BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan langkah awal dalam menentukan suatu permasalahan yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian guna memperoleh penlitian yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian, objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian mampu mengasilkan suatu nilai dan manfaat bagi hasil penelitian tersebut.

Objek penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksakasnakan, penelitian dilaksanakan pada perusahaan yang bergerak dibidang jasa laundry, perusahaan tersebut bernama Laundry Ciremai Indah yang beralamat di Jl. Kramatmulya no.31 Kabupaten Kuningan.

3.1.1. Sejarah Singkat

Ciremai Indah adalah perusahaan jasa yang bergerak di bidang laundry. Berdiri sejak tahun 2001 dan menjadi perusahaan laundry pertama yang berada di kota Kuningan dan terus mengibarkan sayap guna memperluas jaringan bisnisnya dibidang cuci karpet dan laundry. Sekarang Ciremai Indah telah memiliki beberapa kantor cabang dibeberapa kota, yaitu Banjar, Ciamis, Cianjur, Cirebon, Garut, Indramayu.

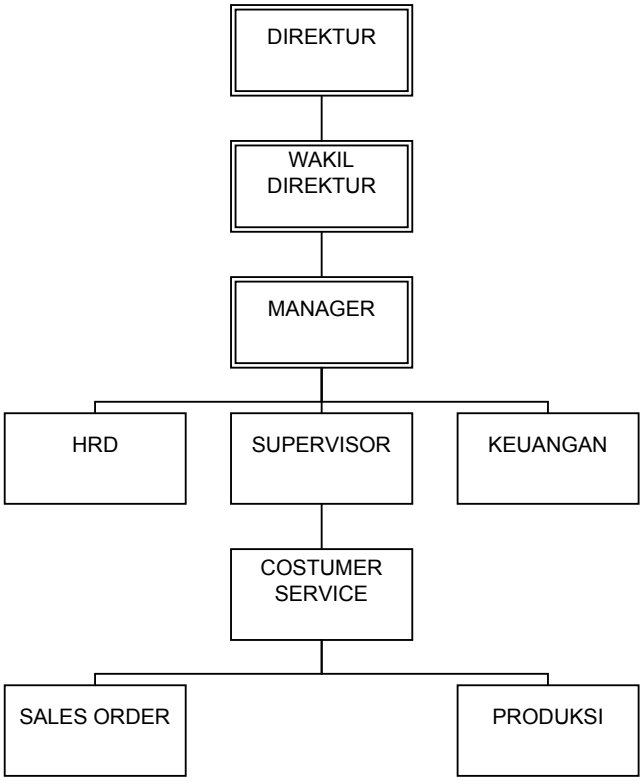
3.1.2. Visi dan Misi

Visi dan Misi Perusahaan Ciremai Indah adalah sebagai berikut :

1. **Visi**
   a. Menjadi penyedia jasa laundry terbaik dalam pelayanan dan kepuasan pelanggan
   b. menjadi pelopor perusahaan laundry terbesar di Jawa Barat.
2. **Misi**
   a. meningkatkan wawasan dan kualitas kinerja karyawan.
   b. meningkakan produktifitas perusahaan.
   c. Meningkatkan mutu perusahan demi kepuasan konsumen.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi perusahaan laundry Ciremai Indah, dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
(Sumber : Perusahaan Laundry Ciremai Indah)

3.1.4. Deskripsi Pekerjaan

Tugas dan fungsi yang digambarkan diatas dapat dilihat dibawah ini.

1. Direktur
    a. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan pengadaan dan peralatan.
    b. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan dibidang administrasi keuangan, kepegawaian dan kesekretariatan.

c. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.

2. Wakil Direktur

a. Sebagai wakil pimpinan yang melaksanakan tugas dari direktur, yang secara garis besarnya bertugas merencanakan, mengkoordinir, memimpin dan mengawasi seluruh kegiatan yang ada di kantor pusat dan cabang.

b. Mempunyai wewenang mengambil keputusan, baik bersifat intern maupun bersifat ekstern untuk keperluan perusahaan.

3. Manager

a. Bertanggung jawab atas implementasi kebijakan perusahaan dan memastikan berjalannya peraturan perusahaan serta kesesuaiannya dengan objektif dan strategi perusahaan sesuai target bisnis perusahaan secara menyeluruh.

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

c. Memonitor pelaksanaan kebijakan dan strategi perusahaan serta memastikan kelancaran pelaksanaannya agar dapat berjalan secara maksimal dan tepat

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

e. Mengevaluasi dan menganalisa hasil implementasi strategi perusahaan serta mencari usulan atas pemecahan masalah yang timbul.

f. Mengarahkan fungsi setiap departemen dalam menjalankan strategi perusahaan.

4. Hrd

a. Merencanakan, mengembangkan dan mengimplementasikan strategi di bidang pengelolaan dan pengembangan SDM (termasuk perekrutan dan pemilihan kebijakan/ *practices,* disiplin, keluhan, konseling, upah dan peryaratannya, kontrak-kontrak, pelatihan dan pengembangan, perencanaan suksesi, moril dan motivasi, kultur dan pengembangan sikap dan moral kerja, manajemen penimbangan prestasi dan hal seputar manajemen mutu dan lain-lain (ditambahakan selama masih relvean).

b. menetapkan dan memelihara sistem yang sesuai untuk mengukur aspek penting dari pengembangan HR.

c. Memonitor, mengukur dan melaporkan tentang permasalahan, peluang, rencana pengembangan yang berhubungan dengan SDM dan pencapaiannya dalam skala waktu dan bentuk / format yang sudah disepakati.

d. Mengatur dan mengembangkan staf langsung (yang melakukan *direct report* kepadanya).

e. Mengelola dan mengendalikan pembelanjaan SDM per departemen sesuai anggaran-anggaran yang disetujui

f. Bertindak sebagai penghubung *(liaison)* dengan manajer memahami semua aspek-aspek penting dalam pengembangan SDM, dan untuk memastikan mereka telah mendapatkan informasi yang tepat dan mencukupi tentang sasaran, tujuan / obyektif dan pencapaian-pencapaian dari pengembangan SDM.

g. Memelihara kesadaran dan pengetahuan tentang teori pengembangan HR yang sesuai zaman dan metoda-metoda dan menyediakan penafsiran yang pantas untuk para direktur, para manajer dan staf di dalam organisasi

h. Berperan untuk evaluasi dan pengembangan strategi pengelolaan SDM dan kinerja dalam pengimplementasian strategi tersebut, dengan bekerja sama dengan tim eksekutif.

i. Memastikan setiap aktivitas mempunyai benang merah serta terintegrasikan dengan persyaratan-persyaratan organisasi *(organizational requirements)* untuk bidang-bidang manajemen mutu, kesehatan dan keselamatan kerja, syarat-syarat hukum, kebijakan-kebijakan dan tugas umum kepedulian lingkungan.

5. Supervisor

a. Supervisor bertanggung jawab untuk mengatur, mengontrol dan meningkatkan kemampuan sumberdaya manusia ,bahan baku setengah jadi, jadi dan mesin – mesin produksi didalam wilayah

tanggung jawabnya guna memaksimalkan effisiensi, meminimalkan biaya dan menghasilkan bahan setengah jadi, jadi yang memenuhi standard kebutuhan pelanggan.

b. Bertanggung jawab dalam melakukan supervisi langsung terhadap kepala regu yang dibawahinya (serta mampu mensupervisi secara tidak langsung semua karyawan yang berada di bawah tanggung jawabnya),hal ini termasuk memberikan bimbingan atau pelatihan kepada anak buah guna mencapai tingkat batas minimum kemampuan yang diperlukan bagi teamnya dan mendisiplinkan anak buahnya sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku di perusahaan .
c. Bertanggung jawab dalam mencapai tingkat kuantitas (output) ,kualitas dan schedule produksi serta tingkat utilisasi mesin produkssi yang telah ditetapkan dan disepakati bersama.
d. Bertanggung jawab dalam pemenuhan standard kualitas hasil produksi sesuai dengan tingkat kebutuhan customer & schedule pengiriman hasil produksi sesuai PPIC schedule.
e. Bertanggung jawab terhadap keselamatan kerja dan standard kebersihan lingkungan kerja (keteraturan/kerapihan lingkungan kerja).
f. Bertanggung jawab dalam melakukan koordinasi dan membina kerja sama team yang solid.

g. Bertanggung jawab dalam membuat laporan secara berkala kepada atasannya atas hasil kerjanya beserta analisa permasalahannya, tindakan–tindakan perbaikan atas permasalahan tersebut serta batas waktu estimasi penyelesaian masalah–masalah tersebut secara singkat , padat dan kongkrit.

6. Keuangan

a. Divisi ini bertanggung jawab dalam melaksanakan pembukuan dan pemeriksaan atau vertifikasi terhadap buku pembayaran perusahaan.

b. Melakukan penagihan piutang dan pembayaran utang, mengurus fasilitas perbankkan, membuat laporan keuangan dan sebagainya.

7. Costumer Service

a. Sebagai Resepsionis, Artinya sebagai penerima tamu yang datang ke Perusahaan. Tamu yang dimaksud adalah konsumen yang datang ke perusahaan. Fungsinya dalam hal melayani pertanyaan yang diajukan konsumen dan memberikan informasi yang diinginkan selengkap mungkin.

b. Sebagai Deskman, artinya sebagai orang yang melayani berbagai macam aplikasi yang diajukan konsumen.

c. Sebagai *Customer Relation Officer*, yaitu sebagai seseorang yang dapat membina hubungan baik dengan seluruh konsumen, termasuk merayu atau membujuk agar konsumen tetap bertahan tidak lari dari perusahaan.

d. Sebagai Komunikator, artinya sebagai orang yang menghubungi konsumen dan memberikan informasi tentang segala sesuatu yang ada hubungannya antara perusahaan dengan konsumen.

8. Sales Order

a. Memastikan pencapaian target penjualan
b. Memberikan pelayanan dan jasa kepada konsumen sesuai ketentuan yang berlaku dengan selalu berorientasi kepada pelayanan prima *(Service Excellence)*.
c. Mengantisipasi terjadinya complain dengan selalu memberikan pelayanan terbaik sesuai standard dan prosedur yang berlaku.
d. Melengkapi dokumen aplikasi dan yang berkaitan dengan tugas-tugas administrasi

9. Produksi

Bagian produksi adalah menjamin tercapainya hasil produksi dalam hal jumlah, kualitas dan waktu yang sesuai dengan rencana perusahaan dengan memanfaatkan sumber daya secara optimal memiliki tugas, wewenang dan tanggung jawab sebagai berikut :

a. Merencanakan dan mengatur jadwal produksi untuk semua jenis produk.
b. Mengatur pengalokasian sumber daya produksi seperti jam kerja mesin, jam kerja operator, pengiriman bahan baku yang berhubungan dengan proses produksi.

c. Melakukan pengawasan dan pengendalian produksi agar hasil produksi sesuai denganspesifikasi dan standart mutu yang telah ditetapkan.
d. Merencanakan perawatan mesin-mesin agar dapat beroperasi dengan lancar.
e. Membuat laporan produksi secara berkala mengenai pemakaian bahan baku.
f. Bertanggung jawab terhadap kelancaran proses produksi mulai dari penerimaan bahan baku sampai proses produksi hingga menjadi produk.

3.2. Metode Penelitian

Secara etimologis, metode berasal dari kata 'met' dan 'hodes' yang berarti melalui. Sedangkan istilah metode adalah jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Sehingga 2 hal penting yang terdapat dalam sebuah metode adalah cara melakukan sesuatu dan rencana dalam pelaksanaan.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar peneltian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriftif 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 menegmbangkan 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 (*choice*) alternatif 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 Perusahaan Laundry Ciremai Indah yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (*observasi*) dan wawancara kepada staf Bagian HRD

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 perusahaan terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (*observasi*) di kantor Pusat Laundry Ciremai Indah di Kabupaten Kuningan.

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 dengan pimpinan maupun staf Bagian HRD di Kantor Pusat Laundry Ciremai Indah Kabupaten Kuningan.

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 (Perusahaan Laundry Ciremai Indah). Data sekunder yang diperoleh dari perusahaan terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari sruktur organisasi *(job deskription),* laporan perkembangan harga kebutuhan pokok, serta data-data yang bersangkutan dengan perusahaan terutama dalam harga dan informasi kebutuhan konsumen.

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 berorientasi objek dan untuk

mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan waterfall.

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode pendekatan yang berorientasi objek dengan menggunakan metode pemodelan *Unified Modeling Language*, UML merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam bahasa pemograman yang berorientasi objek, saat ini UML akan mulai menjadi standar masa depan bagi industri pengembangan sistem/perangkat lunak yang berorientasi objek

Melalui pendekatan berorientasi objek, OOAD adalah metode analisis yang memerikasa requirements dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem.OOAD merupakan 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.

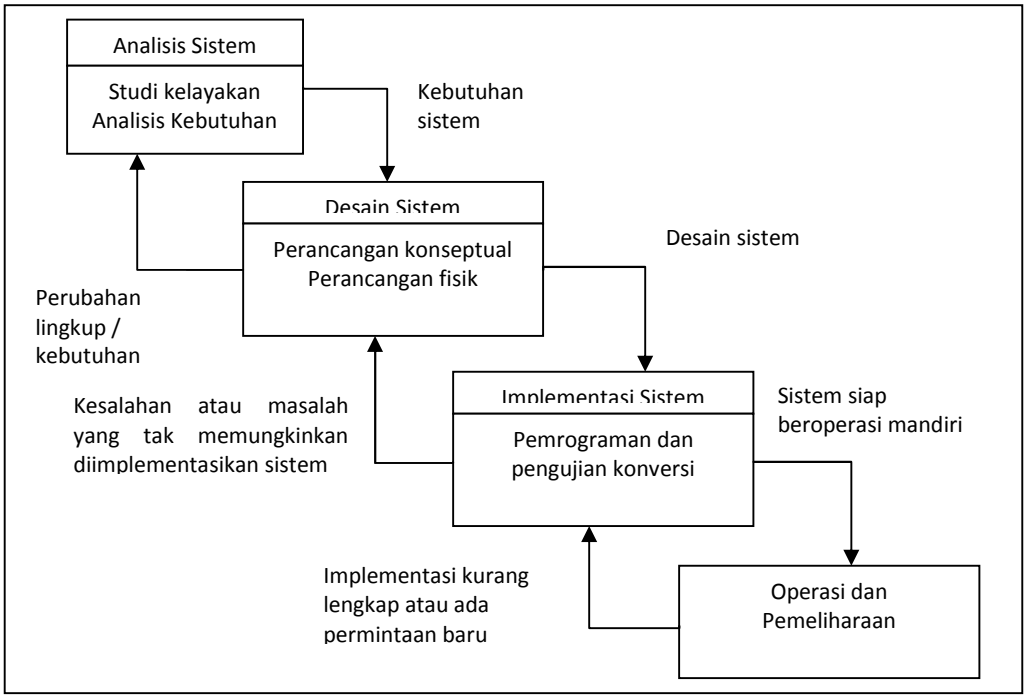
3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem.

Menurut Hoffer dalam Abdul Kadir (2003:398) metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

Seperti yang berlaku pada kebanyakan proses, pengembangan sistem informasi juga memiliki daur hidup. Daur hidup tersebut dinamakan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem. SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi.

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi SDLC model air terjun atau waterfall karena keterbatasan waktu untuk pengembangan perangkat lunak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 paradigma *waterfall* dibawah ini.



Gambar 3.2. SDLC model Waterfall
Abdul Kadir (2003:399)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dengan metode waterfall dalam melakukan pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Merupakan tahapan dimana peneliti menganalisis dan memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya serta menentukan kebutuhan sistem. Apabila terjadi perubahan lingkup atau kebutuhan sistem maka proses kembali kepada awal menganalisis kelayakan sistem. Sehingga proses berikutnya dapat dilakukan apabila proses pertama telah selesai.

Dalam tahapan analisys kelayakan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya mempelajari sistem pelayanan konsumen yang sedang berjalan, menggambarkan sistem yang sedang berjalan kedalam alat bantu analisis dan perancangan untuk mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah, dan pemilihan *(choice)* alternatif pemecahan masalah yang tepat.

2. Desain Sistem

Tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai *(user)*. Ketika akan diimplementasikan ternyata masih terdapat kesalahan atau masalah, maka proses tidak bisa dilanjutkan. Proses desain sistem harus dilakukan ulang.

Dalam tahapan ini peneliti memberikan gambaran tentang perancangan dari sistem yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahapan desain sistem ini ialah membuat tujuan dari perancangan sistem, membuat gambaran umum atau deskripsi global sistem yang dirancang.

3. Implementasi Sistem

Menterjemahkan data atau pemecahan masalah yang dirancang dari desain sistem kedalam bahasa pemograman yang telah ditentukan dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta database MySQL. Perangkat lunak pendukung yang digunakan yakni Macromedia Dreamwaver 8, Noteped ++, Xampp, serta software lain yang mendukung dalam pembuatan program.

Setelah dibuat coding maka selanjutnya sistem yang dibangun tersebut diuji untuk mengetahui layak atau tidaknya untuk diimplementasikan. Apabila tidak layak maka proses coding harus dicek kembali atau perlu tambahan fungsi lainnya.

4. Operasi dan Pemeliharaan

Setelah melewati proses pengujian dan dinyatakan layak, maka selanjutnya sistem yang dibangun siap untuk dioperasikan. Untuk pemeliharaan atau maintenance dilakukan secara berkala sesuai dengan kebutuhan.

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan Sistem Informasi Pelayanan Konsumen Berbasis Web yang dikembangkan penulis adalah :

1. *Uniformity*. Dengan metodologi UML (atau berorientasi objek pada umumnya), para pengembang cukup menggunakan 1 metodologi dari tahap analisis hingga perancangan. Hal ini tidak bisa dilakukan dalam metodologi pengembangan terstruktur.Dengan perkembangan masa kini ke arah aplikasi GUI

(*Graphical User Interface*), UML juga memungkinkan kita merancang komponen antar muka pengguna (*User Interface*) secara terintegrasi bersama dengan perancangan perangkat lunak sekaligus dengan perancangan basis data.

2. ***Understandability*.** Dengan metodologi ini kode yang dihasilkan dapat diorganisasi kedalam kelas-kelas yang menghubungkan masalah sesungguhnya sehingga lebih mudah dipahami siapa pun juga.

3. ***Stability*.** Kode program yang dihasilkan relatif stabil sepanjang waktu sebab sangat mendekati permasalahan sesungguhnya dilapangan.

4. ***Reusability*.** Dengan metodologi berorientasi objek, dimungkinkan penggunaan ulang kode, sehingga pada gilirannyaakan sangat mempercepat waktu pengembangan perangkat lunak(atau sistem informasi).

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas tentang UML, bahwa untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa alat bantu diagram visual yang menunjukan berbagai aspek dalam sistem. Ada beberapa alat bantu diagram yang disediakan dalam UML antara lain :

1. ***Use Case Diagram***

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

2. *Aktivity Diagram*

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

3. *Class Diagram*

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. *Class diagram* juga menunjukan *property* dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

4. *Sequence Diagram*

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

5. *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 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.

6. *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.

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian *software* adalah 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. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. *White Box Testing*

Pengujian *White Box* (*glass box*) adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap *detail* perancangan, menggunakan struktur kontrol dari *desain* program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Dalam pengujian *White Box* (*glass box*) memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak apakah berlebihan atau tidak.

2. *Black Box Testing*

Menurut Myers (1979: 15) 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. Selain itu, pengujian *Black Box* juga 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.

Dalam Pengujian perangkat lunak *(Software) black box* berfokus kepada persaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black box* memungkinkan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* bukan merupakan alternative dari tehnik *white box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white box*.