BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah "Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Objek penelitian merupakan sesuatu hal yang akan diteliti dengan data yang didapatkan untuk suatu tujuan tertentu. Dengan demikian objek penelitian yang diambil oleh peneliti pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Selanjutnya untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugasnya di bawah ini.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan *tourism* atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengatur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukan Direktorat Jendral Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan *tourism* atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengatur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukan Direktorat Jendral Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Pada tahun 1969, pemerintah mengeluarkan Instruksi Presiden No. 9/1969 yang berisi tentang pembentukan Badan Pariwisata Nasional (BAPARNAS) dalam rangka untuk menjamin pembinaan dan pengembangan yang efektif dan berlanjut dalam pelaksanaan yang diusahakan oleh pihak pemerintah dan swasta. BAPARNAS bertugas untuk membantu Mentri Perhubungan dan Dirjen Pariwisata.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Mentri Perhubungan No. SK. 71/11/1969, dibentuklah Dinas Pariwisata di Tingkat Daerah (Dinas Pariwisata Daerah/ DISPARDA). Kemudian Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat membentuk Dinas Pariwisata Tingkat I Jawa Barat, setelah itu dibentuklah Dinas Pariwisata Kotamadya Tingkat II Bandung berdasarkan Peraturan Daerah No. II/ 1969. Pada tahun 1971 samapi dengan 1987 tercatat dengan nama Kantor Pariwisata Daerah (KAPARDA).

Sejak keluarnya Peraturan Daerah No. II/ 1985 tentang pembentukan Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung, maka sejak tahun 1987 KAPARDA diganti menjadi Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung. Sejalan dengan adanya otonomi daerah Indonesia, seluruh tingkat Pemerintah di Indonesua baik di pusat, propinsi, maupun kota dan kabupaten mengalami beberapa perubahan. Berdasarkan UU No. 22/ 1999, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat II Kotamadya mengalami perubahan menjadi Dinas Pariwisata Kota Bandung dan mendapatkan penambahan kewenangan yang lebih luas terhadap urusan Biro Perjalanan dan Hotel Berbintang.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam upaya memenuhi kewenangan yang diberikan berdasarkan UU no. 22/ 1999 struktur organisasi dan tata kerja Dinas Pariwisata Kota Bandung pun mengalami beberapa Perubahan yang diatur dalam Peraturan Daerah No. 5 tanggal 7 Maret 2001 mengenai struktur organisasi Dinas Pariwisata kota Bandung. Kemudian pada tanggal 4 Desember 2007 melalui Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2007 Dinas Pariwisata Daerah Kota Bandung dirubah menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung sampai sekarang.

3.1.2 Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Visi

Visi Dinas dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2009-2013 adalah **“MEMANTAPKAN KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA SENI BUDAYA DAN TUJUAN WISATA TAHUN 2013”**

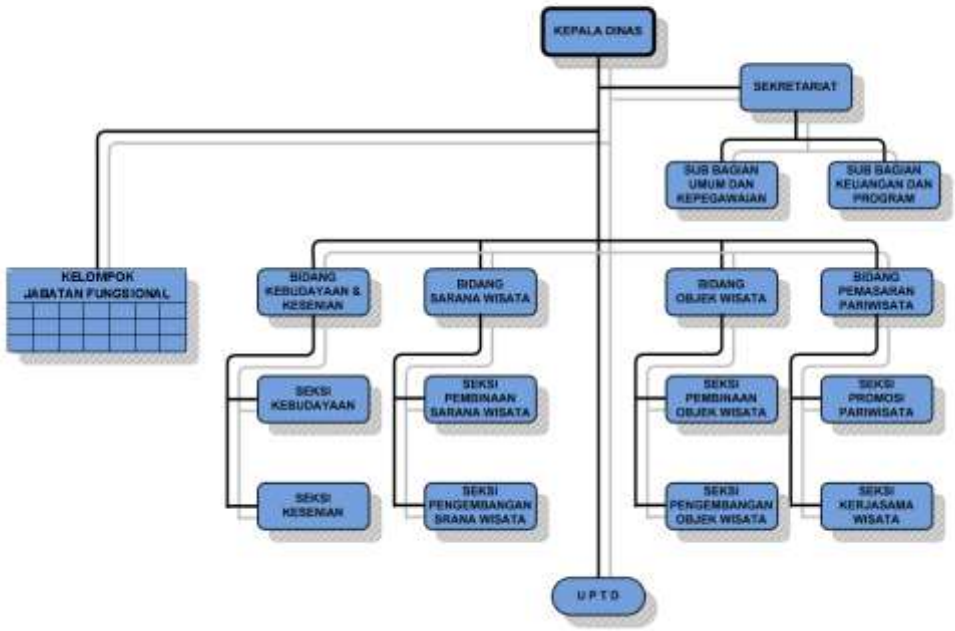
Visi di atas mengandung pengertian bahwa Kota Bandung sebagai Kota Seni Budaya (Puseur Budaya) dan Kota Tujuan Wisata saat ini merupakan upaya secara intens dilakukan pada periode 2004-2008 akan dan perlu dimantapkan keberadaannya pada periode 2009-2013. Sehingga Kota Bandung ke depan benar-benar menjadi Kota Seni Budaya dan Tujuan Wisata yang berdaya saing tinggi sejajar dengan kota-kota lain di dalam dan luar negeri yang selama ini telah menunjukan kiprahnya di Bidang Budaya dan Pariwisata.

Misi

1. Misi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah:
2. Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Kelembagaan Kepariwisataan Yang *Profesional*, Berkarakteristik Sunda Dan Berwawasan Global.
3. Meningkatkan pelestarian, pemberdayaan, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan dan kesenian.
4. Mengembangkan industri pariwisata yang *kreatif, inovatif* dengan memperhatikan terlaksananya sapta pesona.
5. Meningkatkan destinasi pariwisata kota yang berdaya saing tinggi baik pada tingkat *regional*, nasioanal maupun *internasional*.
6. Meningkatkan pemasaran melalui kemitraan dan kerjasama budaya dan pariwisata dengan pemangku kepentingan dan/atau Kab/Kota/Negara lain.

3.1.3. Struktur Organisasi

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan Perda 13 Tahun 2007, Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah melaksanakan sebagaian urusan Daerah di Bidang Kebudayaan dan Pariwisata. Sedangkan Rincian Tugas Pokok dan Fungsinya ditentukan dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor: 475 Tahun 2008. Pada dasarnya kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan

dan Pariwisata adalah melakukan pembinaan dan pengembangan bidang-bidang kebudayaan dan kepariwisataan.

1. Sekretaris

   Melaksanakan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi adminitrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas, pengkoordinasian penyelengaraan tugas-tugas Bidang serta melakukan pembinaan, monitoring, evaluasi, peloporan dan pengendalian kegiatan kesekretariat Dinas.

2. Bidang Objek Wisata

   Melaksanakan pembinaan objek wisata yang sudah ada seperti museum, kebun binatang, tempat hiburan, sedangkan pengembangan objek wisata mencari alternatif yang bisa dijadikan objek wisata baru seperti wisata belanja, wisata kuliner dan wiasta air Cikapundung.

3. Bidang Sarana Wisata

   Melaksanakan pembinaan sarana wisata yang sudah ada seperti hotel-hotel dan restouran-restouran, sedangkan pengembangan sarana wisata antara lain dengan merekomendasikan pendirian hotel-hotel dan restouran-restouran baru serta memantau mobilitas masyarakat pengguna sarana wisata.

4. Bidang Pemasaran

   Melaksanakan promosi dengan mengadakan pameran-pameran, merekomendasikan acara-acara untuk menarik wisatawan, sedangkan kerjasama wisata untuk bekerjasama mempromosikan Kota Bandung.

5. Bidang Seni Budaya

   Melaksanakan pengembangan dan pembinaan kesenian dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung terutama kesenian dan kebudayaan tradisional dengan memfasilitasi kelompok-kelompok masyarakat yang berkecimpung di bidang seni budaya.

6. Unit Pelaksana Teknis Padepokan

   Salah satu gedung yang dimiliki oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang dapat digunakan untuk berbagai macam acara-acara pementasan kesenian atau acara serimonial, baik yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Bandung atau acara-acara masyarakat umum.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional, empiris* dan *sistematis*.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian diawali saat menemukan ide, menentukan tujuan, kemudian merencakan penelitian (permasalahan, merumuskan, menetukan tujuan penelitian, sumber informasi dan melakukan kajian dari berbagai pustaka,

menentukan metode yang digunakan, analisis data dan menguji hipotesis untuk mendapatakan hasil penelitian).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah data sekunder dimana dokumen-dokumen yang didapat ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Penelitian primer membutuhkan data atau informasi dari sumber pertama, biasanya kita sebut dengan responden. Data atau informasi diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuesioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara. Yang termasuk dalam kategori ini ialah:

1. Studi Kasus

   Studi kasus menggunakan individu atau kelompok sebagai bahan studinya. Biasanya studi kasus bersifat longitudinal.

2. Survei

   Survei merupakan studi yang bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu. Pada umumnya survey menggunakan kuesioner sebagai alat pengambil data.

3. Riset Eksperimental

   Riset eksperimental menggunakan individu atau kelompok sebagai bahan studi. Pada umumnya riset ini menggunakan dua kelompok atau lebih untuk dijadikan sebagai obyek studinya.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Penelitian sekunder menggunakan bahan yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti. Penelitian ini juga dikenal dengan penelitian yang menggunakan studi kepustakaan dan yang biasanya digunakan oleh para peneliti yang menganut paham pendeketan kualitatif. Data sekunder yang peneliti ambil yaitu profil perusahaan, struktur organisasi, sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, serta dokumen-dokumen yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang diambil dalam penelitian ini adalah metode pendekatan berorientasi objek dengan metode pengembangan sistem menggunakan model *prototype*, hal ini diambil sesuai masalah yang dipecahkan dan kemampuan dari penulis.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode pendeketan berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek adalah cara memandang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar konsep objek yang mengkombinasikan struktur data dan perilaku entitas.

Dengan menggunakan pendeketan berorientasi objek dapat menuntun penggunaan ulang *(reuse)* komponen-komponen program sebelumnya. Penggunaan kembali menuntun pengembangan perangkat lunak lebih cepat dan berkualitas lebih tinggi. Berorientasi objek mempermudah pemeliharaan karena strukturnya secara inheren sudah decouple di dalam level mikro. Dan sistem

berorientasi objek lebih mudah diadaptasi dan diskala menjadi sistem lebih besar karena sistem-sistem lebih besar dibuat dengan subsistem-subsistem yang dapat diguna ulang.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sebuah sistem hal yang sangat penting dan harus diperhatikan agar menghasilkan suatu sistem yang baik dan dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan merupakan kajian teknis formal. Untuk itu digunakan metode – metode perancangan sistem. Pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pelaporan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pengembangan model *Prototype*.

Prototype adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. Prototype berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam tiga kegiatan utama, yaitu :

1. *Analysis*

   Digunakan untuk membuat keputusan, apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki system.

2. *Design* (Perancangan)

   Tahapan perancangan / desain memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi

perusahaan yang diperoleh dari pemlihan alternatif sistem yang terbaik. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini meliputi perancangan *output, input,* dan *file*.

3. *Implementation*

   Memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan logikal ke dalam kegiatan yang sebenarnya dari sistem informasi yang akan dibangunnya atau dikembangkan ny, lalu mengimplementasikan sistem yang baru tersebut ke dalam salah satu bahasa pemrograman yang paling sesuai. Pada tahap ini juga harus menjamin bahwa sistem yang baru dapat berjalan secara optimal. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah pembuatan program dan test data, pelatihan dan pergantian sistem.

4. *Fungtion*

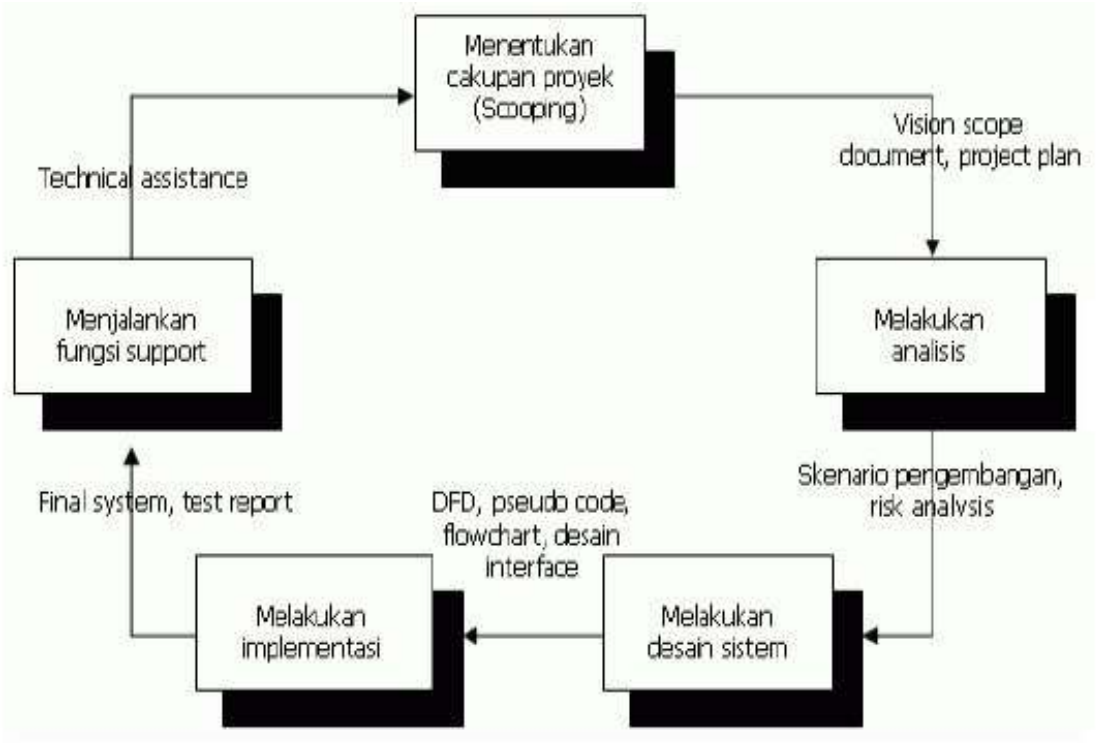
   Agar dapat menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai maka perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu pada bagian fungsi-fungsinya sebelum digunakan. Apakah semua fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik atau tidak baik dari segi fungsi konten dari aplikasi ataupun fungsi dari database server. Menjalankan fungsi ini dapat dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

5. *Scooping*

Menentukan cakupan atau *scooping* adalah pengujian dari sistem apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Dalam penerapan tahapan pengembangan sistem informasi penulis menggunakan sistem pengembangan prototype. 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. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detal output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelasaikan system yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. 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 actual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.



Gambar 3.2 Proses Prototype

(Sumber: http://www.ristinet.com/2010/04/16)

a. Melakukan Analisis

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

b. Melakukan Desain Sistem

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output). Hal ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan.

c. Melakukan Implentasi

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

d. Menjalankan Fungsi Support

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu pada bagian fungsi-fungsinya sebelum digunakan. Menjalakan fungsi ini dapat dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

e. Menentukan Cakupan

Menentukan cakupan apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan. Adapun alasan mengapa penulis menggunakan metode ini karena metode ini mempunyai beberapa keunggulan diantaranya.

Keunggulan prototyping adalah:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan system
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan system
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek akan menggambarkan dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML).

1. ***Use Case Diagram***

   Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". *Use Case* dilakukan oleh satu *actor* yang digambarkan dengan simbol orang yang dihubungkan dengan garis yang menunjukan hubungan komunikasi. Setiap *Use Case* harus diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksi dengan *Actor.* Nama *Use Case* boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada *Use Case* yang memiliki nama yang sama.Diagram ini memperlihatkan himpunan Use-Case dan Actor-Actor (jenis khusus dari kelas). Diagram ini penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. ***Activity Diagram***

   Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan tipe-tipe objek dalam *system* dan berbagai jenis hubungan atau relasi statis yang ada diantara mereka. Diagram ini memberikan gambaran umum dari sistem. Seperti tipe-tipe dari objek dengan menunjukan kelasnya dan *relationship* yang diantara mereka, serat penjelasan detail tiap-tiap kelas ke dalam model suatu *system. Class diagram* bersifat s*tatic* (tidak berubah) yang akan menunjukan apa itu interaksi tapi tidak menjelaskan apa yang terjadi ketika mereka melakukan interaksi. Diagram ini memperlihatkan kelas-kelas, antamuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, dan relasi-relasi. Diagram ini umum ditemui pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meski sifatnya statis, sering pula memuat kelas-kelas aktif.

4. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram merupakan gambaran interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *massage* yang digambarkan terhadap waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use Case. Sequence Diagram* juga digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkain langkah-langkah apa yang seharusnya terjadi sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan sesuatu didalam *Use Case* sebagai *output.* Untuk *message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* dipetakan menjadi operasi/metode dari *class. Activation barn* menunjukan lamanya eksekusi sebuat proses, biasanya diawali dengan sebuah *message*.Sequence

Diagram menggambarkan alur kerja dari fungsi-fungsi dalam sistem dengan use-case dimana didalamnya terdapat actor. Diagram ini sangat memperhatikan waktu/ terurut berdasarkan kejadian (sequence).

5. ***Component Diagram***

   Component Diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam sistem dan hubungan antara mereka. Pada *Component View*, akan difokuskan pada organisasi fisik sistem.

6. ***Deployment Diagram***

   Deployment Diagram adalah pandangan yang terkait dengan penyebaran fisik aplikasi. Dalam hal ini termasuk persoalan *layout* jaringan dan lokasi komponen-komponen dalam jaringan.

3.2.4 Pengujian Perangkat Lunak

Roger Pressman (2002 : 59). Pengujian *Software* (Perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Pada penelitian ini penulis menggunakan pengujian *Black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikina pengujian black box memungkinkan perekayasaan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsioanal untuk suatu program. Pengujian *black box* bukan merupakan alternative dari teknik

white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap *class* kesalahan daripada metode *white box*.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Kesalahan inisialisasi atau terminasi.

Tidak seperti pengujian *white box*, yang dilakukan pada saat diawal proses pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena pengujian *black box* memperhatikan *structure control*, maka perhatian berfokus pada domain informasi. Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana validasi fungsional diuji?
2. *Class* input apa yang akan membuat test case menjadi baik?
3. Apakah sistem sangat *sensitive* terhadap harga input tertentu?
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi?
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem?

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

1. *Test case* yang mengurangi, dengan harga lebih dari satu, jumlah *test case* tambahan yang harus didesain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. *Test case* yang memberi tahu kita sesuatu mengenai kehadiran atau ketidakhadiran kelas kesalahaman daripada memberi tahu kesalahan yang berhubungan hanya dengan pengujian spesifikasi yang ada.