BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian penting diungkapkan karena berperan dalam menunjang keberhasilan kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai. Dengan demikian yang menjadi objek penelitian ini adalah "Sistem Informasi *Digital Library* SMP Negeri 2 Bandung". Selanjutnya untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi serta struktur organisasi.

3.1.1 Sejarah Singkat

Sejarah tahun 1930 berdiri sekolah Belanda MULO. MULO sederajat dengan SMP yang berkedudukan di jalan Papandayan (sekarang Jl. Gatot Subroto) yang kemudian pindah ke jalan Babakan (sekarang JL. H. Yakub (SLTP 6) kemudian setelah 3 tahun merdeka yaitu pada tahun 1948 berganti nama menjadi SMP No.2 mengikuti nomor SMP yang sudah ada di jalan Kesatriaan yaitu SMP No.1 dan selanjutnya pada tahun 1950 harus pindah menempati gedung bekas sekolah Belanda yang namanya ELS (*Europersche Lagere School*) sesuai dengan SK P & K No. 9033/SK/B/11 Oktober 1950. Persiapan menempati gedung tersebut selama dua bulan yaitu bulan November dan Desember 1950 dan pada awal tahun yaitu Januari 1950 dan pada awal tahun yaitu Januari 1951 tepatnya tanggal 11, maka kegiatan belajar mengajar mulai diefektifkan.

Gedung SMPN 2 Bandung berdiri sejak tahun 1913 berada di wilayah sumur bandung yang posisinya tidak jauh dari tengah atau pusat kota Bandung yaitu di jalan Sumatera N0 42 Bandung. Bangunan tersebut berdiri diatas tanah seluas 9.700 meter persegi dengan warna *brand* bangunan berwarna hijau daun yang mana dengan warna tersebut memiliki *positioning* yang dapat menggambarkan kesejukan hati bagi keluarga besar SMPN 2 Bandung serta kesuburan tanah yang dipijaknya. Ini memiliki arti bahwa SMPN 2 Bandung memiliki lingkungan yang indah, sejuk, bersih, dan tertata rapih.

SMPN 2 Bandung memiliki moto yang tak kalah bagusnya dari bangunan yang dimilikinya, yaitu melangkah dengan "PASTI" yang artinya adalah pelajaran sekolah yang ditempuh oleh seluruh siswa yang belajar di SMPN 2 Bandung akan selesai sampai tuntas dengan prestasi yang memuaskan.

3.1.2 Visi dan Misi Perpustakaan SMP Negeri 2 Bandung

3.1.2.1 Visi

Terwujudnya perpustakaan sekolah yang berkarakter dan prestatif serta sebagai pusat kegiatan belajar, sumber pustaka, dan sumber belajar serta pusat informasi yang menyenangkan dengan berbasis ilmu pengetahuan dan ICT bertaraf internasional.

3.1.2.2 Misi

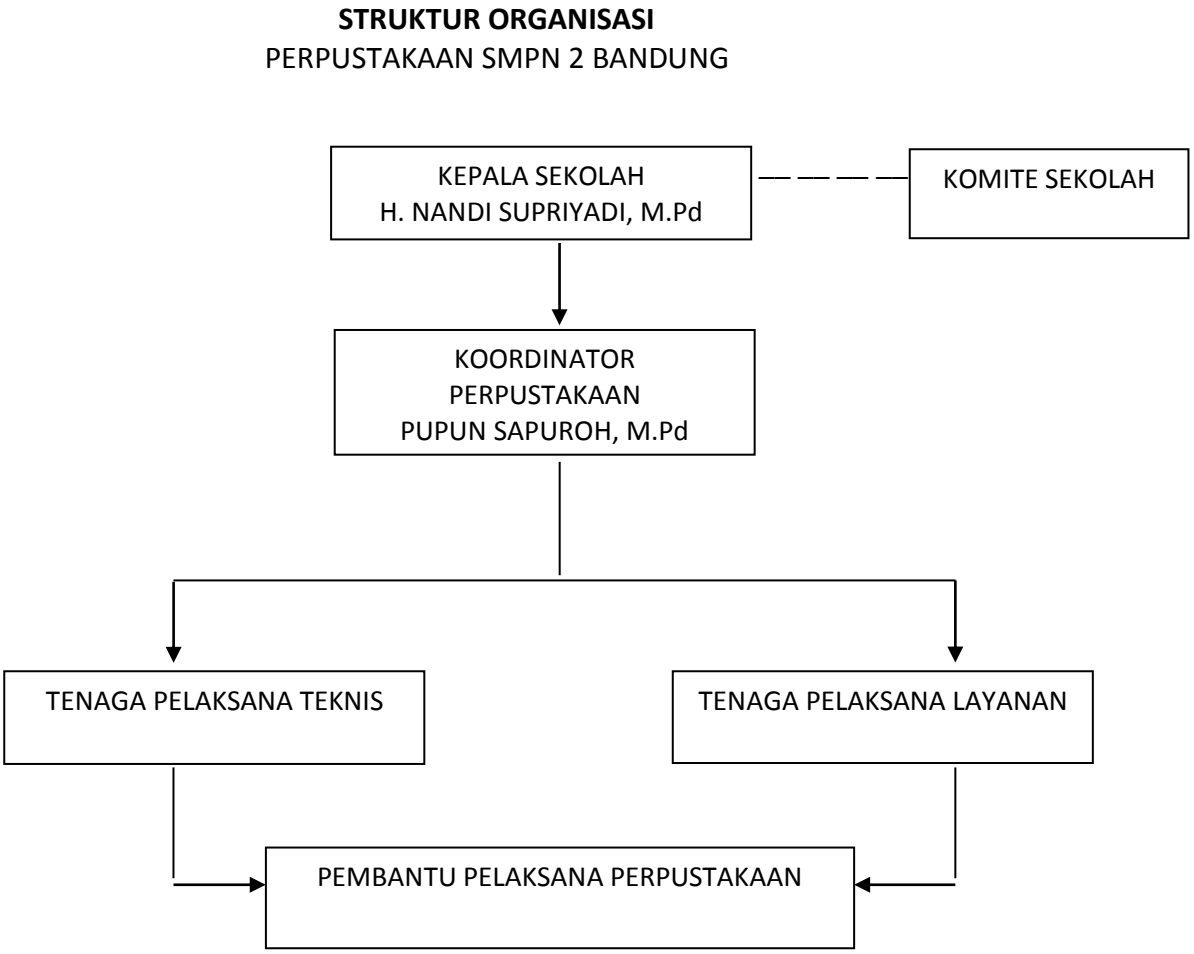
Misi Perpustakaan SMP Negeri 2 Bandung yaitu :

1. Menciptakan perpustakaan yang berkarakter iman dan taqwa dan kompetitif dalam berprestasi

2. Menyediakan sumber pustaka dalam berbagai ilmu dan pengetahuan dan ruang baca yang representatif
3. Menyediakan informasi yang up to date dan aktual
4. Menyediakan tempat dan fasilitas yang dapat menunjang kreatifitas pengunjung
5. Menyelenggarakan program dalam menumbuhkan minat baca
6. Menyelenggarakan layanan perpustakaan tertib dan rapih dengan menggunakan sistem otomasi komputerisasi

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Bandung



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perpustakaan
(Sumber : SMP Negeri 2 Bandung)

Struktural Pengurus Perpustakaan

Pelindung : H. Nandi Supriyadi, M.Pd

Wakil Kepala Sekolah : Drs. H. Kusmana

Koorditator Umum Perpustakaan : Pupun Sapuroh, M.Pd

Administrasi, Teknis dan Pelayanan : Lies Rika Fatimah, S.I.Kom

Keuangan dan Pelayanan : Viramawati, S.Pd

Bagian Pelayanan & Humas : Dinar Yuliarti, S.Pd

Pesuruh/Pembantu Pelaksana : Kasono W

3.1.4 Deskripsi Tugas

A. Tugas dan Wewenang

1. Kepala Sekolah :

Tugas dan Wewenang Kepala Sekolah :

Kepala sekolah adalah penanggungjawab seluruh kegiatan di perpustakaan sekolah yang bertugas memberikan arahan, bimbingan, dan pengawasan kepada kepala perpustakaan.

2. Koordinator Peprustakaan

Koordinator Perpustakaan harus memiliki pengetahuan, skill, dan attitude yang baik, selain itu dia juga harus ahli di bidang pengelolaan seperti merencanakan, mengorganisasi, mengkoordinasi, mengevaluasi, juga harus mampu memimpin staf-stafnya baik sebagai "status leader" tetapi juga "*functional leader*". Kepala perpustakaan bertanggungjawab kepada kepala sekolah.

Tugas dan tanggungjawab Koordinator Perpustakaan :

a. Membuat perencanaan pembinaan dan pengembangan perpustakaan sekolah yang dibuat setiap awal tahun
b. Mendayagunakan semua sumber yang ada baik sumber daya manusia ataupun sumber material

c. Mengadakan koordinasi dan pengawasan terhadap semua kegiatan perpustakaan untuk mengarah kepad tujuan sekolah
d. Bertanggung jawab terhadap pembinaan semua staff yang ada
e. Membuat kebijaksanaan sehubungna dengan pembinaan dan pengembangan perpustakaan sekolah
f. Mengadakan hubungan kerjasama dengan kepala sekolah, guru, dan wali kelas untuk efektifitas dan efesiensi kerja perpustakaan
g. Membuat program kerjasama, memecahkan masalah yang ada, dan membuat program sosialisasi
h. Membuat evaluasi setiap satu tahun penyelenggaraan perpustakaan
i. Memahami seluruh tugas dan kegiatan yang dilakukan di perpustakaan

3. Sekretaris dan Administrasi Perpustakaan

Sekretaris dan administrasi perpustakaan bertugas mengelola adinistrasi atau ketatausahaan di perpustakaan yang bertanggungjawab kepada kepala perpustakaan dan bertugas mewakili tugas kepala perpustakaan.

Tugas dan wewenang adalah :

a. Mengurus urusan surat-menyurat, baik konsep sampai pengirimannya.
b. Mencatat seluruh aktifitas perpustakaan
c. Melakukan pengarsipan dan dokumentasi

d. Mencatat, membukukan, mengelola dan mendokumentasikan semua kegiatan perpustakaan dari mulai kegiatan tenaga teknis sampai tenaga layanan
e. Membuat laporan tertulis secasa komputerisasi tentang seluruh administrasi perpustakaan dari mulai pencatatan keluar masuknya buku, peminjaman buku dan database buku baru, buku rusak, dan buku yang dihapuskan
f. Membuat laporan tertulis keuangan secara komputerisasi mencakup pemasukan, pengeluaran, dan pertanggungan jawab
g. Menyelesaikan urusan staff dan personalia
h. Mengelola perlengkapan perpustakaan sekolah, yang meliputi pengadaan, pemeliharaan, penyaluran, inventarisasi dan penghapusan
i. Memelihara bahan-bahan pustaka
j. Melakukan pemeliharaan (*maintenance*) terhadap barang-barang yang ada di perpustakaan

4. Bagian Keuangan Perpustakaan

Mengelola aktivitas keuangan perpustakaan yang didapat dari denda-denda dan pemasukan kas lainnya.

Tugas dan wewenang adalah :

1. Mencatat kas keuangan harian
2. Membuat laporan keuangan mingguan

3. Membuat laporan keuangan setiap akhir semester bersama-sama staff yang lainnya
4. Menyediakan *patty cash* untuk dana pengeluaran keperluan perpustakaan yang siafatnya harian atau mendadak
5. Membuat anggaran belanja untuk penambahan bahan pustaka
6. Mengeluarkan *cash* keuangan untuk dana kebutuhan perpustakaan

5. Tenaga Bagian Teknis

Petugas bagian teknis adalah orang yang ditunjuk untuk tugas memproses bahan-bahan pustaka mulai pengadaan sampai akhirnya siap untuk digunakan oleh pengunjung perpustakaan sekolah.

Tugas dan wewenang adalah :

1. Merencanakan dan melakukan pengadaan bahan-bahan pustaka sesuai dengan kebutuhan
2. Menginventarisasi bahan-bahan pustaka ke dalam buku induk atau buku inventaris
3. Mengklasifikasi dan pendataan bahan-bahan pustaka menurut sistem klasifikasi Dewey
4. Mengkatalog buku-buku perpustakaan sekolah
5. Membuat label buku atau “call number”
6. Membuat perlengkapan buku seperti Kartu Buku, Katalog Buku, dan Slip tinggal, dan membuat daftar buku.
7. Menyusun bahan-bahan pustaka menurut aturan yang berlaku
8. Pembuatan Desiderata

6. Tenaga Bagian Pelayanan

Petugas ini adalah seseorang yang ditunjuk memberikan pelayanan terhadap murid-murid, guru-guru, dan pegawai lainnya yang mengunjungi perpustakaan sekolah.

Tugas dan tanggungjawab adalah:

1. Melayani peminjaman dan pengembalian buku-buku
2. Melayani pengembalian buku-buku yang telah dipinjam
3. Memberikan pelayanan bimbingan belajar khususnya kepada murid-murid
4. Mengadakan pembinaan minat baca siswa
5. Mengadakan bimbingan cara pencarian dan penggunaan koleksi perpustakaan
6. Memberikan sosialisasi pemanfaat perpustakaan
7. Melakukan promosi tentang keberadaan perpustakaan dengan segala fasilitasnya, serta promosi buku-buku baru
8. Membuat catatan/ buku peminjman dan buku pengunjung
9. Membuat catatan harian keluar masuknya buku koleksi perpustakaan
10. Mendata siswa yang meminjam dan berkunjung ke perpustakaan.
11. Menata tempat dan membereskan buku setiap usai dan memulai (buka) perpustakaan baik yang ada di meja baca pembaca atau di rak buku.

12. Mengecek daftar catalog dan data yang akan disiapkan untuk besok paginya
13. Membuat laporan mingguan tentang sirkulasi buku, pengunjung, dan pembaca
14. Melakukan promosi layanan, koleksi, minat baca, dan penggunaan fasilitas computer/internet

3.2 Metode Penelitian

Metode ialah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang patut *(relevant)* dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat. Karena berupa sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan.

Sugiyono (2009) mendefinisikan metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Selanjutnya dalam pengertian yang luas, Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid*, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain

penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan penelitian tindakan (*action research*).

Penelitian deskriptif ialah penelitian yang mempelajari masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi, sikap, pandangan, proses yang sedang berlangsung, pengaruh dari suatu fenomena, pengukuran yang cermat tentang fenomena dalam masyarakat. Peneliti mengembangkan konsep, menghimpun fakta, tapi tidak menguji hipotesis.

Penelitian tindakan (*Action Research*) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual/lapangan. Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih alternatif metode pendekatan yang tepat.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen – dokumen yang ada di Dinas Pendidikan yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan pustakawan di SMP Negeri 2 Bandung .

a. Pengamatan Langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di SMP Negeri 2 Bandung.

b. Wawancara *(Interview*)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan orang-orang yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara lisan kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan pustakawan di SMP Negeri 2 Bandung.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan pustakawan). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, visi misi dan fungsi dari struktur organisasi (*job description*), laporan data pengunjung perpustakaan, serta data-data yang bersangkutan dengan instansi terutama dalam hal yang menunjang pembuatan digital library SMP Negeri 2 Bandung.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan *Object Oriented* dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *prototype*.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan Object Oriented yang menggunakan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) di visualisasikan dengan UML dan di antara nya adalah sebagai berikut : *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram*.

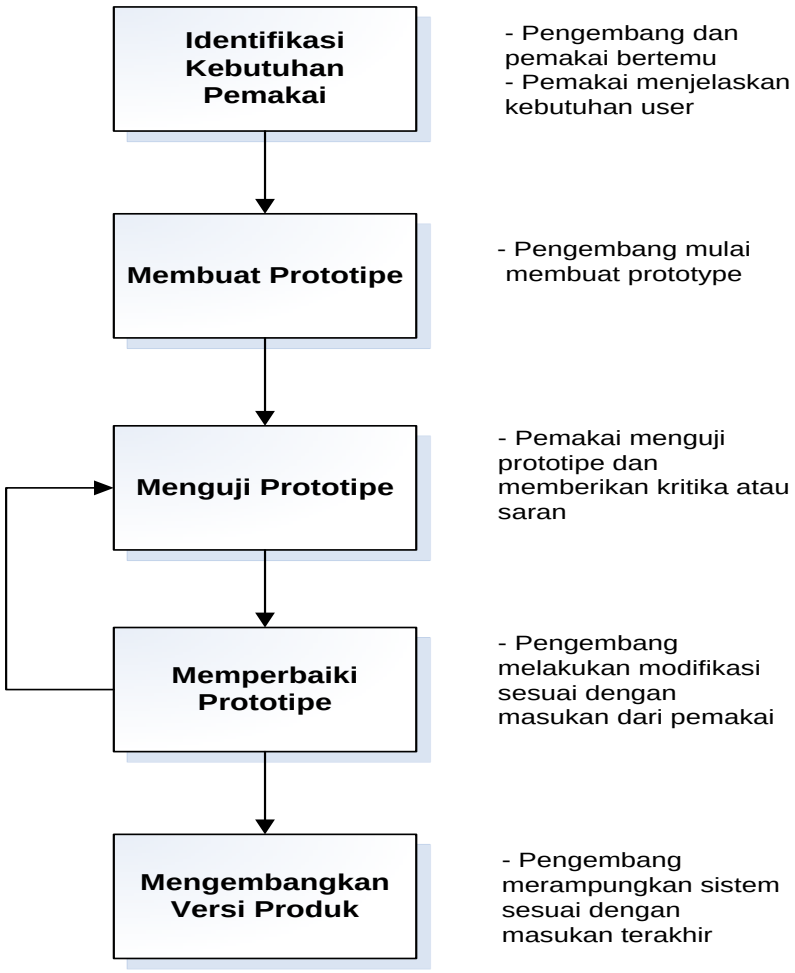
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*, dalam buku Kendal (2003) *prototyping* yaitu suatu teknik pengumpulan data yang sangat berguna untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai syarat – syarat tertentu informasi pengguna secara cepat. *Prototyping* yang efektif seharusnya dilakukan pada awal-awal siklus pengembangan sistem, yakni selama fase penetapan syarat-syarat.

Tahapan-tahapan yang dilakukan di dalam mekanisme pengembangan sistem dengan metode *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan *user*. Sebelum pada tahap perancangan, penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaitu penulis akan menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model *interface*, teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. Pada tahap kedua yaitu membuat *prototype*, penulis akan membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
3. Pada tahap ketiga yaitu pengujian *prototype*, penulis akan melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
4. Pada tahap keempat yaitu memperbaiki *prototype*, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.

5. Pada tahap kelima, tahap terakhir yaitu mengembangkan versi produksi, penulis akan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

(**Sumber** : Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.)

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada tahap analisis dan perancangan alat bantu yang digunakan adalah *Unified modeling Language* (UML) sebagai alat bantu. UML merupakan sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak saat ini. Menurut Martin (2005) UML adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO). Definisi ini merupakan definisi sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang – bangun perangkat lunak efektif. Adapun alat bantu analisis dan perancangan yang dikembangkan oleh penulis yaitu:

a. *Use case Diagram*

Use case diagram menggambarkan bagaimana orang - orang berinteraksi dengan sistem tersebut. *Use case* adalah peringkat tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem. diagram use case menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibangun. (Martin, 2005).

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram atau yang di sebut Diagram Aktivitas adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. (Martin, 2005).

Diagram Activity digunakan untuk menunjukan aliran kerja organisasi tersebut, bagaimana aktivitas interaksi antara perangkat lunak dan manusia

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Seguence diagram* digunakan untuk mengetahui apa yang terjadi dalam perangkat lunak . (Martin, 2005)

Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men- trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal.

d. *Class Diagram*

Class diagram, menunjukkan class yang terdapat di dalam perangkat lunak dan bagaimana mereka saling berhubungan. (Martin, 2005)

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu system, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class, package* dan objek beserta belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan – pekerjaan tertentu.

e. *Object Diagram*

Object diagram memodelkan pandangan statik terhadap sistem untuk memodelkan struktur objek.

Mnenurut Martin (2005) Object Diagram berguna untuk menampilkan contoh – contoh objek yang saling berhubungan.

Menurut Bambang Hariyanto (2004) *Object Diagram* adalah diagram instan (instance diagram) yang mendeskripsikan instan-instan kelas.

Kegunaan object diagram adalah mendeskripsikan bagaimana kumpulan objek tertentu saling berhubungan. *Object diagram* adalah diagram instan yang mendeskripsikan instan-instan kelas. Diagram instan berguna untuk dokumentasi skenario, serta kasus pengujian dan mendiskusikan contoh-contoh instanisasi *class diagrams*.

f. *Component Diagram*

Menurut Martin (2005) *Component Diagram* digunakan untuk memecah sistem menjadi komponen – komponen dan ingin menampilkan hubungan – hubungan dengan antarmuka atau pemecahan komponen menjadi struktur yang lebih rendah.

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

Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik library maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

g. *Deployment Diagram*

Deployment/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 . Sebuah node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

Menurut Martin (2005) *Deployment diagram* menunjukan susunan fisik sebuah sistem, menunjukan bagian perangkat lunak yang berjalan pada perangkat keras.

3.2.4 Pengujian Software

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Metode pengujian perangkat lunak yang penyusun pakai adalah metode *Black Box Testing*. *Black Box Testing* adalah pengujian aspek fundamental system tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data di uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi tidak benar
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian Black box harus dapat menjawab pertanyaan sebagai berikut :

a. Bagaimana validasi fungsional di uji
b. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik
c. Apakah sistem akan sangat sensitif terhadap harga input tertentu
d. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi

e. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh sistem
f. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap sistem operasi