BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang diteliti adalah sebuah badan pemerintahan yang menangani dalam bidang pariwisata dan kebudayaan yaitu Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung. Untuk melihat gambaran yang lebih jelas, maka berikut pembahasan mengenai sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi serta *job description* dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan *tuorism* atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengantur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukkan Direktorat Jenderal Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Pada tahun 1969, pemerintah mengeluarkan Intruksi Presiden No. 9 /1969 yang berisi tentang pembentukan Badan Pariwisata Nasional (BAPARNAS) dalam rangka untuk menjamin pembinaan dan pembangunan yang efektif dan

berlanjut dalam pelaksanaan yang diusahakan oleh pihak pemerintah dan swasta. BAPARNAS bertugas untuk membantu Menteri Perhubungan dan Dirjen Pariwisata.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Menteri Perhubungan No. SK. 71/ 11/ 1969, dibentuklah Dinas Pariwisata di tingkat daerah (Dinas Pariwisata Daerah/ DISPARDA). Kemudian Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat membentuk Dinas Pariwisata Tingkat I Jawa Barat, setelah itu dibentuklah Dinas Pariwisata Kotamadya Tingkat II Bandung berdasarkan Peraturan Daerah No. II/ 1969. Pada tahun 1971 sampai dengan 1987 tercatat dengan nama Kantor Pariwisata Daerah (KAPARDA).

Sejak keluarnya Peraturan Daerah No. II/ 1985 tentang pembentukan Dinas Pariwisata Kotamaya Daerah Tingakat II Bandung, maka sejak tahun 1987 KAPARDA diganti menjadi Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung. Sejalan dengan adanya otonomi daerah Indonesia, seluruh tingkat Pemerintahan di Indonesia baik di pusat, propinsi, maupun kota dan kabupaten mengalami beberapa perubahan. Berdasarkan UU No. 22/ 1999, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat II Kotamadya mengalami perubahan menjadi Dinas Pariwisata Kota Bandung dan mendapatkan penambahan kewenangan yang lebih luas terhadap urusan Biro Perjalanan dan Hotel Berbintang.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam upaya memenuhi kewenangan yang diberikan berdasarkan UU No. 22/ 1999 struktur organisasi dan tata kerja Dinas Pariwisata Kota Bandung pun mengalami beberapa Perubahan yang diatur dalam Peraturan Daerah No. 5 tanggal 7 maret 2001 mengenai

struktur organisasi Dinas Pariwisata Kota Bandung. Kemudian pada tanggal 4 Desember 2007 melalui Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2007 Dinas Pariwisata Daerah Kota Bandung dirubah lagi menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung sampai sekarang.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan, sedangkan Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata memiliki visi dan misi sebagai berikut.

Visi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung

Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2009–2013 adalah **”MEMANTAPKAN KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA SENI BUDAYA DAN TUJUAN WISATA TAHUN 2013”**

Visi di atas mengandung pengertian bahwa Kota Bandung sebagai Kota Seni Budaya (Puseur Budaya) dan Kota Tujuan Wisata saat ini merupakan upaya yang secara intens di lakukan pada periode 2004 – 2008 akan dan perlu dimantapkan keberadaannya pada periode 2009 – 2013. Sehingga Kota Bandung ke depan benar-benar menjadi Kota Seni Budaya dan Tujuan Wisata yang berdaya saing tinggi sejajar dengan kota-kota lain di dalam dan luar negeri yang selama ini telah menunjukkan kiprahnya di bidang Budaya dan Pariwisata.

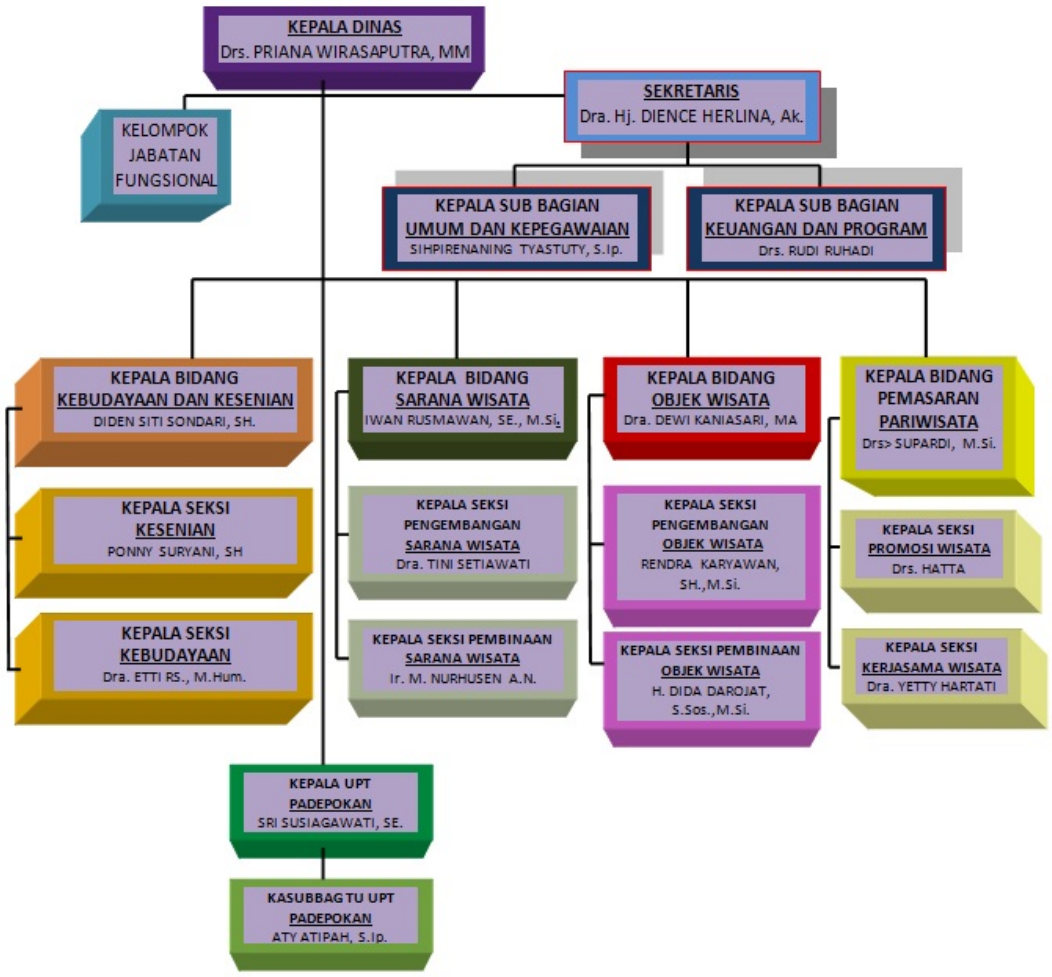
Misi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung

Misi dari Dinas Kebudayaan dan Parwisata Kota Bandung adalah:

1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Kelembagaan Kepariwisataan yang Profesional, Berkarakteristik Sunda dan Berwawasan Global;
2. Meningkatkan pelestarian, pemberdayaan, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan dan kesenian;
3. Mengembangkan industri pariwisata yang kreatif, inovatif dengan memperhatikan terlaksananya sapta pesona;
4. Meningkatkan destinasi pariwisata kota yang berdaya saing tinggi baik pada tingkat regional, nasional maupun internasional;
5. Meningkatkan pemasaran melalui kemitraan dan kerjasama budaya dan pariwisata dengan pemangku kepentingan dan/atau Kab/kota/negara lain.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

3.1.4. Deskripsi Tugas

Kepala Dinas

a. Perumusan kebijakan teknis lingkup kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.

b. Penyelenggaraan urusan pemerintah dan pelayanan umum di bidang kebudayaan dan kesenian, saran wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
c. Pembinaan dan pelaksanaan di bidang kebudayaan dan kesenian, sarana wisaa, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Walikota sesuai dengan tugas dan fungsinya.
e. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan penyelenggaraan kegiatan Dinas.

Sekretariat

a. Pelaksanaan dan penyusunan rencana kesekretariatan.
b. Pelaksanaan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi administrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas.
c. Pengkoordinasian penyelenggaraan tugas-tugas Bidang.
d. Pembinaan, monitoring, evaluasi, pelaporan dan pengendalian kegiatan kesekretariatan dinas.

Sub Bagian Umum Dan Kepegawaian

a. Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi umum dan adminitrasi kepegawaian.
b. Pelaksanaan pengelolaan administrasi umum yang meliputi pengeolaan naskah dinas, penataan kearsipan dinas, penyelenggaraan kerumahtanggan dinas, pengelolaan perlengkapan dan administrasi perjalanan dinas.

c. Pelaksanaan administrasi kepegawaian yang meliputi penyusunan rencana, penyusunan bahan, pemrosesan, pengusulan dan pengelolaan data mutasi, cuti, disiplin, pengembangan pegawai dan ksejahteraan pegawai.
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan adminisrasi umum dan administrasi kepegawaian.

Sub Bagian Keuangan Dan Program

a. Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi keuangan dan program dinas.
b. Pelaksanaan penelolaan administrasi keuangan meliputi kordinasi penyusunan rencana anggaran dinas, koordinasi pengelolaan dan pengendalian keuangan.
c. Pelaksanaan pengelolaan program dinas meliputi koordinasi penyusun rencana dan program kegiatan dinas.
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup administrasi keuangan dan program dinas.

Bidang Kebudayaan dan Kesenian

a. Penyusun rencana dan program lingkup kebudayaan dan kesenian.
b. Penyusun petunjuk teknis lingkup kebudayaan dan kesenian.
c. Pelaksanaan lingkup kebudayaan dan kesenian.
d. Pengkajian rekomendasi, pembinaan dan pengawaan penyelenggaraan perfilman serta pengiriman dan penerimaan misi kesenian.
e. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup kebudayaan dan kesenian.

Seksi Kebudayaan

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kebudayaan.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kebudayaan.
c. Pelaksanaan lingkup kebudayaan yang meliputi kegiatan pelestarian, pengelolaan dan pemeliharaan sejarah, museum, kepurbakalaan, bahasa, sastra dan penanaman nilai tradisi, pembinaan karakter dan pekerti bangsa, fasilitas kerjasama dan kemitraan bidang kebudayaan, serta pengembangan jaringan informasi kebudayaan.
d. Pelaksanaan pengawasan dan pengendalian penyelenggaraan perfilman.
e. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kebudayaan.

Seksi Kesenian

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kesenian.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kesenian.
c. Pelaksanaan lingkup kesenian yang meliputi pembinaan, peningkatan dan pengembangan apresiasi seni tadisional dan modern.
d. Pembinaan, pengawasan dan penyiapan bahan rekomendasi penyelenggaraan dan penerimaan delegasi asing di bidang kesenian.
e. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kesenian.

Bidang Sarana Wisata

a. Penyusun rencana dan program lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.
b. Penyusun petunjuk teknis lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.

c. Pelaksanaan lingkup pembinaan wisata dan pengembangan sarana wisata.
d. Pembinaan monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan wisata.

Seksi Pembinaan Sarana Wisata

a. Pengumpulan dan pnganalisaan dara lingkup pembinaan sarana wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaa sarana.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata.

Seksi Pengembangan Sarana Wisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan sarana wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan sarana wisata.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan sarana wisata.

Bidang Objek Wisata

a. Penyusunan rencana dan program lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata.
b. Penyusunan teknis lingkup pembinaan objek wisata.
c. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata.

Seksi Pembinaan Objek Wisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pembinaan objek wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaan objek wisata.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan objek wisata.

Seksi Pengembangan Objek Wisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan objek wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan objek wisata.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan objek.

Bidang Pemasaran Pariwisata

a. Penyusun rencana dan program lingkup promosi pariwisata dankerjasama wisata.
b. Penyusun petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.
c. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.

Seksi Promosi Pariwisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup promosi pariwisata.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup promosi pariwisata.

Seksi Kerjasama Wisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kerjasama wisata.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kerjasama wisata.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kerjasama wisata.

3.2. Metode Penelitian

Ada dua macam pendekatan dalam penelitian yaitu pendekatan kuantitatif yang dimana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati dan pendekatan kualitatif dimana peneliti akan bekerja dengan informasi- informasi data dan di dalam menganalisanya tidak menggunakan analisa data statistik.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pada penelitian kualitatif, bentuk desain penelitian dimungkinkan bervariasi karena sesuai dengan bentuk alami penelitian kualitatif itu sendiri yang mempunyai sifat emergent dimana fenomena muncul sesuai dengan prinsip alami yaitu fenomena apa adanya sesuai dengan yang dijumpai oleh seorang peneliti dalam proses penelitian dilapangan.

Penelitian kualitatif dapat dipandang juga sebagai penelitian partisipatif yang desain penelitiannya memiliki sifat fleksibel atau dimungkinkan untuk diubah guna menyesuaikan dari rencana yang telah dibuat, dengan gejala yang ada pada tempat penelitian yang sebenarnya. Oleh karena seorang peneliti belum mengetahui tentang responden dan apa yang akan ditanyakan kepada mereka, maka mereka diperbolehkan melakukan perubahan.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian kualitatif pada umumnya masih memiliki tiga karakteristik seperti tidak dinyatakan secara detail, bersifat fleksibel dan berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.

Desain penelitian kualitatif pada umumnya tidak mengemukakan hipotesis yang harus dites, tetapi lebih sering berupa pertanyaan penelitian yang lebih mengarahkan pada ketercapaian pegumpulan data secara langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian kualitatif naturalistik yang mendasarkan pada teori *grounded* yaitu membangun teori yang diperoleh melalui pengamatan kasus perkasus fenomena yang dijelaskannya.

Desain penelitian kualitatif naturalistik pada umumnya bersifat juga terbuka, dan mampu mengakomodasi adanya beberapa kemungkinan perubahan. Jumlah variabel yang tidak terbatas menjadikan desain penelitian fleksibel melalui langkah-langkah yang tidak diperhitungkan sebelumnya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian alat pengumpulan data sangatlah mempengaruhi kualitas data yang akan didapatkan sekaligus menentukan kualitas dari penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari lapangan penelitian atau tempat penelitian untuk mengetahui keadaan penelitian yang akan dijalankan. Metode yang dipakai dibagi ada beberapa cara sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan objek penelitian yaitu tentang objek wisata yang berada di wilayah kota Bandung. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data serta informasi secara langsung dari narasumbernya. Penulis melakukan wawancara di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang dapat disimpulkan bahwa mereka sudah mempunya situs web tetapi situs *web* yang dimiliki belum dapat menjadi perantara dalam pemberian informasi.

2. Observasi

Observasi merupakan proses untuk mendapatkan data dengan mengadakan pengamatan ditempat lokasi penelitian secara langsung yaitu di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, kemudian hasil dari pengamatan tersebut dicatat dan dianalisis lebih lanjut. Penulis melakukan observasi secara langsung dimana penulis mengamati bagaimana proses pengembangan, pembuatan media informasi, serta pemasaran daerah pariwisata yang sedang bejalan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung pada bagian Bidang Pemasaran Pariwisata.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti

buku-buku, literatur internet atau artikel-artikel ilmiah yang dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang ada. Berikut dokumen yang diamati dalam tahap analisis sistem yaitu :

a. Dokumen sejarah berdirinya dinas pariwisata dan kebudayaan provinsi Jawa Barat, visi dan misi, struktur organisasi, dan prosedur kerja (*job description*).
b. Dokumen lokasi obyek wisata kota Bandung
c. Peta kota Bandung

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem dan alat bantu analisis pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (*Object-Oriented)*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem adalah metode *prototipe*. Metode *prototipe* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sebuah program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*).

Berdasarkan pengertian metode *prototipe* diatas penulis mempunyai beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem *prototipe* yaitu karena penulis akan terbantu dalam merancang sistem yang di inginkan perusahaan dan dapat di terima oleh user sebagai pengguna sistem, hal lainnya adalah penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian di presentasikan kepada *user* dan *user* di berikan kesempatan untuk memberikan masukan atau pun kritik membangun sehingga sistem informasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *user* terutama bagi perusahaan sendiri. Perubahan dan presentasi *prototipe* ini dapat dilakukan berkali-kali sampai di capai kesepakatan dari bentuk sistem informasi yang akan di implementasikan.

Tahapan-tahapan yang dilakukan didalam pengembangan sistem menggunakan metode protipe adalah sebagai berikut ini :

1. Identifikasikan kebutuhan pemakai yang paling mendasar.

   Pembuat sistem dapat mewancarai pemakai sistem tentang kebutuhan pemakai sistem yang paling minimal terlebih dahulu. Proses ini sama

dengan proses analisis di pengembangan sistem model (*Sistem Development Life Cycle*) SDLC.

2. Membangun *prototipe*.

   Prototipe dibangun oleh pembuat sistem dengan cepat. Hal ini dimungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian yang paling mendasar dulu oleh pemakai sistem.

3. Menggunakan *Prototipe*.

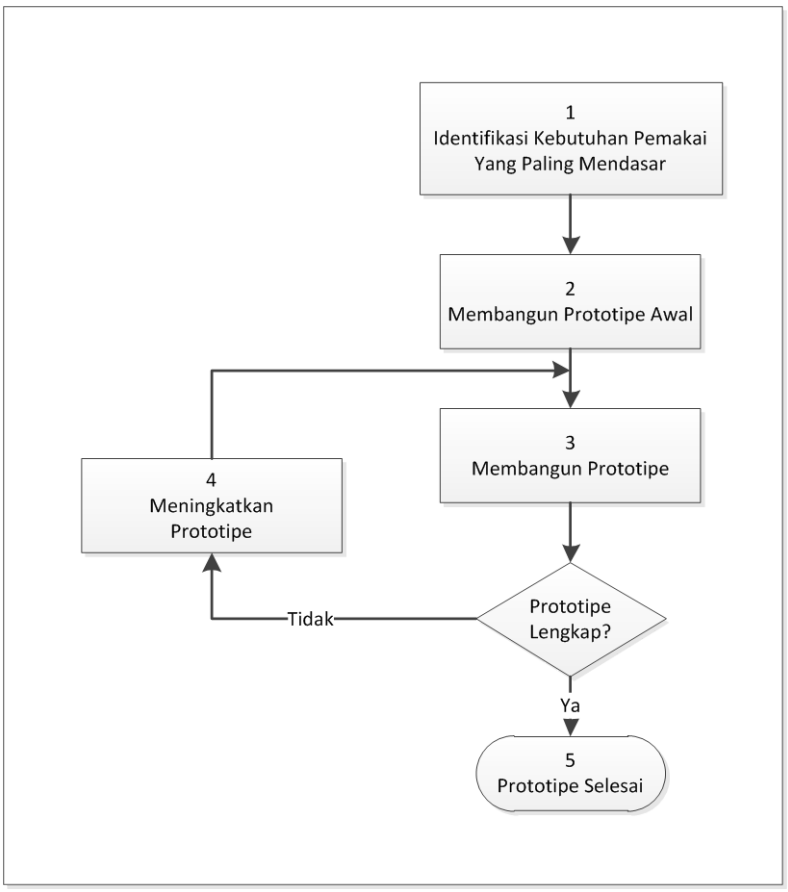
   Pemakai sistem dianjurkan untuk menggunakan *prototipe* sehingga dapat menilai kekurangan-kekurangan dari *prototipe* sehingga dapat memberikan masukan - masukan kepada pembuat sistem.

4. Merevisi dan meningkatkan *prototipe*.

   Pembuat sistem memperbaiki *prototipe* berdasarkan keinginan dari pemakaian sistem atau berdasarkan keinginan dari pemakai sistem atau berdasarkan pengalamannya untuk membuat sistem sejenis yang baik. Jika *prototipe* belum lengkap, maka proses iterasi diulang lagi dari nomer 3.

5. Jika *prototipe* lengkap menjadi sistem yang dikehendaki, proses iterasi dihentikan.

   Kelima tahapan ini di dalam mengembangkan sistem dengan metode prototyping dapat dilihat berikut ini.



Gambar 3.2 Membangun Prototipe

(**Sumber:** Jogiyanto HM, 2005)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan metode pendekatan system yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik system tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut *Unifield Modelling Language* (UML).

1. *Use Case Diagram*

Use case mendepkripsikan interaksi tipikal antara para pengguna system dengan system itu sendiri, dengan member sebuah narasi tentang bagaimana system tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan actor mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case* lain dan hubungan antara actor dan *Use Case*.

2. *Activity Diagram*

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. *Activity diagram* mirip dengan *state diagram* karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berguna untuk menganalisis sebuah *usecase* dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity diagram* dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah sekenario tunggal. *Sequence diagram* menunjukan sebuah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case*.

4. *Class Diagram*

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. *Class diagram*

juga menunjukan property dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

5. Componen Diagram

Component diagram menggambarkan sruktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)* diantaranya. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil.

6. Deployment Diagram

Deployment diagram digunakan untuk menunjukkan konfigurasi dari runtime proses dan software component, dan proses yang ada padanya. *Deployment* diagram terdiri dari nodes dan communication association. Nodes digunakan untuk menunjukkan sumber proses lain.

3.2.4. Pengujian Software

Roger Pressman (2002 : 59).Pengujian Software (perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box tasting*. Black Box Tasting digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujuan black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkain kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian

black box merupakan pendekatan komlementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalm kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi kesalahan terminasi