BAB III

Objek dan Metode Penelitian

3.1. Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis melakukannya di PT ADETEX yang beralamat di Jl. Dayang Sumbi no 4 – 6 Bandung 40132. PT ADETEX ini belum memiliki media dalam mempromosikan dan menjual kain secara online. Maka penulis melakukan penelitian pada PT ADETEX ini untuk membangun sebuah website sebagai sarana informasi bagi konsumen.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. ADETEX merupakan perusahaan swasta yang didirikan dengan Akta Notaris tertanggal 6 Maret 1973 oleh notaris Muchtar Ralian serta disahkan oleh Menteri Kehakiman pada tanggal 8 Agustus 1974 dengan Surat Pengesahan No. Y.A.5/293/1. Terdaftar dengan nomor 121/1974 di Pengadilan Tinggi Negeri Bandung pada tanggal 31 Agustus 1974.

Nama perusahaan dipilih sesuai dengan nama pemilik saham terbesar yang merupakan pencetus ide pendirian perusahaan yaitu Bapak **Ade Tjahjadi**. PT. ADETEX bergerak pada bidang industri tekstil dan merupakan perusahaan PMDN berdasarkan Surat Keputusan BKPMDN No. 0250/SK/BKPM/VII/ 73/PMDN tertanggal 29 Agustus 1974. Investasi pada saat itu sebesar Rp. 6.997.000.000,-. Pengadaan mesin diperoleh dari Jepang dimulai pada bulan Januari 1974. Mulai bulan juli 1974 PT. ADETEX melakukan produksi percobaan dan terhitung tanggal 5 Juli 1975 PT. ADETEX melakukan produksi secara

komersial dengan Ketetapan Kepala Inspeksi Pajak Jawa Barat No. 111/KIP/PMDN/1975. Jenis bahan yang diproduksi pada saat itu adalah kain TC yang terbuat dari bahan polyster dan kapas dengan perbandingan 65% : 35% serta dengan jumlah (kapasitas) produksi yang dihasilkan sebanyak 8.327.000 meter per-tahun.

Bulan Oktober 1975 Pimpinan PT. ADETEX mengajukan perubahan mesin untuk memproduksi kain jenis georgette dengan disetujui BKPM pada tanggal 14 juni 1977 melalui SK Pabean No. S.707/MK/1977. Jenis kain georgette yang diproduksi antara lain : single georgette, matt georgette, palace, double georgette, uragiri, chifon, chipon. PT. ADETEX memindahkan unit pemintalan dari Bandung – Jawab Barat ke Jawa Tengah serta mendapat persetujuan dari BKPM pada yanggal 12 Februari 1980 dengan SK No. 22/VI/1980. Pada tanggal 14 Agustus 1982, PT. ADETEX mendirikan Unit Spinning 1 di Desa Randusari Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali – Jawa Tengah dan diresmikan oleh Ir. Soehartoyo (Ketua BKPM pada saat itu). Tanggal 25 Januari 1986 PT. ADETEX mendirikan Unit Spinning I di Semarang dan diresmikan oleh Menteri Perindustrian pada saat itu.

PT. ADETEX berkantor pusat di jalan Dayang Sumbi No. 4 – 6 Bandung 40132 – Jawa Barat, Telepon: (022) 2503505; Faximile: (022) 2501134; E-mail: headoffice@adetex.co.id . PT. ADETEX Filament I dan II dan ADETEX Spun II, III dan IV berlokasi di Banjaran, tepatnya di Jalan Raya Banjaran No. 590 Kabupaten Bandung. Group dari PT. ADETEX tersebut antara lain, sebagai berikut:

1. PT. ADETEX SPUN I, II
2. PT. ADETEX FILAMENT I,II
3. PT. DACTEX (Pabrik Pencelupan Benang)
4. PT. SAIMODA GARMINDO (Pabrik Garment)

3.1.2. Visi dan Misi

Visi :

Menjadi perusahaan yang secara global diakui dikalangan industri tekstil dan produk tekstil karena menghasilkan produk dan jasa yang berkualitas.

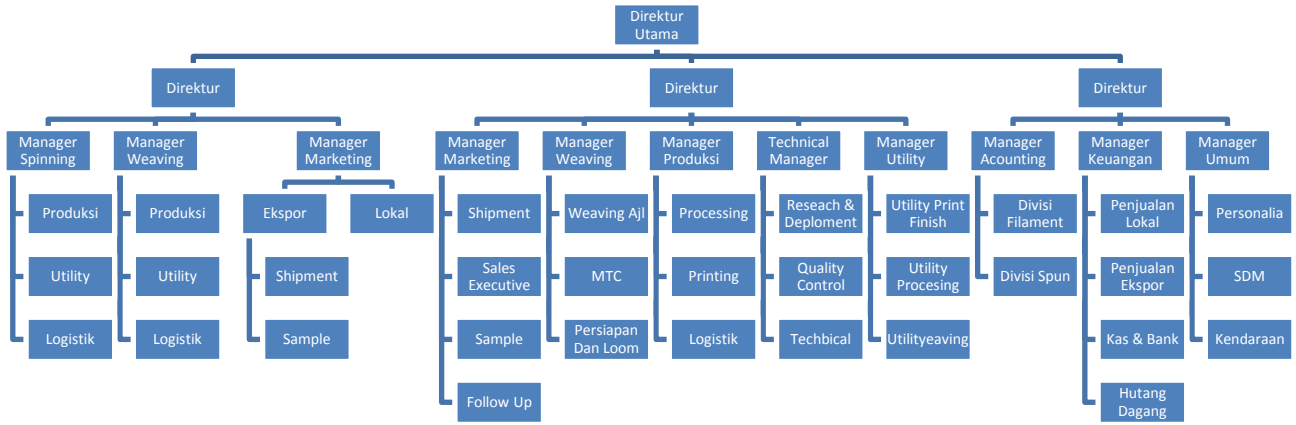
Misi :

Memproduksi dan menjual tekstil yang berkualitas sangat baik dengan harga bersaing kepada konsumen diseluruh dunia dan selalu berupaya untuk menjadi yang terbaik dalam hal yang berkaitan dengan produk dan pelayanan.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi

PT ADETEX



3.1.4. Deskripsi Tugas

Perusahaan yang memiliki karyawan / tenaga kerja memiliki perbedaan dalam keahlian dan pengalaman yang terhimpun di dalam suatu kelompok produksi dan masing masing bekerja sesuai dengan hubungan kerjan antara pengusaha dan masing – masing bekerja sesuai dengan hubungan kerja antara pengusaha dengan karyawannya. Hal ini memerlukan suatu pembagian kerja dalam melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan perusahaan.

Salah satu cara dalam proses pembagian kerja tersebut adalah dengan adanya pengorganisasian yang merupakan struktur atau kerangka kerja dalam suatu perusahaan yang bersifat penataan, dana dan tenaga, semua itu akan menentukan berhasil tidaknya pencapaian rencana – rencana dan juga tujuan tujuan yang telah diterapkan di perusahaan tersebut sebelumnya.

Sruktur organisasi di PT. ADETEX telah mengalami banyak perubahan beberapa kali karena sesuai dengan perkembangan perusahaaan yang terjadi. PT.ADETEX itu sendiri memiliki struktur organisasi yang berbentuk garis dan staf, dimana wewenang dan tanggung jawab berjalan secara vertical. Kedudukan tertinggi sebagai pimpinan di pegang oleh Direktur Utama yang bertanggung jawab penuh atas semua pengelolaan dan kegiatan produksi perusahaan, sedangkan staf berperan untuk membantu agar para pejabat garis dapat melakasanakan tugasnya dengan baik. Selain itu juga staf mempunyai tugas untuk mengidentifikasi masalah, manganalisis, mencari alternative atau pemecahan masalah yang terbaik kapada pejabat garis.

Bagan organisasi PT. ADETEX dapat dilihat pada lampiran. Adapun beberapa tugas dan tanggung jawab yang sesuai dengan struktur organisasi yang dipakai, secara garis besar adalah sebagai berikut :

A. Direktur Utama

Bertugas :

1. Menentukan kebijakan perusahaan umum
2. Mengadakan hubungan – hubungan dengan pihak luar yang berkaitan dengan aktivitas aktivitas perusahaan serta dapat mengontrol jalanya aktivitas perusahaan
3. Mengontrol jalanya aktivitas perusahaan pada umumnya
4. Harus bertanggung jawab atas semua aktivitas dan kebijaksanaan perusahaan kepada komisaris atau pemegang saham dan kepada intasi terkait.

B. Kontrol Intern

Bertugas :

1. Menerima laporan-laporan yang berupa catatan, dokumen dan lain sebagainya dari semua bagian sesuai dengan aktivitas kerjanya.
2. Melakukan pemeriksaan langsung mengenai perusahaan berdasarkan laporan – laporan yang sudah masuk.
3. Menganilisis penyimpangan – penyimpangan yang terjadi dalam perusahaan yang seharusnya dapat dihindari.
4. Memasukan dan mengesahkan perbaikan system dan proses demi kelancaran aktivitas perusahaan.

Bertanggung jawab atas :

1. Pemeriksaan laporan-laporan yang berupa catatan dokumen-dokumen dan lain sebagainya sehingga dapat dijamin kebenaranya
2. Pengawasan langsung mengenai keberadaan perusahaan,baik dalam bidang keuangan maupun arus barang.
3. Kelancaran suatu system dan prosedur beserta arus dokumentasinya di dalam setiap aktivitas perusahaan

C. Direktur Umum

Bertugas :

1. Mencari karyawan yang sesuai dengan pekerjaan yang diperlukan oleh setiap bagian
2. Memilih dan menetapkan karyawan sesuai dengan pekerjaan dan kemampuanya.
3. Mengambil suatu keputusan dalam hal pemberhentian karyawan yang ada hubungannya dengan kemampuan dan batas usia.
4. Merumuskan kebijaksanaan dan keputusan dalam memberikan gaji, upah dan kesejahteraan karyawan.
5. Membangun dan memelihara disiplin kerja yang tertib dalam perusahaan sehingga akan ada hubungan kerja yang harmonis bagi seluruh karyawan perusahaan.
6. Mengkoordinir aktivitas – aktivitas para karyawan yang ada di bawahnya, sehingga para karyawan dapat nekerja secara efektif dan efisien.

7. Membuat prioritas dan skedul untuk menentukan posisi dan aktivitas karyawan yang bekerja dalam perusahaan agar dapat mengetahui kemampuan dan kapasitas di setiap bagian.

Bertanggung jawab :

1. Dalam segala aktivitasnya, kepala Direktur Utama.
2. Dalam segala penyediaan tenaga kerja yang di butuhkan akan seluruh tagihan dalam perusahaan.
3. Dalam hubungan kerja dan disiplin kerja yang tertib dalam perusahaan
4. Dalam penempatan kerja karyawan sesuai dengan tugas, kemampuan dan pendidikan.
5. Dalam terciptanya keamanan dan keselamatan kerja, karyawan dalam perusahaan.
6. Dalam mengurus izin – izin dalam mengimor barang dan dalam urusan umum lainya.

D. Direktur Keuangan

Bertugas :

1. Melaksanakan langkah – langkah yang sudah ditetapkan dalam kebijakan keuangan dan penanaman modal dalam investasi di lingkungan perusahaan.

Bertanggung Jawab :

2. Dalam aktivitas yang berhubungan dengan keuangan kepada Direktur.

   Dalam menjaga dan mengawasi kekayaan yang dimiliki perusahaan agar tetap terpelihara.
3. Mengawasi peredaran uang dan surat – surat berharga.

4. Dalam penyusunan kebijaksanaan keuangan dan investasi dengan persetujuan Dirktris.
5. Dalam pencatatan financial serta kebenaranya.
6. Menutup resiko yang harus dipertanggung jawabkan.
7. Atas penyusunan laporan keuangan perusahaan secara periodic.

E. Manager Weaving

Bertugas :

1. Untuk mengatur penggunaan mesin – mesin pertenunan agar mengurangi pengangguran dan pemborosan.
2. Mengatur setiap produksi, reparasi dan pemeliharaan mesin – mesin tenun.
3. Untuk mengawasi setiap unit produksi serta mengkoordinir hubungan dalam pekerjaanya.
4. Mengawasi semua arus barang mulai dari benang diolah sampai menjad kain grey.
5. Menerima laporan lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku kapada direktur pabrik.

Bertanggung jawab :

1. Dalam setiap aktivitas proses penenunan kepada Direktur pabrik.
2. Atas pengerahaan mesin – mesin, tenaga kerja serta benang – benang dalam proses penenunan secara efisien dan efektif.
3. Dalam penggunaan alat – alat produksi khusus di bagian penenunan serta perlengkapan yang ada.
4. Atas kelancaran proses penenunan sehingga tidak terjadi stagnasi

F. Manager Printing dan Finishing

Bertugas :

1. Mengatur segala penggunaan mesin untuk menghindari pengangguran dan pemborosan.
2. Mengatur waktu produksi, reparasi dan pemeliharaan mesin – mesin untuk penyempurnaan
3. Untuk mengawasi setiap unit di bawahnya dan mengkoordinir hubungan pekerja yang ada.
4. Mengawasi semua arus barang yang ada mulai dari kain grey sampai diolah menjadi kain jadi.
5. Menjaga kualitas hasil produksi agar dapat sesuai dengan standard ran spesifikasi.
6. Melakukan hubungan yang erat dengan bagian – bagian lain yang berhubungan dengan kecepatan,kelancaran dan kelambatan dalam kegiatan produksi dan dalam penyempurnaannya.
7. Membuat dan mengatur jadwal dan rencana kerja dalam pemakaian mesin - mesin penyempurnaannya untuk periode – periode tertentu.
8. Menerima laporan – laporan lengkap dari pelaksanaan setiap unit bawahanya setiap hari

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Menurut Moh. Nazir (2003:84) memaparkan bahwa desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dari definisi di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian untuk merancang Sistem Informasi Penjualan merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan Sistem sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan informasi ini, penulis mencoba untuk menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

a. Pengamatan (Observasi)

Pencarian data di lakukan secara langsung atau berhubungan dengan objek yang diteliti oleh peneliti. Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang

cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Pencarian data berdasarkan observasi ini di lakukan ketika peneliti datang langsung ke PT ADETEX saat melakukan interview.

b. Wawancara (Interview)

Teknik ini secara langsung bertatap muka dan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang mempunyai wewenang atas data yang diperlukan peneliti .Teknik interview ini di lakukan langsung bertatap muka dan melakukan tanya jawab. Wawancara dilakukan pada bagian Marketing di perusahaan tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dokumentasi. Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisis buku-buku, karangan-karangan, dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Karena banyak terjadi permasalahan-permasalahan di pendekatan klasik, maka kebutuhan akan pendekatan pengembangan sistem yang lebih baik mulai terasa dibutuhkan. Sayangnya sampai sekarang masih banyak orang yang tidak menyadari bahwa hanya dengan mengikuti tahapan di life cycle saja tidak akan membuat pengembangan sistem informasi menjadi berhasil. Oleh karena itu,

diperlukan suatu pendekatan pengembangan sistem yang baru yang dilengkapi dengan beberapa alat, dan tehnik supaya membuatnya berhasil.

Metode yang digunakan adalah dengan metode pendekatan terstruktur. Cara pendekatan terstruktur ini adalah dengan melihat sistem dimulai dari masalah utama yang ada secara global, dan setelah didapatkan proses utama, maka setiap proses yang ditemukan tersebut dipecah menjadi beberapa proses atau masalah secara detail dan jelas, dan begitu seterusnya hingga tahapan proses yang terakhir.

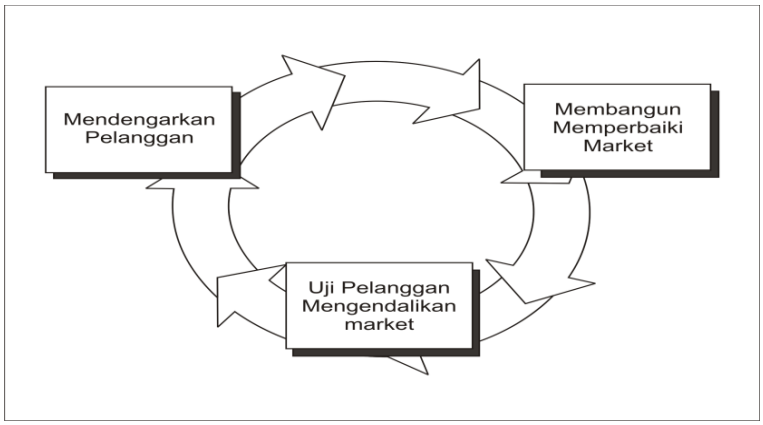
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Sistem yang akan dibangun terbatas, digunakan dalam informasi penjualan Kain itu sendiri *User* akan menggunakan media penjualan *online,* karena untuk memanfaatkan fasilitas tersebut data-data yang dimiliki akan disimpan kedalam database, selain itu juga untuk mengklsifikasi hak pengguna antara *administrator* dan user pada *Website* penjualan *Online.*

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype,* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (*user*).

Prototype paradigma menurut Roger Pressman (2002 : 40), dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembangan dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat, perancangan kilat

berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat *prototype* disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.



Gambar 3.1 *Metode Pendekatan Prototype Paradigma*

(Sumber : Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*: Pendekatan Praktisi jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta)

Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Bila *prototype* yang sedang bekerja dibangun, pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada atau mengaplikasikan alat-alat bantu (contohnya *report generation*, *windows manager*, dll) yang memungkinkan program bekerja secara cepat.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan

a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.

b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera tediteksi oleh pemakai.

c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.

d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan

e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.

2. Kekurangan

a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkanwaktunya untuk menggarap *prototype.*

b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan *prototype.*

c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.

d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.

e. Apabila prototype tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan prototype tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Tujuan utama pembuatan prototype secara garis besar dapat dikelompokan ke dalam 3 bagian yaitu:

a. Membantu pengembangan persyaratan, jika tidak ditentukan dengan mudah.
b. Mengesahkan persyaratan, khususnya dengan customer, langganan dan user yang potensial.
c. Menyajikan sebagian tempat pengembangan jika menggunakan strategi pengembangan evolusi prototype.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu analisis dan perancangan yang dijadikan sebagai acuan penulis adalah sebagai berikut :

1. Flow Map

Flowmap adalah represetansi grafik dari sistem informasi, proses-proses, aliran aliran logis, masukan, keluaran dan file-file serta entitas-entitas sistem operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

2. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah bagian dari DFD yang berfungsi memetakan model model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram ini adalah diagram level tertinggi dari DFD. Diagram konteks menyoroti sejumlah karateristik penting sistem, yaitu :

1. Kelompok Pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi
2. Data masuk, yaitu data yang diterima dari sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu
3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan kedunia luar

4. Penyimpanan data (storage), yaitu digunakan secara bersama antara sistem dan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem yang digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol data storage dalam diagram konteks dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari luar sistem

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan respresetansi grafik dari suatu sistem yang menunjukan proses atau fungsi, aliran data, tempat penyimpanan data, dan entitas eksternal. DFD juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan DFD, rancangan yang akan kita buat lebih terarah dan lebih rinci. Sehingga kita tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan perancangan. Data Flow Diagram memiliki empat komponen, antara lain akan dijelaskan di bawah ini :

a. Proses (*process*)

Process adalah simbol yang mengubah suatu data dari suatu bentuk menjadi bentuk yang lain. Dengan kata lain, proses menerima masukan data dan mengeluarkan keluaran data lain yang telah diproses.

b. Aliran Data (*data flow*)

Data flow atau aliran data adalah aliran yang menunjukkan perpindahan data dari satu bagian ke bagian lain dalam suatu sistem. *Data flow* dalam DFD digambarkan dengan tanda panah dan diberi keterangan disampingnya yang menunjukkan data yang mengalir.

c. Simpan Data (*data store*)

Data store adalah tempat penyimpanan data dalam suatu sistem, baik secara manual maupun secara elektronik. Simpanan data digunakan jika suatu proses perlu menggunakan lagi data tersebut.

d. Terminator (*external entity*)

External entity adalah lingkungan luar dari sistem, sumber data menunjukkan suatu organisasi atau perseorangan yang memasukkan data ke sistem. Sedangkan tujuan data menunjukkan suatu organisasi atau peseorangan yang menerima data yang dihasilkan oleh sistem. Sumber dan tujuan data mempunyai satu simbol yang sama.

4. **Kamus Data**

Kamus data adalah suatu daftar atau kamus dari seluruh elemen-elemen data yang diperlukan oleh suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang terdapat pada DFD. Arus data dalam DFD bersifat global sehingga hanya dapat ditunjukkan nama arus datanya saja dan keterangan lebih lanjut mengenai struktur arus data dapat dilihat dari kamus data.

5. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasikan data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu ogranisasi. Adapun bentuk-bentuk normal suatu tabel adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Normal Pertama

Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika hanya atomik, yaitu nilai tidak ada atribut berulang pada suatu skema relasi dan tidak duplikat, yaitu nilai dari atribut tidak ada yang bernilai ganda.

2. Bentuk Normal Kedua

Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika sudah memenuhi bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer atau tidak ada ketergantungan fungsi sebagai(*Partial Functional Dependency*).

3. Bentuk Normal Ketiga

Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika sudah memenuhi bentuk normal kedua dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

4. Bentuk Normal Boyce-Codd (BCNF)

Suatu relasi disebut memenuhi benuk normal Boyce-Codd jika dan hanya jika suatu penentu (determinan) adalah kunci kandidat (atribut yang bersifat unik).

3.2.4. Pengujian Software

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *blackbox*. 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* 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.