BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan tentang sejarah APPRODERMA CLINIC, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas semua bagian dalam organisasi.

3.1.1. Sejarah Singkat APRODERMA CLINIC

PT. APRODERMA BANDUNG PERSADA (APRODERMA CLINIC) adalah sebuah organisasi yang bergearak dalam bidang jasa kecantikan, perawatan kulit dan wajah.

APRODERMA CLINIC merupakan singkatan dari Aesthetic Professional Dermatology clinic yang merupakan klinik Akupuntur, Estetika dan Anti aging dengan konsep one stop service.

APRODERMA clinic juga merupakan Klinik Kecantikan yang memberi pelayanan terlengkap dengan dokter terlatih yang diakui secara international. Maka, memiliki solusi ilmiah lengkap dengan terapi berstandard emas untuk membantu anda untuk mencapai kesehatan yang optimal. Bersama dengan Victus Life dan A4M, A5M yang merupakan akademi dan lembaga pemimpin dunia dari Eropa, USA, Australia, dan Singapura, APRODERMA Clinic memanfaatkan

perkembangan teknologi kedokteran kecantikan, anti-aging dan regeneratif serta Akkupuntur Modern.

Lokasi PT. APRODERMA BANDUNG PERSADA (APRODERMA CLINIC) berada di Jl. Sabang no.8 RE Martadinata Bandung 40135 Phone/Fax (022) 423-8045 email: aproderma@gmail.com.

3.1.2. Visi, Misi, dan Tujuan APRODERMA CLINIC

Visi dari APRODERMA CLINIC adalah : “Be Healthy, Beauty, Young and Sexy”.

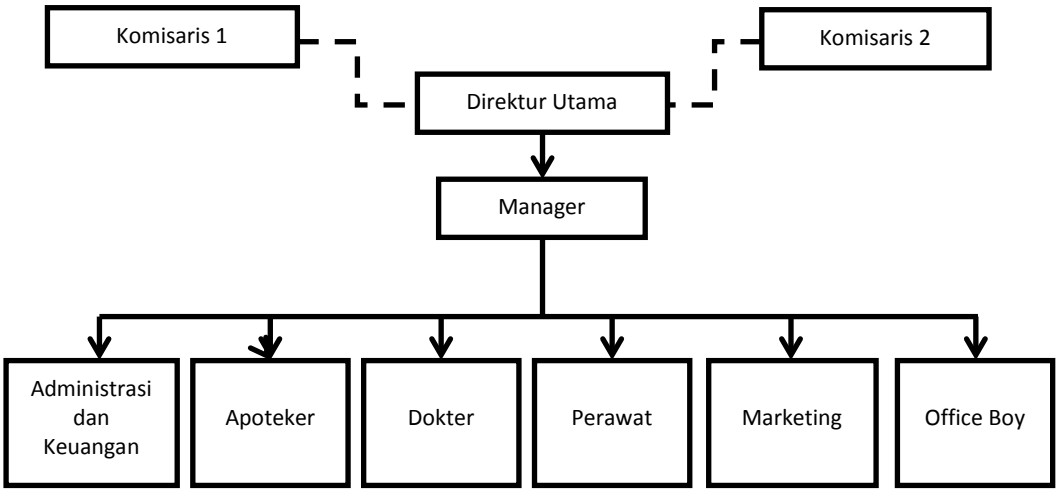
Misi dari APRODERMA CLINIC adalah siap memberikan Penampilan yang lebih Cantik, Sexy dan Selalu muda, dengan mengedepankan selalu sisi kesehatan sebagai yang utama, sehingga membantu mencapai performance fisik yang Sehat , Cantik , Selalu Segar dan Prima.

Mengacu pada visi dan misi, tujuan APRODERMA CLINIC adalah sebagai klinik penyedia jasa kecantikan, perawatan kulit dan wajah. Dengan mengedepankan selalu sisi kesehatan sebagai yang utama, sehingga membantu mencapai performance fisik yang Sehat , Cantik , Selalu Segar dan Prima

3.1.3. Struktur Organisasi APRODERMA CLINIC

Struktur organisasi adalah kerangka pembagian tanggung jawab fungsional kepada unit-unit organisasi yang dibentuk guna terciptanya sistem kerja kolektif yang harmonis dan dimanis serta terciptanya lingkungan kerja yang baik. Oleh karena itu dibentuklah struktur organisasi guna mempermudah pembagian tugas dan tanggung jawab.

Berikut adalah struktur organisasi perusahaan PT. APRODERMA BANDUNG PERSADA (APRODERMA CLINIC):



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
Sumber : APRODERMA CLINIC

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi mengenai tugas, wewenang dan tanggung jawab pada APRODERMA CLINIC adalah sebagai berikut:

1. Komisaris

Komisaris adalah sekelompok orang yang dipilih atau ditunjuk untuk mengawasi kegiatan suatu perusahaan atau organisasi. Komisaris disini adalah pemilik saham mayoritas perusahaan.

Tugas komisaris adalah sebagai berikut:

a. Memerintah organisasi dengan menetapkan kebijakan-kebijakan dan tujuan-tujuan luas dari perusahaan tersebut
b. Memilih, mengangkat, mendukung, dan menilai kinerja dewan eksekutif
c. Memastikan keberadaan dan kecukupan sumber keuangan

d. Mengesahkan anggaran tahunan
e. Menentukan gaji dan kompensasi mereka sendiri

2. Direktur Utama

Direktur Utama adalah seseorang yang ditunjuk untuk memimpin Perseroan terbatas (PT). Direktur dapat seseorang yang memiliki perusahaan tersebut atau orang profesional yang ditunjuk oleh pemilik usaha untuk menjalankan dan memimpin perseroan terbatas.

Tugas Direktur Utama adalah sebagai berikut:

a. Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan
b. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer)
c. Menyetujui anggaran tahunan perusahaan
d. Menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan

3. Manajer

Manajer adalah seseorang yang bekerja dengan atau melalui orang lain melalui kegiatan mengkoordinasi berbagai aktifitas pekerjaan dalam upaya untuk mencapai tujuan organisasi.

4. Administrasi dan Keuangan

Administrasi dan Keuangan adalah bagian yang bekerja mengelola data pasien dari mulai pendaftaran, pengarsipan data dan keuangan harian sehingga semua kebutuhan organisasi terpenuhi dan roda organisasi terus berjalan.

5. Apoteker

Apoteker adalah seseorang yang mempunyai keahlian dan kewenangan di bidang kefarmasian di apotek. Disini tugas apoteker adalah meramu obat dan menyediakan stok obat.

6. Dokter

Dokter adalah seseorang yang mempunyai keahlian dan kewenangan di bidang kedokteran untuk menangani keluhan dari pasien. Disini tugas dokter adalah menganalisa keluhan pasien dan menangani pasien.

7. Perawat

Perawat (di klinik disebut terapis) adalah seseorang yang mempunyai keahlian pada bidang tertentu, dan menjadi tangan kedua dari dokter untuk menangani pasien. Disini tugas perawat adalah menangani dan memenuhi keinginan pasien dengan izin dari dokter.

8. Marketing

Marketing adalah bagian yang bekerja memasarkan produk dari perusahaan agar dikenal oleh khalayak luas, guna mendatangkan keuntungan bagi perusahaan dan meminimalkan pengeluaran.

9. Office boy

Office boy adalah orang yang bertanggung jawab atas kebersihan dan kenyamanan klinik, agar semua pegawai termasuk pasien nyaman berada di klinik.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar mencapai tujuan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis dari penelitian. Metode kualitatif merujuk pada cara-cara mempelajari kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi sosial dari tindakan dan keadaan hingga proses, dan peristiwa sebagaimana dimengerti berdasarkan kontruksi dan makna yang diorganisasikan melalui praktik-praktik sosial. Karena metode kualitatif digunakan dalam pengukuran sebuah rancangan sistem informasi, dapat diukur dari kualitas yang diberikan dan dibentuk oleh sistem.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penelitian ini dengan tujuan membuat suatu perancangan sistem informasi rekam medis pasien di APRODERMA CLINIC.

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode (cara atau teknik) menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi

hanya dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan ujian, dokumentasi, dan lainnya. Peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungan, tergantung pada masalah yang dihadapi.

Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.2.2.1. Jenis Sumber Data

Sumber Data Primer

Yaitu data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, baik dari objek individual (responden) maupun dari suatu instansi yang dengan sengaja melakukan pengumpulan data dari instansi-instansi atau badan lainnya untuk keperluan penelitian dari pengguna (Andi Supangat, 2007:2). Sedangkan (Jonathan Sarwono 2007:8), bahwa data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Jadi pada dasarnya dapat kita simpulkan bahwa data primer merupakan data yang dikumpulkan dengan cara terjun langsung dengan meneliti keadaan sebenarnya dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara (*Interview*)

   Yaitu suatu teknik dalam proses pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti.

b. Obsevasi (*Obsevation*)

   Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung sekaligus aktif dalam proses kegiatan di tempat penelitian diadakan serta meninjau secara langsung.

c. Dokumentasi (*Filing*)

Yaitu suatu teknik pencatatan dan pengumpulan data yang diindentifikasi dari dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis mengadakan penelitian obersarvasi partisipasi dimana penulis ikut serta dalam salah satu kegiatan rekam medis pasien , yaitu mengamati proses dari pendaftaran pasien, pemeriksaan pasien hingga pembayaran dan hal-hal apa saja yang sangat penting dalam kegiatan rekam medis di APRODERMA CLINIC, mencatatnya dan mengklasifikasikannya. Observasi dilakukan penulis untuk mengambil data yang bersifat faktual yaitu yang benar-benar terjadi dalam kegiatan sehari-hari di APRODERMA CLINIC.

Penulis melakukan wawancara secara langsung dan terbuka kepada bagian yang terkait dengan rekam medis pasien. Diantaranya, manajer, Administrasi dan keuangan, dokter dan apoteker sebagai kajian dalam pembuatan aplikasi sistem informasi rekam medis pasien APRODERMA CLINIC ini.

Sumber Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung untuk mendapatkan informasi (keterangan) dari objek yang diteliti, biasanya data tersebut diperoleh dari tangan kedua baik dari objek secara individual (responden) maupun dari suatu badan (instansi) yang dengan sengaja melakukan pengumpulan data dari instansi-instansi atau badan lainnya untuk keperluan penelitian baru para pengguna (Andi Supangat, 2007:2). Sedangkan data sekunder (Jonathan Sarwono 2007:8) adalah data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkan.

Dokumen-dokumen yang didapat dan digunakan oleh penulis sebagai sumber data sekunder adalah data pasien, daftar obat, daftar tindakan, prosedur pendaftaran, struktur organisasi dan laporan-laporan lainnya yang berkaitan dengan sistem informasi rekam medis pasien APRODERMA CLINIC.

3.2.2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelititan ini yaitu dengan mengumpulkan data yang kemudian dianalisis dan memaparkan hasil analisis menjadi sebuah penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

a. Observasi : Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses rekam medis pasien dari pendaftaran pasien, pemeriksaan pasien dan pembayaran.
b. Interview atau wawancara : Pengumpulan data yang dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara perancang dengan pihak manajemen yang terkait yaitu, kepada bagian yang memiliki kuasa dan kendali secara penuh dari semua sistem yang sedang berjalan.

2. Data Sekunder

a. Dokumentasi : Suatu cara untuk mengumpulkan data dengan menggunakan data-data yang dapat bisa menunjang dan membantu dalam penyusunan sistem.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan metode berorientasi objek atau *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dalam sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata. (Rosa A.S-M.Shalahuddin 2011:86).

Pendekatan berorientasi objek dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Teknik object oriented memandang software bagian per bagian dan menggambarkannya dalam satu objek.

Menurut Dewi Agushinta R, dalam jurnal Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2006) bahwa pemodelan berorientasi objek memiliki beberapa keuntungan, diantaranya :

a. Mendesain program dalam bentuk objek-objek, serta dapat memodelkan hubungan antar objeknya dalam kehidupan nyata.

b. Proses pembuatan perangkat lunak lebih cepat karena dapat menggunakan ulang model yang ada dan dapat membuat model dengan cepat melalui metodologi.
c. Kualitas tinggi dari perangkat lunak dapat dicapai karena adanya komponen yang diuji.
d. Lebih mudah dalam perawatan karena perbaikan kodenya hanya diperlukan pada satu tempat.
e. Tidak memerlukan membangun ulang keseluruhan sistem dalam mengubah sistem yang sudah ada, karena sistem informasi berorientasi objek memiliki fleksibilitas yang tinggi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah menggunakan model prototipe, karena model ini dianggap cocok dengan pendekatan beorientasi objek. Metode ini memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan menentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Model prototipe digunakan dengan tujuan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan memaksimalkan perancangan pada sebuah sistem.

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi Prototipe. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

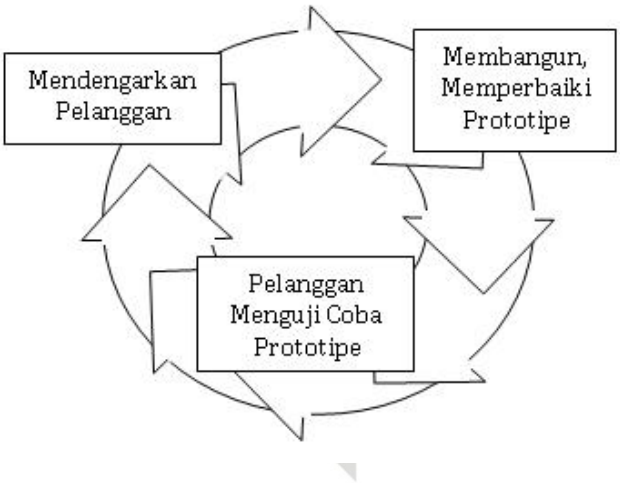
1. Pengumpulan kebutuhan: *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya;
2. Perancangan: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototipe*;
3. Evaluasi Prototipe: klien mengevaluasi prototipe yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. prototipe-prototipe dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. Prototipe yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua prototipe bisa dimanfaatkan. Sekalipun prototipe memudahkan komunikasi antar *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari Prototipe. Pendekatan ini memiliki beberapa keuntungan :

1. Pemodelan membutuhkan partisipasi aktif dari *end-user*. Hal ini akan meningkatkan sikap dan dukungan pengguna untuk pengerjaan proyek. Sikap moral pengguna akan meningkat karena sistem berhubungan nyata dengan mereka.
2. Perubahan dan iterasi merupakan konsekuensi alami dari pengembangan sistem-sehingga *end user* memiliki keinginan untuk merubah pola pikirnya. *Prototyping* lebih baik menempatkan situasi alamiah ini karena

mengasumsikan perubahan model melalui iterasi kedalam sistem yang dibutuhkan.

3. *Prototyping* mematahkan folosofi "*end user* tidak mengetahui secara detail apa yang dibutuhkan sampai mereka melihat implementasinya"
4. *Prototyping* adalah model aktif, tidak pasif, sehingga *end user* dapat melihat, merasakan, dan mengalaminya.
5. Kesalahan yang terjadi dalam *prototyping* dapat dideteksi lebih dini
6. *Prototyping* dapat meningkatkan kreatifitas karena membolehkan adanya *feedback* dari *end user*. Hal ini akan memberikan solusi yang lebih baik.
7. *Prototyping* mempercepat beberapa fase hidup dari *programmer*.



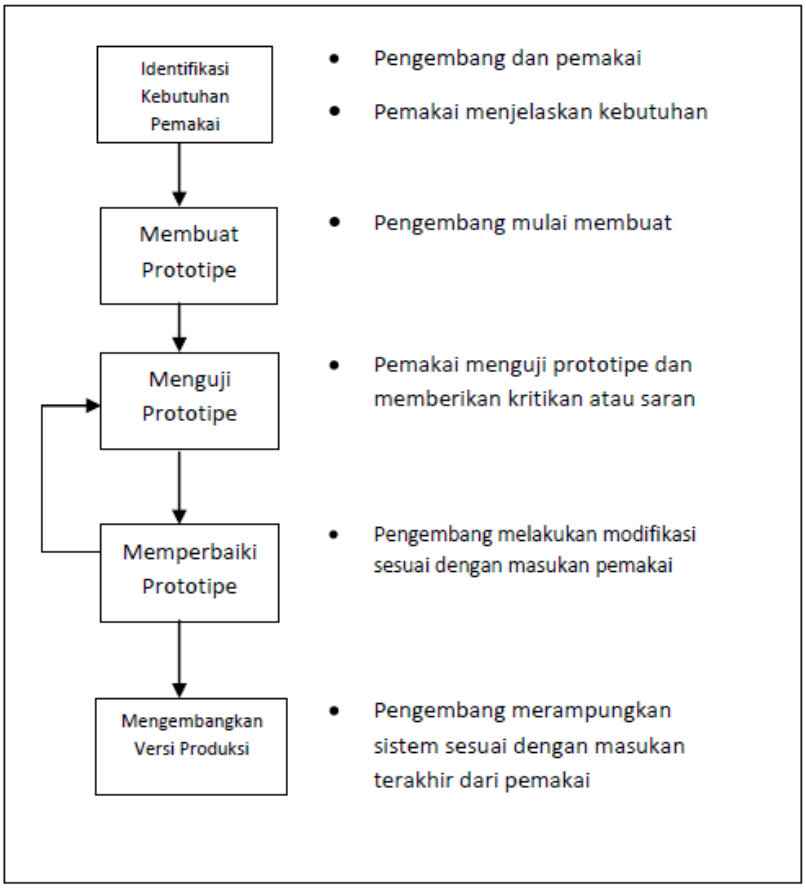
Gambar 3.2. Metode Prototipe

[Sumber : http://ali.misri07.alumni.ipb.ac.id/files/2010/06/Prototipe.jpg**]**

Kunci utama sebuah *prototyping* adalah untuk membuat sebuah desain awal dengan cepat, dan disertai perubahan yang bisa jadi radikal serta nantinya

akan menghasilkan sebuah umpan balik, terutama dari penggunaan, secara cepat untuk melakukan desain ulang ditahap berikutnya.

Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

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

Jenis-Jenis *Prototyping* :

1. *Feasibility prototyping*. Digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.
2. *Requirement prototyping*. Digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis *user*. Misalnya dalam sebuah organisasi terdapat *user*

ketua, bendahara, sekertaris, dan anggota. Maka penggunaan sistem dapat dibedakan berdasarkan *user* tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

3. *Desain Prototyping*. Digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.
4. *Implementation prototyping*. Merupakan lanjutan dari rancangan protipe, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.

Dalam sistem informasi rekam medis pasien ini, penulis menggunakan *jenis requirement prototyping* untuk dijadikan metode pengembangan sistemnya.

Keunggulan metode *Prototyping*:

1. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Menghemat waktu dalam pengembangannya.
5. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan oleh *user*.

Kelemahan metode *Prototyping* :

1. Kualitas sistem kurang baik karena hanya mengutamakan kenyamanan user.
2. Pengembang kadang-kadang menggunakan implementasi yang sembarangan.

3. Tidak mencerminkan proses perancangan yang baik.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode berorientasi objek, maka penulis menggunakan pemodelan dengan UML (Unified Modeling Language). Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada 6 diagram yang digunakan oleh penulis, yaitu:

Diagram Use Case

Diagram Use Case atau use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behaviour) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui proses apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan proses-proses tersebut. Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case.

Diagram Activity

Diagram activity atau diagram aktivitas menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas

sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram Sequential

Diagram sequential atau *sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antarobjek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyaknya diagram sequence yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sequence sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sequence yang harus dibuat juga semakin banyak

Diagram Class

Diagram class atau kelas diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut (variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas) dan metode atau operasi (fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas). Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

Diagram Component

Diagram component atau komponen diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Komponen dasar yang biasanya ada dalam suatu sistem adalah komponen *user interface* yang menangani tampilan, komponen business processing yang menangani fungsi-fungsi proses bisnis, komponen data yang menangani manipulasi data, dan komponen *security* yang menangani keamanan sistem.

Diagram Deployment

Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut:

1. Sistem client/server
2. Sistem tambahan yang menggambarkan rancangan device, node, dan hardware.
3. Sistem terdistribusi murni
4. Rekayasa ulang aplikasi

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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 peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Faktor Pengujian Black Box :

1. *Reliability*

   Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara benar.

2. *Access control*

   Menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

3. *Correctness*

   Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.

Pengujian black box merupakan pendekatan komplementer dari teknik white box, karena pengujian black box diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik white box. 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 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 berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

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.

Pengujian black box cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Pengujian black box harus menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas fungsional diuji
2. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik
3. Apakah sistem akan sangat sensitif terhadap harga input tertentu
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh sistem
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap sistem operasi.

Dilihat dari objek, fungsi, dan kegunaannya, black box testing sangat cocok digunakan untuk menguji apakah program / perangkat lunak sudah berfungsi dengan benar dan sesuai dengan keinginan pengguna. Maka dari itu,

penulis menggunakan metode black box untuk menguji perangkat lunak untuk sistem informasi rekam medis pasien yang sedang dirancang.