BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITAN

3.1 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini dilaksanakan di Alam Wisata Cimahi yang beralamat di Jln. Kol Masturi Km 4, Cimahi.Tepatnya di bagian resepsionis.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Alam Wisata Cimahi didirikan oleh CV. Kebun Tani Anugrah sebagai wujud keinginan dari pengusaha untuk mengembangkan pariwisata di bidang pendidikan pertanian, peternakan dan kuliner dan melihat potensi lokasi di kota Cimahi, serta untuk mensejahterakan masyarakat sekitar. Alam Wisata Cimahi sendiri diresmikan pada tanggal 18 Oktober 2009 oleh Walikota Cimahi Ir. H. Itoch Tochija pada awal di resmikan Alam Wisata Cimahi masih berfokus pada kegiatan usaha kuliner di mana berdiri sebuah restaurant yang menyuguhkan berbagai variasi menu mulai dari tradisional sunda, Chinese dan modern.dengan berbagai fasilitas seperti gedung serbaguna, fasilitas outbound dan pertanian.

Seiring dengan berkembangnya waktu dimana Alam Wisata menjadi salah satu tujuan wisata favorit di kota Cimahi. Alam Wisata Cimahi terus berbenah dengan menambah fasilitas-fasilitas baru seperti kolam renang, saung budaya,

jembatan gantung, peternakan, kolam pemancingan, arena ketangkasan domba dll, dengan harapan Alam Wisata Cimahi menjadi pusat Wisata Edukasi dan Wisata Budaya di kota Cimahi.

Alam Wisata Cimahi tidak hanya sebuah tempat wisata biasa, tetapi merupakan suatu kesatuan antara beberapa element yang akan memanjakan anda sekeluarga. Kita berusahan menyatukan konsep resort, culinary, outbond, dan tentu saja yang tidak ada ditempat mana pun yaitu keindahan alam dari alam Cimahi dan pemandangan kota Cimahi dari atas gunung.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi :

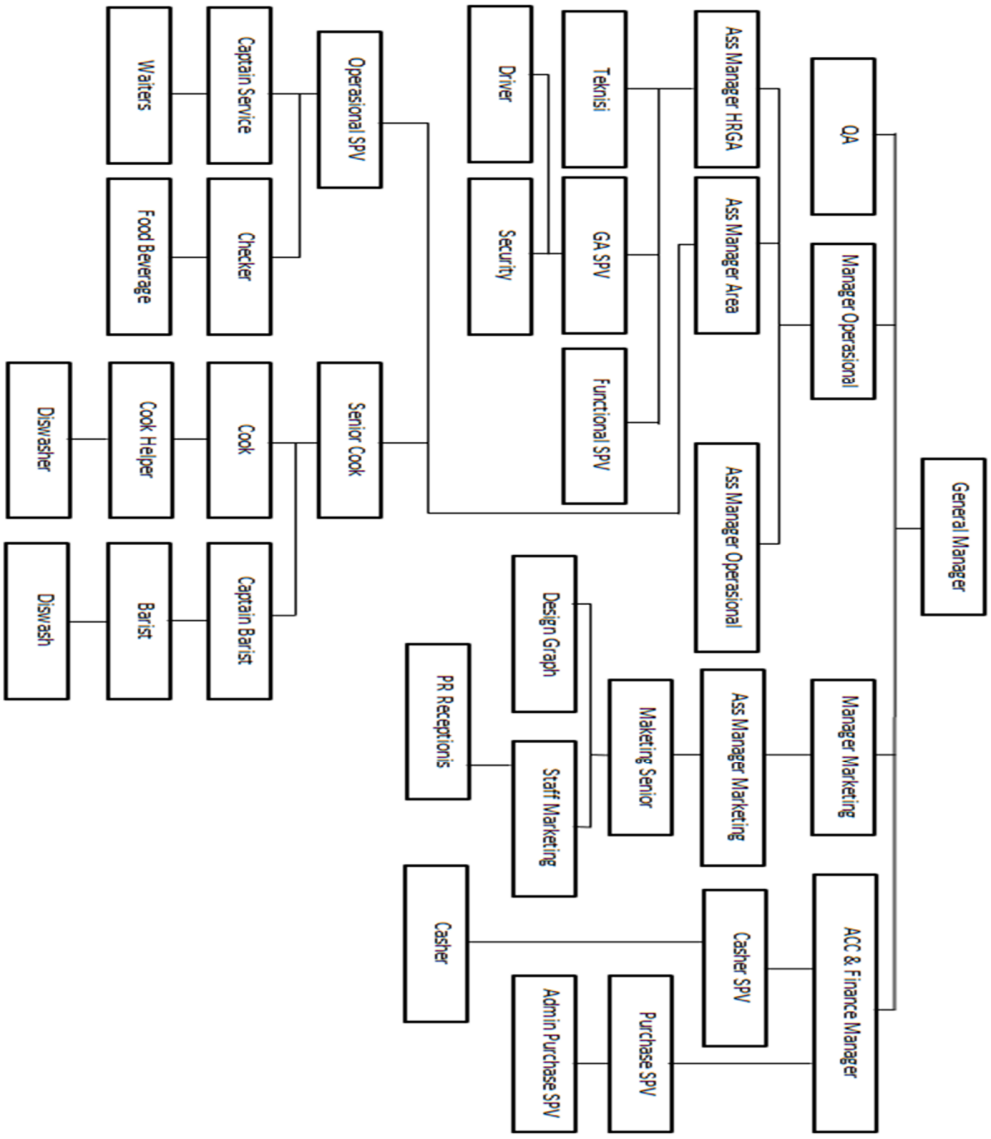
Alam Wisata Cimahi menjadi pusat Wisata Edukasi dan Wisata Budaya di kota Cimahi.

Misi :

- Alam Wisata Cimahi menyediakan lokasi yang luas, nyaman, dan pemandangan indah alam Cimahi
- Alam Wisata Cimahi menyediakan fasilitas – fasilitas pendukung yang menarik pengunjung.
- Alam Wisata Cimahi menyuguhkan beberapa pilihan menu untuk menjawab kebutuhan dan keinginan pelanggan atas beragam cita rasa jenis makanan.

3.1.3 Struktur Organiasai Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi dari pengelola Alam Wisata Cimahi.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Alam Wisata Cimahi

3.1.4 Deskripsi Kerja

1. General Manager

A. Merencanakan strategi implementasi atas kebijakan perusahaan secara menyeluruh agar dapat dijalankan secara optimal.

B. Memonitor pelaksana kebijakan dan startegi perusahaan serta memastikan kelancaran pelaksanaannnya agar dapat berjalan secara tepat dan maksimal.

C. Mengontrol dan mengevaluasi implementasi strategi agar memperoleh masukan strategis sebagai usulan untuk kebijakan tahun berikutnya.

D. Mengevaluasi dan Menganlisa hasil implentasi strategi perusahaan serta mencari usulan atas pemecahan masalah yang timbul.

E. Mengarahkan fungsi setiap divis dalam menjalankan startegi perusahaan.

2. QA (*Quality Assurance*)

Melakukan pemantauan kinarja sistem mutu , pelaksanaan prosedur , efektivitas kinerja serta memberikan arahan dan koordinasi pada bawahaanya.

3. Manager Operasional

A. Mengelola seluruh kegiatan operasional perusahaan

B. Bertanggung jawab untuk membuat perencanaan produksi, pengembangan tenaga kerja, proses perbaikan, pengiriman/distribusi, dan kualitas produk hasil produski
C. Menganalisis permasalahan pada kegiatan operasi
D. Merekomendasikan program atau menyusun SOP baru dalam rangka meningkatkan produktivitas, efisiensi dan hasil produksi

4. Manager Marketing

A.Menentukan harga jual, produk yang akan dilaunching, jadwal kunjungan serta system promosi untuk memastikan tercapainya target penjualan.

B. Memonitor perolehan order serta merangkumkan forecast untuk memastikan kapasitas produksi terisi secara optimal. Menganalisa dan mengembangkan strategi marketing untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan area sesuai dengan target yang ditentukan.

C. Menganalisa dan memberikan arah pengembangan design & warna, untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan pasar.

D. Melakukan evaluasi kepuasan pelanggan dari hasil survey seluruh sales team untuk memastikan tercapainya target kepuasan pelanggan yang ditentukan.

E. Menerapkan budaya, sistem, dan peraturan intern perusahaan serta menerapkan manajemen biaya, untuk memastikan budaya perusahaan dan sistem serta peraturan dijalankan dengan optimal.

5. ACC (*Accunting*) dan Finansial Manager

A. Merencanakan dan menganalisa pembelanjaan perusahaan

B. Mengatur struktur aktiva (struktur kekayaan perusahaan)

C. Mengatur struktur finansial

D. Menyediakan Laporan keuangan (Neraca, Laporan Rugi/Laba, dan Laporan Perubahan Modal).

6. Assiten Manager HRGA

Membuat pedoman dan prosedur dalam bidang kepegawaian dan renumerasi untuk seluruh karyawan mengkoordinir pelaksanaan dan pelayanan dalam penerimaan, penempatan dan pelatihan karyawan untuk mendapatkan orang-orang yang sesuai dengan kualifikasi jabatannya, serta menjamin dan memonitor semua karyawan untuk mentaati peraturan yang berlaku.

7. Assiten Manager Area

Mengatur tempat atau area yang akan dipesan oleh customer sesuai dengan tanggal acaranya. Serta mengkordinir bagian konsumsi untuk menyiapkan menu – menu makanan yang dipesan sesuai dengan acara yang ada.

8. Assiten Manager Operasional

Membantu manager operasional untuk mengatur dan mengelola semua kegiatan perusahaan sesuai dengan prioritas dan tujuan kerja.

9. Assiten Manager Marketing

Membantu mamager marketing untuk menjalankan strategi marketing guna meningkatkan jumlah pelanggan dan area sesuai dengan target yang ditentukan.

10. Casher SPV (*Supervisor*)

Melakukan pengawasan dan mengatur pelayanan pembayaran transaksi atas fasilitas – fasilitas yang dipesan oleh customer.

11. Teknisi

Mengatur , mengawasi dan memperbaiki hal - hal yang berkaitan dengan masalah teknis.

12. GA SPV (*General Affair Supervisor*) / Divisi Umum

Memberikan pelayanan-pelayanan kepada unit-unit kerja lain. Bahkan pada umumnya, GA melayani seluruh unit kerja di perusahaan (bersifat shared service) dalam hal administrasi dan pengelolaan pelayanan rutin perusahaan

13. Functional SPV (*Functional Suoervisor*)

Memberikan pelayanan-pelayanan kepada unit-unit kerja lain. Bahkan pada umumnya, melayani seluruh unit kerja di perusahaan (bersifat shared service) dalam hal administrasi dan pengelolaan pelayanan rutin perusahaan.

14. Marketing Senior

A. Memonitor perolehan order untuk memastikan kapasitas produksi terisi secara optimal.
B. Memonitor jumlah stock secara menyeluruh untuk memastikan tidak melebihi target yang telah ditentukan.
C. Melakukan evaluasi kepuasan pelanggan dari hasil survey seluruh sales team untuk memastikan tercapainya target kepuasan pelanggan yang ditentukan

15. Purchase SPV (*Purchase Supervisor)*

Melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap pembelian material produksi dan non-produksi berdasarkan jadwal permintaan pembelian sesuai kebutuhan perusahaan yang telah ditetapkan dalam Anggaran.

16. Driver

Melakukan pelayanan transportasi yang berhubungan dengan kegiatan operasional perusahaan.

17. Security

Melakukan pelayanan keamanan atas seuluruh kegiatan operasional yang ada di perusahaan.

18. Desgin Graph

Mengatur dan Menentukan design & warna, untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan pasar.

19. Staff Marketing

Melaksanakan kegiatan marketing sesuai dengan target perusahaan yang akan dicapai.

20. Admin Purchase SPV (Supervisor)

Mengelola data adminstrasi yang berhubungan dengan kebutuhan financial perusahaan.

21. PR Resepsionis (*Profesional Resepsionis*)

A. Menjawab panggilan telepon dan email

Resepsionis diharapkan dapat mengatasi setiap panggilan telepon masuk dan email bagi perusahaan. Email diteruskan ke masing-masing departemen yang bersangkutan. Hal yang sama juga berlaku untuk panggilan telepon. Pertanyaan melalui telepon juga harus diperhatikan. Pada saat menjawab panggilan, resepsionis harus menjaga etika yang benar.

B. Menerima visitor atau customer

Resepsionis perusahaan, adalah orang pertama di mana visitor biasanya pertama kali akan mengajak berbicara padanya. Dengan demikian, resepsionis harus menjaga image perusahaan. Resepsionis harus ramah dan pada saat yang sama percaya diri.

22. Casher

Melayani tamu di counter, menjaga kebersihan peralatan dan area counter, mengerjakan administrasi kasir, serta menjaga mutu produk sesuai dengan standard yang berlaku.

23. Operasional SPV (*Operasional Supervisor*)

Menyelenggarakan pengelolaan kegiatan operasional pemanduan dan penundaan acara yang ada, dalam rangka membantu Manager Operasional & Perencanaan.

mencapai sasaran meningkatkan pelayanan operasional dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada secara professional dan menguntungkan perusahaan.

24. Senior Cook

A. Memasak dan mengontrol mutu produk.

B. Mengontrol persediaan produk dan memasak apabila kurang.

C. Menghitung dan melaporkan persediaan produk kepada supervisor.

25. Captain Service

Sebagai penanggung jawab bagian pelayanan, perbaikan / Servis semua fasilitas yang ada.

26. Checker

Pekerjaannya mengecek masuk dan keluarnya barang meilputi perlengkapan dan peralatan yang ada pada kegiatan operasional sehari - hari dan bertanggung jawab terhadap keberadaan barang-barang tersebut

27. Cook

A. Mengelola dapur yang menjadi tanggung jawabya.

B. Menyusun Menu

C.Membuat standard recipe beserta food cost nya

D. Membuat purchase order (bahan-bahan).

E. Membuat perkiraan (forecast) yang akan dicapai.

F. Memimpin staff dan bawahannya.

G. Mengawasi jalannya operasional kitchen terutama pada restaurant.

28. Captain Barist

A. Memimpin staff dan bawahannya.

B. Mengawasi jalannya pelayanan penyajian kopi kepada para pelanggan.

29. Waiters

Tugas Utama dari waiters adalah melayani tamu. Bertanggungjawab pada persiapan restoran sebelum dibuka. Tugas rinciannya adalah melengkapi semua perlengkapan yang akan di gunakan dalam operasional, seperti chinawares, silverwares, glasswares, dan lain-lain.

30. Food Beverege

Menyiapkan dan melayani makanan dan minuman serta mendatangkan keuntungan dan dikelola secara komersial dan profesional

31. Cook Helper

A. Bertugas untuk mempersiapkan bahan makanan yang akan di proses oleh cook.

B. Bertanggung jawab pada cook

C. Bertanggung jawab pada pemotongan ayam,daging,ikan dll.

D. Bertanggung jawab atas kebersihan areal kerja dan diri sendiri.

32. Barist

Pekerjaannya membuat dan menyajikan kopi kepada pelanggan dan bertanggung jawab pada captain barsit.

33.Diswasher

1. Membersihkan peralatan makan dan peralatan kerja.

2. Merapikan dan membuang sampah.

3. Membersihkan area dapur dan dishwasher.

4. Membantu pekerjaan cook.

5. Membersihkan, mengelap dan membawa peralatan makan ke counter.

34.Diswash

1. Membersihkan peralatan makan.

2. Merapikan dan membuang sampah.

3. Membersihkan, mengelap dan membawa peralatan makan ke counter.

3.2 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode.

http://id.wikipedia.org/wiki/Metodologi_penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsi atau menerangkan/menjelaskan cirri atau sifat masalah penelitian agar bisa ditarik simpulan.

Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan Peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, kemudian menggambarkan atau melukiskannya sebagaimana adanya, sehingga pemanfaatan temuan penelitian ini berlaku pada saat itu pula yang belum tentu relevan bila digunakan untuk waktu yang akan datang.

Tidak menuntut adanya perlakuan atau manipulasi variabel, karena gejala dan peristiwanya telah ada dan peneliti tinggal mendeskripsikannya

Penelitian deskriptif yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini yakni studi kasus pada suatu objek. Dalam studi kasus ini menjelaskan penelaahan secara intensif terhadap seorang/sekelompok

individu yang dipandang mengalami kasus tertentu. Analisisnya mengungkap semua variabel yang menyebabkan terjadinya kasus tersebut dari berbagai aspek yang mempengaruhi kasus.

Tekanannya pada pertanyaan mengapa individu berperilaku demikian, bagaimana tingkah lakunya dalam kondisi itu, dan pengaruhnya terhadap lingkungannya, tidak untuk menguji hipotesis namun dapat menghasilkan hipotesis yang dapat diuji lebih lanjut

Studi kasus dalam penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi yang dilatarbelakangi oleh kasus – kasus yang ada pada objek, dan hasil dari penelitian ini di implementasikan menjadi sebuah produk perangkat lunak. Dalam perancangan perangkat lunak membutuhkan tahapan – tahapan yang meliputi :

- Analisis sistem yang berjalan.
- Analisis prosedur yang bersangkutan.
- Anlisis fungsi yang ada pada sistem.
- Anlisis semua objek yang berhubungan dengan sistem.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu : metode survei dan metode observasi.dengan rincian sebagai berikut :

1. Metode survei merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis.

2. Metode ini memerlukan adanya kontak atau hubungan antara peneliti dengan subjek (responden) penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan.

3. Data yang diperoleh sebagian besar merupakan data deskriptif, akan tatapi pengumpulan data dapat dirancang untuk menjelesakan sebab akibat atau mengungkapkan ide-ide.

4. Umumnya digunakan untuk mengumpulkan data yang sama dari banyak subjek.

5. Teknik yang digunakan adalah wawancara dan observasi.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Data Sekunder dalam penelitian ini dilakukan dengan pencarian data secara online . Dengan berkembangnya teknologi Internet maka munculah banyak data base yang menjual berbagai informasi bisnis maupun non-bisnis. Database ini dikelola oleh sejumlah perusahaan jasa yang menyediakan informasi dan data untuk kepentingan bisinis maupun non-bisnis. Tujuannya ialah untuk memudahkan perusahaan, peneliti dan pengguna lainnya dalam mencari data.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Merancang suatu sistem dibutuhkan metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk membantu dalam proses perancangan dan pembuatan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis dan perancangan sistem berorientasi objek. Analisis dan disain berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan

menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Pengertian "berorientasi objek" berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

Sebuah model objek menangkap struktur statis dari sistem dengan menggambarkan objek dalam sistem, hubungan antara objek, serta atribut dan operasi yang merupakan karakteristik setiap kelas dan objek.

Model berorientasi objek lebih mendekati keadaan nyata, dan dilengkapi dengan penyajian grafis dari sistem yang sangat bermanfaat untuk komunikasi dengan user dan pembuatan dokumentasi struktur dari sistem.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni metodelogi RUP (*Rational Unified Process*). merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai best practises yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan use-case driven dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perankat lunak. Gambar dibawah menunjukkan secara keseluruhan arsitektur yang dimiliki RUP.

RUP menggunakan konsep object oriented, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan Unified Model Language (UML). Melalui gambar dibawah dapat dilihat bahwa RUP memiliki, yaitu:

Dimensi pertama digambarkan secara horizontal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu major milestone yang menandakan akhir dari awal dari phase selanjutnya. Setiap phase dapat berdiri dari satu beberapa iterasi. Dimensi ini terdiri atas Inception, Elaboration, Construction, dan Transition.

Dimensi kedua digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan kedalam beberapa disiplin terdiri dari empat elemen penting, yakni who is doing, what, how dan when

Fase – fase dalam pengembgan sistem menggunakan metode RUP meliputi :

A. Inception (Permulaan)
B. Elaboration (Pemerincian)
C. Construction (Konstruksi)
D. Transistion (Transisi)

Aliran Kerja Utama pada RUP meliputi :

1. Pemodelan bisnis (business modeling)

Mendeskripsikan struktur dan proses-proses bisnis organisasi.

2. Kebutuhan (requirements)

Mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak dengan menggunakan metode use case.

3. Analisis dan perancangan (analysis and design)

Mendeskripsikan berbagai arsitektur perangkat lunak dari berbagai sudut pandang.

4. Implementasi (implementation)

Menulis kode-kode program, menguji, dan mengintegrasikan unit-unit programnya.

5. Pengujian (testing)

Mendeskripsikan kasus uji, prosedur, dan alat ukur pengujian.

6. Deployment

Menangani konfigurasi sistem yang akan diserahkan.

3.2.2.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu dalam analisis dan perancangan ini menggunakan tools diagram – diagram uml yang sudah disinggung di subbab sebelumnya, Diagram UML ini meliputi :

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan

“bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use casemerupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

2. Class Diagram

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

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

3. Statechart Diagram

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu stateke statelainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram).

4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang,bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

5. 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. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

6. Collaboration Diagram

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

7.Component Diagram

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 codemaupun binary code, baik librarymaupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time.

8. Deployement 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 nodea dalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian Sofware dalam penelitian ini menggunakan metode black box. Pengujian blackbox (blackbox testing) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain).

Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Disebut juga pengujian behavioral atau pengujian partisi. Pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian input yang

sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box berusaha menemukan :

- Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- Kesalahan interface
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- Kesalahan kinerja
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Dengan mengaplikasikan teknik black box, maka kita menarik serangkaian test case yang Memenuhi kriteria berikut :

- Test case yang mengurangi, dengan harga lebih dari satu, jumlah test case tambahan yang harus di desain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggungjawabkan.
- Test case yang member tahu kita sesuatu mengenai kesalahan atau tidak adanya kelasahan , daripada member tahu kesalahan yang berhubungan hanyadengan pengujian spesifik.

Teknik pengujian black-box berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan test case dengan menpartisi domain input dari suatu program dengan cara yang memberikan cakupan pengujian yang mendalam.

Metode pengujian graph-based mengeksplorasi hubungan antara dan tingkah laku objek-objek program. Partisi ekivalensi membagi domain input ke dalam kelas data yang mungkin untuk melakukan fungsi perangkat lunak tertentu. Analisis nilai batas memeriksaa kemampuan program untuk menangani data pada batas yang dapat diterima.

Metode pengujian yang terspesialisasi meliputi sejumlah luas kemampuan perangkat lunak dan area aplikasi. GUI, arsitektur client/ server, dokumentasi dan fasilitas help dan sistem real time masing-masing membutuhkan pedoman dan tehnik khusus untuk pengujian perangkat lunak.