BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan tentang sejarah SMA PGRI 2 Bandung, visi dan misi SMA PGRI 2 Bandung, struktur organisasi dan deskripsi tugas semua bagian dalam organisasi.

3.1.1. Sejarah Singkat SMA PGRI 2 Bandung

SMA PGRI 2 Bandung merupakan sekolah alih fungsi, dari spg pgri kota Bandung. Berdaarkan surat keterangan yang dikeluarkan oleh wilyah provinsi Jawa Barat. Dalam hal ini, Departemen Pendidikan provinsi Jawa Barat dengan surat edaran No 871/102/I/1989 pada tanggal 5 Juni 1989. SMA PGRI 2 pertama kali didirikan di Jl Cipagalo Girang No 42.

SMA PGRI 2 Bandung pada saat berdirinya dipimpin oleh Ny Armilah AH. SH. Yang pada saat itu merangkap kepala SPG PGRI Bandung sampai dengan tahun 2004.

Sejak tahun 2004 SMA PGRI 2 Bandung dipimpin oleh Drs Wawan Suandana. Masa jabatan beliau berlangsung sampai akhir tahun 2009. Karen berbagai kebijakan dari pemerintah, Drs Wawan Suandana dialihtugaskan dari kepala sekolah SMA PGRI 2 Diktrinitif menjadi Kepala Sekolah SMAN 2 Bandung.

Sebagai penggantinya adalah guru negri DPK, yaitu Dra Hj Yayah Maryati. Beliau mendapat tugas sebagai kepala sekolah SMA PGRI 2 Bandung, dengan surat keputusan PPLP dikdasmen PGRI Jawa Barat dengan No SK 23/PPLP-DM-PGRI/Kep/KS/C.10 pada tanggal 19 Juli 2010. Beliau menjabat sampai sekarang.

3.1.2. Visi, Misi, dan Tujuan SMA PGRI 2 Bandung

Visi dari SMA PGRI 2 Bandung :

"Terunggul dalam prestasi dengan mutu lulusan berbudi pekerti luhur berdasarkan iman dan taqwa pada tahun 2014 di tingkat Kecamatan".

Misi SMA PGRI 2 Bandung :

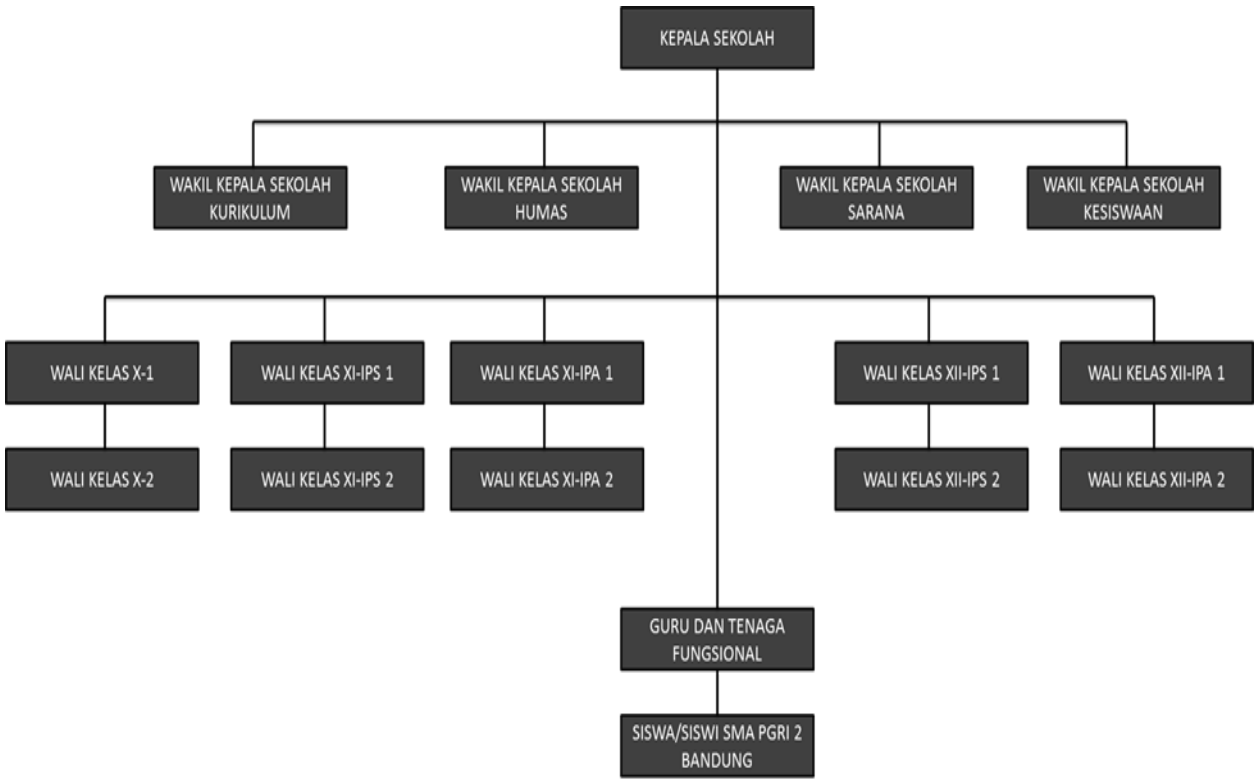
1. Mengembangkan pengetahuan di bidang iptek, bahasa, olahraga dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.
2. Menciptakan suasana belajar yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah dan demokratis.
3. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerja sama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan mandiri.
4. Meningkatkan pendidikan agama kepada peserta didik sehingga menjadi insan yang beriman, taqwa dan berakhlak mulia
5. Mengembangkan sikap dan perilaku religiusitas di lingkungan dalam dan luar sekolah.

6. Menciptakan suasana sekolah yang indah, nyaman dan menyenangkan serta bernuansa iman dan taqwa.
7. Mengupayakan pemanfaatan waktu belajar, sumber daya fisik dan manusia agar memberikan hasil yang terbaik bagi perkembangan peserta didik.
8. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan dan hidup demokratis.
9. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.
10. Membenahai administrasi penyelenggara pendidikan dalam upaya peningkatan pelayanan masyarakat.
11. Mengoptimalkan peran dan pemberdayaan sekolah sebagai pusat penididikan, bengkel kegiatan belajar mengajar dan wadah pengembangan professional guru.
12. Meningkatkan kerjasama yang baik dengan komite dan masyarakat dalam menggali sumber daya untuk membantu penyelenggaraan pendidikan.

3.1.3. Struktur Organisasi SMA PGRI 2 Bandung

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 efektivitas dan efisiensi kerja yang maksimal. Oleh karena itu dibentuklah struktur organisasi guna mempermudah pembagian tugas dan tanggung jawab.

Adapun struktur organisasi yang terdapat pada SMA PGRI 2 Bandung dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMA PGRI 2 Bandung

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi mengenai tugas, wewenang dan tanggung jawab pada SMA PGRI 2 Bandung adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

a. Menetapkan kebijakan mutu pemenuhan standar dan keunggulan sekolah.

b. Menyusun perencanaan jangka menengah, tahunan, dan semesteran.

c. Mengimplementasikan kebijaksanaan yang dilaksanakan oleh Departemen Pendidikan Nasional, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat, Dinas Pendidikan Kota Bandung, Dinas-

dinas/Departemen lain yang telah mendapatkan rekomendasi Dinas Pendidikan Kota Bandung.

d. Mengawasi dan mengevaluasi kegiatan pendidikan di tingkat sekolah.
e. Melaporkan kegiatan dan mempertanggung jawabkan kegiatan kepada Komite Sekolah, Orang Tua Murid dan dinas Departemen Pendidikan Nasional.

2. Wakasek Kurikulum

Membantu Kepala Sekolah dalam :

a. Penetapkan kebijakan mutu dalam standar sekolah.
b. Menyusun program, mengatur pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran
c. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran;
d. Menyusun jadwal dan pelaksanaan ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas serta ujian akhir sekolah & nasional
e. Menyusun anggaran kegiatan
f. Menerapkan kriteria persyaratan naik/tidak naik dan kriteria penjurusan serta kriteria kelulusan.
g. Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan administrasi guru.
h. Melaksanakan pelaporan pelaksanaan program secara berkala kepada kepala sekolah.

3. Wakasek Kesiswaan

Membantu Kepala Sekolah dalam :

a. Merencanankan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembinaan kesiswaan/OSIS.
b. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakan disiplin dan tata tertib sekolah serta pemilihan pengurus OSIS.
c. Membina pengurus OSIS dalam berorganisasi
d. Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan insidental.
e. Melaksanakan pemilihan calon siswa teladan dan calon siswa penerima bea siswa.
f. Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan di luar sekolah.
g. Menyusun program kegiatan ekstrakulikuler.
h. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala;
i. Bekerjasama dengan humas untuk pelaksanaan kegiatan hari-hari besar dan hari-hari keagamaan.
j. Melaksanakan kegiatan MOS
k. Melaksanakan kegiatan perpisahan siswa
l. Menyusun dan mengusulkan anggaran kegiatan
m. Melaksanakan evaluasi dan melaporkan kegiatan kepada kepala sekolah

4. Wakasek Humas

Membantu Kepala Sekolah dalam :

a. Merencanakan, melaksanakan, dan mengvaluasi pengembangan kerja sama dengan pemerintahan, lembaga masyarakat, lembaga pendidikan di dalam negeri.
b. Menyusun dan mengusulkan anggaran.
c. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orang tua/wali siswa;
d. Membina hubungan antar sekolah dengan Komite Sekolah;
e. Menyusun data out-put/out-come beserta sebarannya di perguruan tinggi
f. Mengelola data prestasi siswa sebagai bahan publikasi dan pencitraan sekolah
g. Membina pengembangan hubungan antar sekolah dengan lembaga pemerintah, dunia usaha, dan lembaga sosial lainnya.
h. Melakukan publikasi informasi sekolah melalui media cetak dan elektronik.
i. Menyusun laporan pelaksanaan hubungan masyarakatkan secara berkala kepada kepala seolah.

5. Wakasek Sarana/Prasarana

Membantu Kepala Sekolah dalam :

a. Menyusun rencana kebutuhan sarana prasarana sekolah yang mengacu kepada Rencana Kerja Tahunan sekolah.

b. Menyusun program dan mengkoordinir pemeliharaan inventaris sekolah
c. Merumuskan dan mengusulkan anggaran.
d. Mengkoordinasikan dan mengadministrasikan pendayagunaan sarana prasarana sekolah.
e. Mengelola alat-alat pembelajaran.
f. Menyusun laporan pelaksanaan urusan sarana dan prasarana secara berkala.

6. Wali Kelas

Wali Kelas membantu Kepala Sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

a. penyusunan / pembuatan statistik kehadiran dan prestasi bulanan siswa
b. pembuatan daftar kumpulan nilai siswa (legger)
c. pembuatan catatan khusus tentang siswa
d. pencatatan mutasi siswa
e. mengingatkan kewajiban administrasi keuangan siswa di kelasnya
f. pengisian buku Laporan Penilaian Hasil Belajar/rapor
g. pembagian buku Laporan Penilaian Hasil Belajar/rapor

7. Guru

a. Membuat dan menyiapkan program serta perangkat pembelajaran
b. Melakukan sosialisasi Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Sistem dan prosedur penilaian

kepada siswa di awal pertemuan sebelum proses belajar mengajar awal dimulai

c. Melaksanakan kegiatan penilaian berkesinambungan
d. Membuat daftar nilai
e. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan
f. Melaksanakan kegiatan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran
g. Membuat bahan ajar
h. Membuat alat peraga/pelajaran
i. Membuat media pembelajaran
j. Melaksanakan tugas tambahan di sekolah
k. Mengadakan pengembangan setiap bidang pelajaran yang menjadi tanggungjawabnya
l. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar masing-masing siswa yang diajarnya
m. Meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pelajaran
n. Ikut berperan aktif dalam menegakan disiplin siswa

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Akademik Pada SMA PGRI 2 Bandung adalah metode *deskriptif*.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) “Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia. Suatu objek, suatu set

kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang".

Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.Menurut Whitney yang di kutip dari Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) "Metode Deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat".

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:84) "Desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian".

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Dalam hal melakukan penelitian di SMA PGRI 2 Bandung ini peneliti menggambarkan dan menganalisis kejadian-kejadian dalam melakukan pengolahan data transaksi masih di lakukan secara manual (tulisan tangan).Dengan menggambarkan dan menganalisis peneliti berharap dapat

mengetahui prosedur-prosedur kerja yang berjalan pada SMA PGRI 2 Bandung sehingga penulis dapat merancang sebuah sistem yang sesuai dengan prosedur-prosedur kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Selama proses penelitian penulis menemukan beberapa masalah yang timbul di SMA PGRI 2 Bandung yang harus dipecahkan. Oleh karena itu penulis mengumpulkan data yang diperlukan dengan menggunakan teknik pengumpulan jenis data primer dan data sekunder. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) "Pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan".

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) "Data primer merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu.Ada beberapa cara dalam melakukan proses pengumpulan data primer yang dilakukan penulis diantaranya :

1. Observasi

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) “Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”.Adapun obeservasi yang dilakukan yaitu di SMA PGRI 2 Bandung.

2. Wawancara

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:193) “Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara)”. Adapun wawancara yang dilakukan dengan Pa Djuhana selaku Wakil kepala sekolah dari SMA PGRI 2 Bandung.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) “Sumber data sekunder adalah catatan rentang adanya suatu peristiwa, atupun catatan-catatan yang “jaraknya” telah jauh dari sumber orisinil”.Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan

pengembangan sistem. Dokumen-dokumen yang didapat dan digunakan oleh penulis sebagai sumber data sekunder adalah formulir pendaftaran siswa baru, data guru, draf jadwal pelajaran, draf nilai siswa.

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

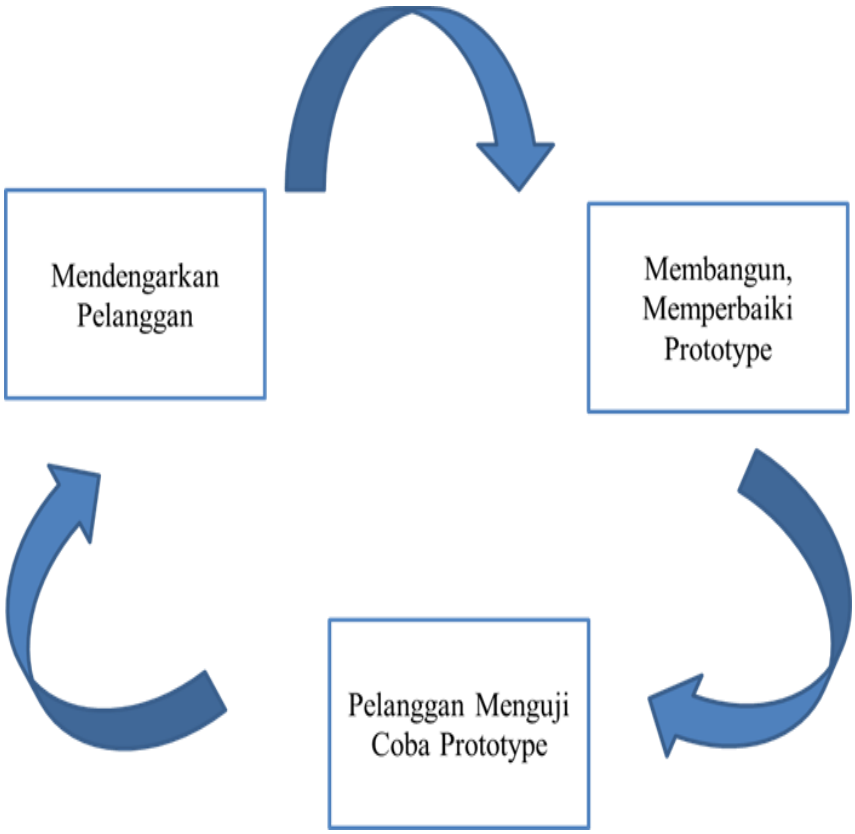
Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Akademik SMA PGRI 2 Bandung ini dengan menggunakan Metode Pendekatan *Objek Oriented.*Metode pendekatan *Objek Oriented* merupakan suatu pendekatan dalam melihat permasalahan di dalam sebuah sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi atau sistem lainnya).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan Sistem Informasi berbasis komputer merupakan suatu tugas yang kompleks dan rumit yang membutuhkan banyak sumber daya yang membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikannya. Proses pengembangan *system* harus melalui beberapa tahapan yang dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan rencana tersebut diimplementasikan. Pengembangan sistem dapat juga didefinisikan sebagai kumpulan kegiatan dari para analis sistem, perancang,

dan pemakai sistem yang mengembangkan dan mengimplementasikan *system* informasi.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping".* Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. *Prototyping* dapat diartikan sebagai proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

[Sumber : Abdul Kadir : "Sistem Informasi", Tahun 2003 hal: 456]

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, dan evaluasi p*rototyping*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Pengumpulan kebutuhan*

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat

2. *Membangun prototyping*

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. *Evaluasi protoptyping*

   Pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan penulis dalam melakukan proses penggambaran sebuah rancangan dalam pemograman berorientasi objek. Adapun alat bantu analisis yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah perancangan diantaranya, use case dan scenario *use case, activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram, *component* diagram dan *deypelopment* diagram.

1. Use Case Diagram

Usecase adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna (interaksi antara *system* dan *actor*). Usecase bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* disebut *scenario*.Dengan demikian *usecase* bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. *Actor* adalah

abstraction dari orang dan *system* yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Stereotype adalah sebuah model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu.Untuk menunjukan *stereotype* digunakan *symbol* "<<"diawalnya dan ditutup">>" diakhirnya.<<*extend*>> digunakan untuk menunjukan bahwa satu usecase merupakan tambahan fungsional dari *usecase* yang lain jika kondisi atau syarat tertentu yang dipenuhi. Sedangkan <<*include*>> digunakan untuk menggambarkan bahwa suatu usecase seluruhnya merupakan fungsional dari *usecase* seluruhnya.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. *Activity* diagram mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah activity diagram bisa mendukung perilaku *parallel* sedangkan *flowchart* tidak bisa.

3. Skenario Use Case

Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

4. Sequance Diagram

Sequance Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan progress *vertical*.

5. Class Diagram

Class diagram adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

6. Component Diagram

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.

7. Deployment Diagram

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

Rekayasa ulang aplikasi

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 yang digunakan penulis dalam pengujian software ini adalah metode Black Box Testing.

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* 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 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 system akan sangat sensitive terhadap harga input tertentu
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh system
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap system 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 akademik yang telah dibangun.