawai (guru), Jadwal, dan data Nilai.

Wawancara ini diperlukan untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder berupa informasi mengenai dokumen dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas yaitu :

1) Studi Pustaka

Metode yang digunakan dengan cara mencari referensi buku-buku yang dapat diperlukan sebagai landasan teori maupun yang berhubungan dengan masalah pembuatan program aplikasi. Adapun buku referensi yang penulis gunakan untuk penyusunan landasan teori adalah buku-buku yang berasal dari perpustakaan, sebagai contoh adalah buku karangan Jogiyanto. Albahra, Fathansyah, Andri Kristanto

2) Media internet

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk dan penyajian program, serta mencari landasan teori serta mencari tambahan artikel-artikel yang diperlukan. Adapun alamat website yang penulis gunakan adalah Google dan Wikipedia

3) Studi Dokumentasi

Melalui studi dokumentasi ini, penulis memperoleh dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas yaitu berkas-berkas mengenai data siswa, data guru, data jadwal dan data nilai.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode penelitian ada metode pendekatan dan pengembangan Sistem yaitu :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan system Merupakan Serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah yang memastikan bahwa masalah dipahami, solusi alternatif dipertimbangkan dan solusi yang dipilih bekerja. Proses pemecahan masalah secara sistematis bermula dari John Dewey, seorang professor filosofi di Columbia University pada awal abad ini. Dalam bukunya 1910 diidentifikasi ada 3 seri penilaian dalam memecahkan suatu kontroversi yang memadai :

1. Mengenali kontroversi.
2. Menimbang klaim alternatif.
3. Membentuk penilaian.

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan dengan Object Oriented yang menggunakan OOA/D (Object Oriented Analisis/Design).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sebuah sistem hal yang sangat penting dan harus diperhatikan agar menghasilkan suatu sistem yang baik dan dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan merupakan kajian teknis formal. Untuk itu digunakan metode-metode perancangan sistem. Pengembangan sistem yang penulis gunakan

dalam pelaporan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pendekatan model SDLC (*System Development Life Cycle*).

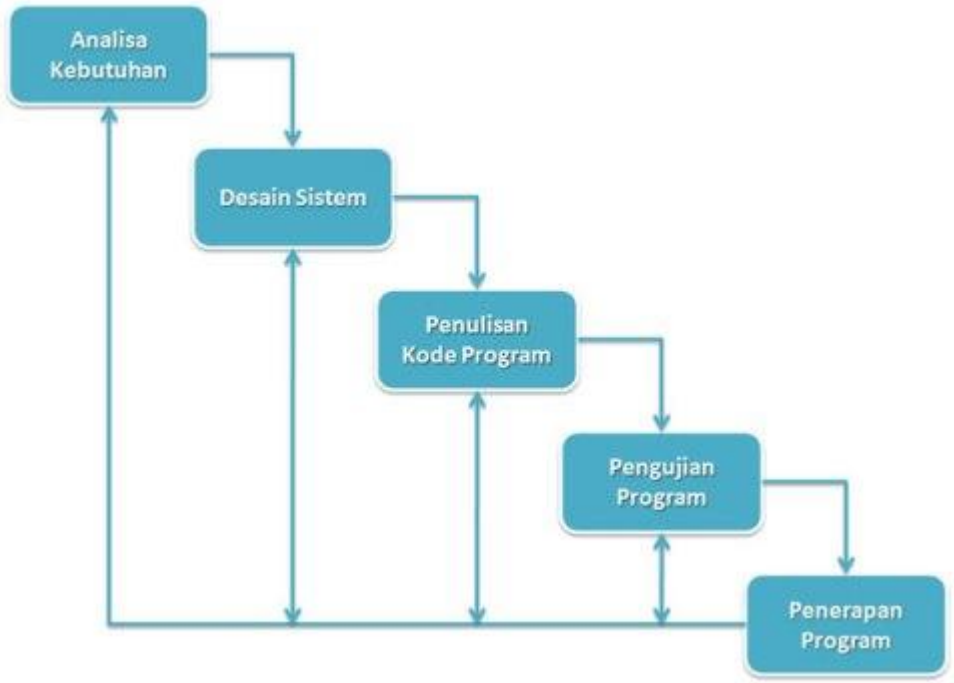
Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/SDLC/ 20 Maret 2010 Siklus hidup pengembangan sistem (*Systems Development Life Cycle*) adalah Proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi.

SDLC berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam tiga kegiatan utama, yaitu :

a. Analysis
b. Design
c. Implementation

Setiap kegiatan dalam SDLC dapat dijelaskan melalui tujuan (purpose) dan hasil kegiatannya (deliverable).

Dalam penerapan tahapan pengembangan sistem informasi penulis menggunakan sistem pengembangan secara berurut (waterfall) Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition., yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Proses Waterfall

(Sumber : http://www.budihermawan.net/?tag=waterfall-model 10 maret 2009)

1) Analsis Kebutuhan

Dalam tahap analisis ini, digunakan oleh analis sistem untuk :

a. Membuat keputusan apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem
b. Mengetahui ruang lingkup pekerjaannya yang akan ditanganinya.
c. Memahami sistem yang sedang berjalan saat ini
d. Mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya

2) Desain sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai.

Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

3) Penulisan kode program

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

4) Pengujian Program

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

5) Penerapan program dan pemeliharaan

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

3.2.3.3 Alat Bantu analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu analisis dan perancangan sistem adalah sebagai berikut :

Alat bantu analisis yang digunakan yaitu UML *(Unified Modelling Language)* adalah sebuah “bahasa” yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu, diagram-diagram yang terdapat pada UML, diantaranya yaitu :

a. use case diagram
b. class diagram
c. statechart diagram
d. activity diagram
e. sequence diagram
f. collaboration diagram
g. component diagram
h. deployment diagram

1. Use Case diagram

Use Case diagram adalah gambar dari beberapa atau seluruh aktor dan use case dengan tujuan mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. Oleh karena itu, use case diagram dapat membantu menganalisa kebutuhan suatu sistem. Dalam use case diagram terdapat istilah seperti aktor, use case dan use case relationship

a. Actor

Aktor mewakili siapa pun atau apa saja yang harus berinteraksi dengan sistem.

b. Use Case

Use Case Model adalah dialog antara aktor dengan sistem yang akan menggambarkan fungsi yang diberikan oleh system.

c. Use Case Relationship

Use Case Relationship adalah suatu hubungan baik itu antara aktor dan use case atau antara use case dan use case. Hubungan antara aktor dan use case disebut dengan *communicate association.*

2. Kelas Diagram

Kelas Diagram berfungsi untuk menjelaskan tipe dari object sistem dan hubungannya dengan object yang lain. Object adalah nilai tertentu dari setiap attribute kelas entity.

3. State Diagram

State diagram menggambarkan urutan keadaan yang dilalui object dalam suatu kelas, karena suatu kejadian menyebabkan suatu perpindahan

aktivitas/state. State dari objek adalah penggolongan dari satu atau lebih nilai attribute pada kelas.

4. Activity Diagram

Activity Diagram berupa flow chart yang digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja dari sistem. Notasi yang digunakan dalam activity diagram adalah sebagai berikut:

a. Activity

Notasi yang menggambarkan pelaksanaan dari beberapa proses dalam aliran pekerjaan.

b. Transition

Notasi yang digunakan untuk memperlihatkan jalan aliran kontrol dari activity ke activity.

c. Decision

Notasi yang menandakan kontrol cabang aliran berdasarkan decision point.

d. Synchronization Bars

Aliran kerja notasi ini menandakan bahwa beberapa aktivitas dapat diselesaikan secara bersamaan (pararel).

5. Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram.

6. Collaboration Diagram

Collaboration adalah cara alternatif untuk mengetahui tahap-tahap terjadinya suatu aktivitas. Perbedaan antara collaboration dan sequence diagram adalah collaboration diagram memperlihatkan bagaimana hubungan antara beberapa objek, sedangkan yang kedua sequence diagram memperlihatkan bagaimana urutan kejadian

7. Component Diagram

Component diagram berfungsi untuk menggambarkan komponen run-time dan executable yang dibuat untuk sistem. Komponen saling berelasi menggunakan depedecy relation (Hubungan ketergantungan, yang ditandai dengan garis putus-putus).

8. Deployment Diagram

Deployment Diagram memperlihatkan konfigurasi pada jalannya proses run-time elements dan proses software yang ada pada diagram. Run-time elements menggambarkan node yang berkoneksi menandakan adanya komunikasi diantaranya.

3.2.4. Pengujian Software

Adalah suatu cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Salah satu pengujian Software yang penulis gunakan adalah pengujian Black Box.

Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluarannya di cek apakah telah sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya dari suatu pengujian.