

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Web

A. *E-commerce*

Menurut Wakhida (2009:118) menjelaskan bahwa "*e-commerce* yaitu berjualan barang – barang di internet dengan cara membuat situs yang berisikan katalog barang – barang yang dijual".

Menurut Laudon dan Jane (2007:63) menjelaskan bahwa "ada banyak cara mengklasifikasi transaksi *e-commerce*, salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi *e-commerce*, tiga katagori utama *e-commerce* adalah bisnis ke konsumen (B2C), bisnis ke bisnis (B2B), dan konsumen ke konsumen (C2C)".

1. *E-commerce* bisnis ke konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan. Amazon.com, yang barangnya kepada konsumen perorangan adalah contoh *e-commerce* B2C.
2. *E-commerce* bisnis ke bisnis melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan. Situs *web* ChemConnect merupakan situs untuk membeli dan menjual gas alam cair, bahan bakar, bahan kimia dan plastik. Situs ini merupakan contoh dari *e-commerce* B2B.
3. *E-commerce* konsumen ke konsumen (C2C) melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen. Sebagai contoh eBay, situs lelang *web* raksasa,

memungkinkan orang menjual barang mereka ke konsumen lain dengan melelangnya kepada penawar tertinggi.

B. Website

Menurut Hidayat (2010:2) mendefinisikan bahwa:

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi *teks*, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman.

Agar *website* dapat diakses diseluruh dunia, maka diperlukan jaringan *internet*. Istilah *internet* sering dikenal sebagai media yang dapat digunakan untuk mencari beragam informasi.

Menurut Ramadhan (2005:1) menjelaskan ”*internet* adalah singkatan dari *Interconnected Network*. *Internet* merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan – jaringan komputer di seluruh Indonesia”.

Berbagai jenis komputer dengan spesifikasi yang berbeda – beda dapat saling bertukar informasi dan data melalui internet menggunakan seperangkat aturan yang disebut protokol TCP/IP.

Untuk membedakan setiap komputer atau jaringan yang terhubung ke internet maka digunakan identitas tertentu yang disebut alamat IP (*IP Address*). Alamat IP merupakan kombinasi angka – angka yang menunjukkan identitas sebuah komputer atau jaringan di *internet*. Contoh alamat IP : 202.155.2.111.

Internet mampu membuat pekerjaan kita lebih mudah dan efisien. Segala informasi bisa dengan mudah didapat melalui *internet*. Perbedaan jarak tidak lagi menjadi hambatan dalam melakukan komunikasi.

Untuk dapat mengakses *internet* diperlukan perangkat lunak yang disebut *Browser*. *Browser* bertugas menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen – dokumen yang disediakan *website*.

Menurut J.Com (2009:3) menjelaskan bahwa "*browser* adalah alat atau perangkat yang memungkinkan pengguna internet untuk menjelajahi dunia maya tersebut dan mengunjungi *website – website* yang ada".

Konten yang dapat ditampilkan dalam *browser* antara lain *teks, image, video, music* dan data lainnya yang terdapat dalam sebuah situs atau halaman situs. *Browser* berkomunikasi dengan *web server* menggunakan HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) untuk mengambil data sehingga dapat menampilkan konten dari sebuah situs. Oleh karena itu, alamat atau URL (*Uniform Resource Locator*) dari situs diawali dengan HTTP, agar dapat diakses dengan menggunakan *browser*.

Dinamakan *browser* karena berasal dari kata *browse* yang dalam Bahasa Inggris yang berarti melihat-lihat. Oleh karena itu, aktivitas melihat – lihat situs dalam *internet* melalui *browser* juga dinamakan dengan istilah *browsing*. Ada banyak sekali aplikasi *browser* yang diciptakan oleh pabrikan yang berbeda, salah satunya Mozilla Firefox yang dirancang oleh Mozilla Corporation dan dikembangkan oleh Mozilla Foundation. Mozilla Firefox merupakan *browser* gratis dan *open source*.

C. Bahasa Pemrograman

Dalam perancangan sistem informasi penjualan pakaian batik berbasis *web* ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML dan *Javascript*.

Menurut Adelheid (2012:2) menjelaskan "PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam *server* dan dieksekusi didalam *server* untuk selanjutnya ditransfer dan dibaca oleh *client*".

Dalam halaman html dapat di masukkan kode-kode PHP yang akan dijalankan setiap kali halaman tersebut dieksekusi. Kode-kode PHP akan diinterpretasikan pada *web server* dan menghasilkan HTML atau *output* lainnya yang akan dilihat oleh pengunjung *web*.

Metode kerja PHP diawali dengan permintaan suatu halaman *web* oleh *browser*, berdasarkan *Uniform Resource Locator* (URL) atau dikenal dengan sebutan alamat internet. *Browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *web server*. Selanjutnya *web server* akan mencari berkas PHP yang diminta dan setelah didapatkan, isinya akan segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya berupa kode HTML ke *web server*. Lalu *web server* akan menyampaikan isi halaman *web* tersebut kepada klien melalui *browser*.

Setiap perintah dari PHP harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;). Umumnya setiap *statement* dituliskan dalam satu baris. Penulisan skrip PHP dalam tag HTML dapat dilakukan dengan dua cara yaitu *Embedded Script* dan *non-Embedded Script*.



Menurut Sibero (2011:19) menyatakan bahwa "HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*". Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu: mengontrol tampilan dari *web page* dan kontennya, mempublikasikan dokumen secara online sehingga bisa di akses dari seluruh dunia dan masih banyak lagi fungsi yang bias dilakukan HTML.

Menurut Adi (2006:57) menyatakan bahwa "Javascript adalah bahasa skrip dari Netscape yang berfungsi mirip dengan VBScript namun bahasa dasarnya adalah Java". Javascript berevolusi dari LiveScript dan NetScape dan kompatibel dengan bahasa pemrograman java.

Dan CSS menurut Sulistyawan, dkk (2008:32) menjelaskan "CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah Bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur *style* suatu dokumen. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman *web* yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML".

CSS memungkinkan *web developer* untuk memisahkan HTML dan aturan – aturan untuk membentuk tampilan sebuah *website*. Namun terkadang banyak orang yang baru belajar HTML menganggap remeh kekuatan dan fleksibilitas dari sebuah CSS.

CSS diperkenalkan untuk pengembangan *website* pada tahun 1996. Nama CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi *style* yang berbeda dapat diletakan secara berurutan, yang kemudian akan membentuk hubungan *parent-child* pada setiap *style*. Setelah CSS distandarisasikan, Internet Explorer dan Netscape melepas *browser*



terbaru mereka yang telah sesuai atau paling tidak hampir mendekati dengan standar CSS.

CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*. CSS menggunakan kode – kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* baru yang biasa disebut *class*.

CSS dapat mengubah besar kecilnya *text*, mengganti warna *background* pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna *border* pada *table*, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan oleh CSS. Singkatnya, CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman HTML.

D. Basis Data

Aplikasi basis data yang digunakan penulis dalam perancangan *web e-commerce* tugas ini adalah MySQL. MySQL merupakan sebuah *relational database management system*, yang menyimpan data pada tabel-tabel yang terpisah daripada menyatukan semua data dalam satu tabel yang besar, hal ini dapat meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas.

Menurut Anhar (2010:21) menjelaskan bahwa "MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya". MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU General Public*



License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Dan XAMPP menurut Yogi (2008:7) menjelaskan bahwa "XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal".

E. Adobe Dreamweaver CS6

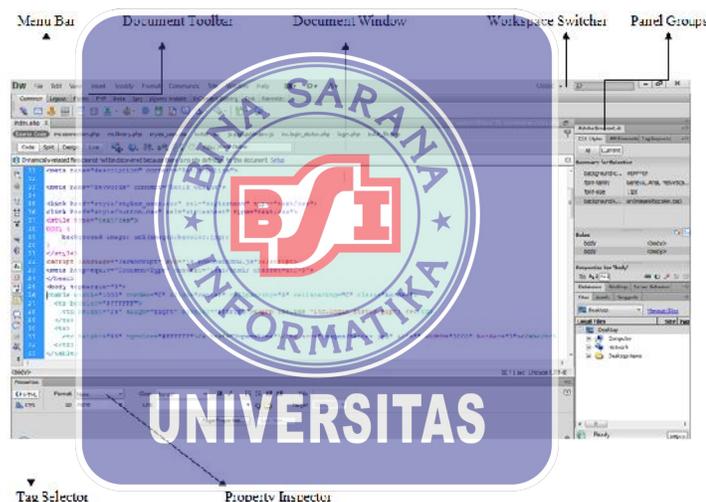
Menurut Andi (2013:2) menjelaskan "Adobe Dreamweaver CS6 merupakan salah satu aplikasi populer yang digunakan untuk mendesain sekaligus melakukan pemrograman *web*".

Dengan program ini seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya tanpa harus menuliskan *tag-tag* HTML satu persatu. Adobe Dreamweaver CS6 menggunakan metode klik dan *drag* yang dapat mempermudah dalam membuat *website*.

Adobe Dreamweaver CS6 adalah editor yang lengkap yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk *layer*. Dengan adanya program ini

kita tidak akan susah-susah mengetik *script-script* format HTML, PHP maupun bentuk program lainnya.

Pada area kerja Adobe Dreamweaver CS6 terdapat berbagai macam fasilitas yang digunakan untuk melakukan semua hal yang berkaitan dengan aktivitas editing halaman web. Area kerja yang ada dalam Adobe Dreamweaver CS6 terdiri dari Menu bar, Document Toolbar, Document Window, Panel Groups, Workspace Switcher, Tag Selector, dan Property Inspector. Secara umum tampilan area kerja dapat Anda lihat seperti gambar berikut:



Sumber : Andi (2013:15)

Gambar II.1 Tampilan Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS6

Keterangan:

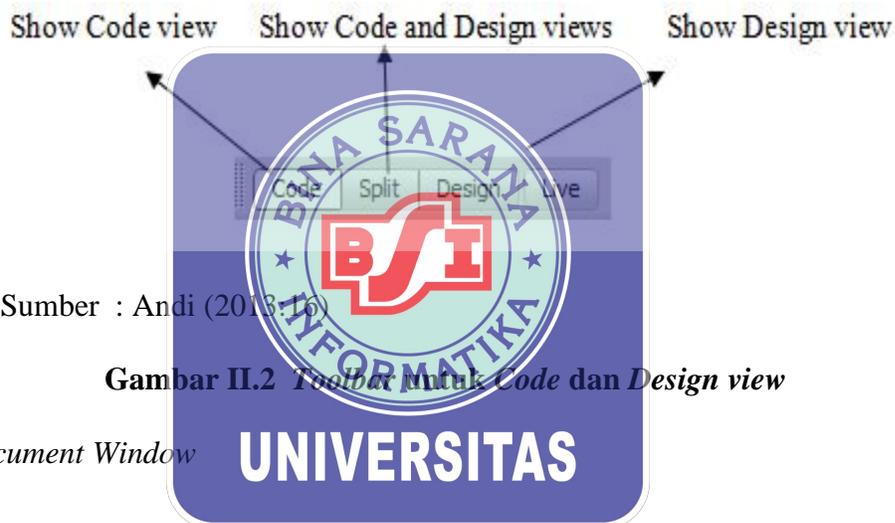
1. *Menu Bar*

Menu Bar pada Adobe Dreamweaver CS6 terdiri dari menu File, Edit, View, Insert, Modify, Format, Commands, Site, Window, dan Help. Masing-masing menu mempunyai submenu sesuai kategorinya dengan fungsi yang berbeda.

Misalnya menu bar File berisi perintah-perintah yang digunakan untuk pengelolaan file dokumen seperti membuka file, membuat file baru, menyimpan file, dan sebagainya.

2. *Document Toolbar*

Document Toolbar berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengatur dengan cepat layar kerja dokumen pada Dreamweaver, di antaranya Show Code view, Show Code and Design views, Show Design view, and Live.



Sumber : Andi (2013:16)

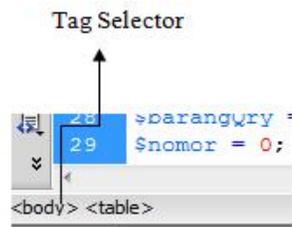
Gambar II.2 *Toolbar untuk Code dan Design view*

3. *Document Window*

Document Window menampilkan dokumen dari halaman *web* yang aktif atau dokumen yang sedang diedit. Pada Document Window terdapat Title Bar yang menampilkan informasi nama file, fasilitas Zoom, Document Toolbar, dan Tag Selector.

4. *Tag Selector*

Tag Selector yang terdapat pada Document Window di bagian bawah sebelah kiri berfungsi untuk menampilkan tag HTML dari objek yang terseleksi.

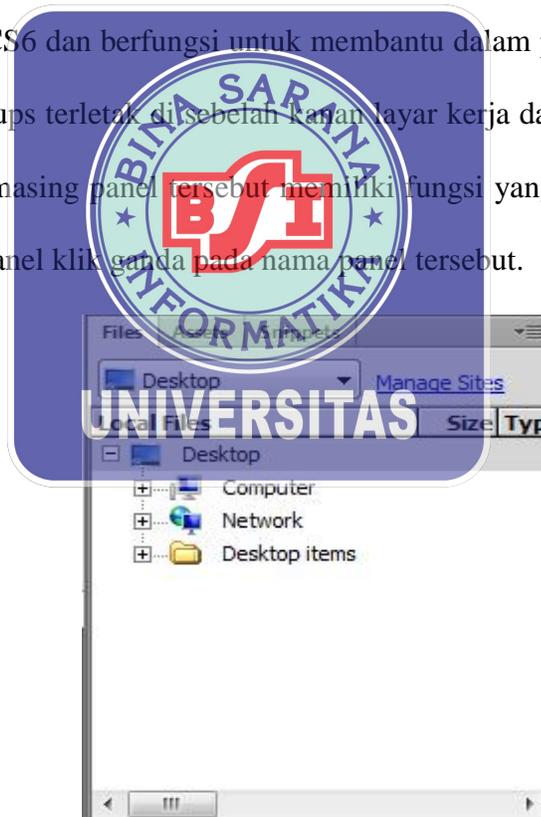


Sumber : Andi (2013:18)

Gambar II.3 Tag Selector

5. Panel Groups

Panel Groups merupakan salah satu fasilitas yang terdapat pada Adobe Dreamweaver CS6 dan berfungsi untuk membantu dalam proses editing halaman *web*. Panel Groups terletak di sebelah kanan layar kerja dan terdiri dari beberapa panel. Masing-masing panel tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda. Untuk menampilkan panel klik ganda pada nama panel tersebut.



Sumber : Andi (2013:19)

Gambar II.4 Panel Groups

6. *Insert Panel*

Mulai versi Dreamweaver CS5, Insert Toolbar digunakan dalam Panel Group, berbeda pada versi sebelumnya yang diletakkan secara terpisah. Insert Panel berfungsi untuk menyisipkan objek-objek ke dalam halaman web. Pada Insert Panel terdapat beberapa tab, diantaranya:

- a. *Tab Common* terdapat pilihan untuk memasukkan *hyperlink*, *email link*, *named anchor*, tabel, gambar, media lain, tanggal, komentar, *templates* dan lainnya.



Gambar II.5 *Tab Common*

- b. *Tab Layout*

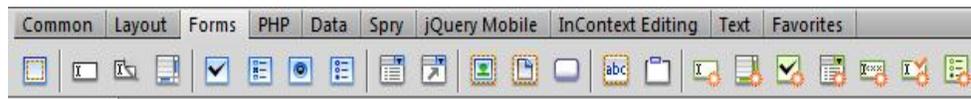
Tab ini berisi berbagai *tool* yang berfungsi untuk membuat *layout* halaman web, seperti untuk membuat tabel *frame* dan sebagainya.



Gambar II.6 *Tab Layout*

- c. *Tab Forms*

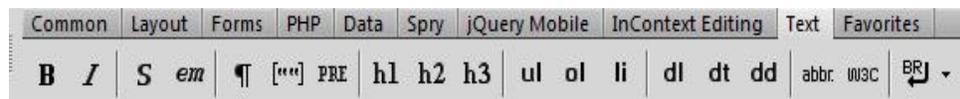
Terdapat ikon pembentuk form seperti *Text Field*, *Hidden Field*, *Textarea*, *Checkbox*, *Checkbox Group*, *Radio Button*, *Radio Group*, *List* atau *Menu*, *Jump Menu*, *Image Field*, *File Field*, dan *Button*.



Gambar II.7 Tab Forms

d. *Tab Text*

Di dalamnya terdapat ikon untuk memformat teks seperti *Bold*, *Italic*, *Strong*, *Emphasis*, *Paragraph* dan lainnya.

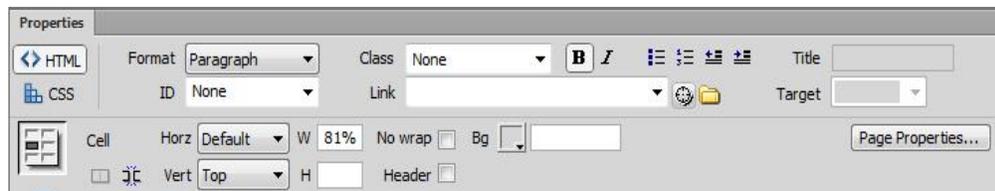


Gambar II.8 Tab Text

7. *Property Inspector*

Berfungsi untuk mengatur ataupun mengedit *property* objek-objek yang digunakan dalam halaman web. *Property Inspector* menampilkan semua objek (misalnya objek teks, objek gambar, objek tabel) yang terseleksi pada jendela kerja. Bagian ini terdiri dari:

- a. *Page Property Inspector*, digunakan untuk mengatur parameter halaman *website*. Parameter tersebut adalah:



Gambar II.9 Page Property Inspector

- 1) *Format*, digunakan untuk melakukan pengaturan teks yang akan dituliskan pada dokumen.

- 2) *Font*, digunakan untuk melakukan pengaturan huruf yang akan digunakan pada halaman *website*.
- 3) *Size*, digunakan untuk menentukan ukuran huruf yang akan digunakan.
- 4) *Text Color*, digunakan untuk menentukan warna huruf yang akan digunakan pada *website*.
- 5) *Align Paragraf*, digunakan untuk mengatur letak *paragraf*, pilihannya ada rata kiri, rata kanan, rata tengah, dan rata kiri kanan.

b. *Image Property Inspector*, terdapat beberapa parameter, antara lain:



Gambar II.10 *Image Property Inspector*

- 1) Ukuran gambar, dinyatakan dalam *pixel*. Besar ukurannya terlihat pada kotak isian W (*Width*) dan H (*Height*).
- 2) Letak *file* gambar, dinyatakan pada kotak Src (*Source*) yang berisi keterangan di mana letak *file* gambar itu berada.
- 3) *Link*, berisikan alamat URL yang merupakan *link* tujuan ketika gambar itu ditekan.

c. *Tabel Property Inspector*, terdapat beberapa parameter, antara lain:



Gambar II.11 *Tabel Property Inspector*

- 1) *Rows* berisi angka yang menunjukkan jumlah baris yang terdapat pada tabel tersebut.
 - 2) *Cols* berisi angka yang menunjukkan jumlah kolom yang terdapat pada tabel tersebut.
 - 3) *W (Width)* berisi angka yang menunjukkan panjang tabel yang satuannya dapat berupa *pixel* ataupun *prosentase*.
 - 4) *H (Height)* berisi angka yang menunjukkan tinggi tabel.
 - 5) *Align* menunjukkan letak posisi tabel pada dokumen *website*, dengan pilihannya *Default, Left, Center, dan Right*.
 - 6) *Border* berisi angka yang menunjukkan ketebalan *border* sebuah tabel.
8. *Workspace Switcher*
- Berfungsi untuk mengubah ataupun mengatur jendela kerja sesuai yang diinginkan sehingga dapat memudahkan membuat halaman web. Di antaranya adalah model *Designer, Classic, Coder, dan sebagainya*.



Gambar II.12 *Workspace Switcher* .

9. *Ruler*

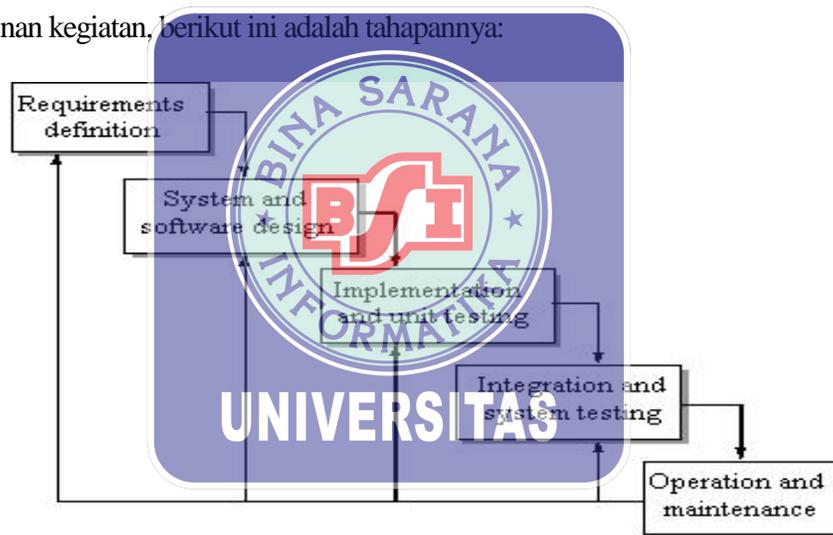
Mempermudah pengukuran secara akurat.

10. *Files Panel*

Digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk *situs web*.

F. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan teori model *waterfall* (Sommerville, 2007:66) adalah tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan, berikut ini adalah tahapannya:



Sumber: Sommerville (2007:66)

Gambar II.3 Waterfall Model

Keterangan:

1. (*Requirements analysis and definition*) Analisis Kebutuhan

Tahap ini sangat menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang

menghubungkan dengan lingkungan sekitar. Dan hasilnya berupa spesifikasi sistem.

2. *(System and software design)* Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, representasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan interaksi antar objek di dalam kelas.

3. *(Implementation and unit testing)* Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Tahap penyatuan unit-unit program untuk kemudian di uji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operating and maintenance*

Tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

Namun dalam penulisan ini menggunakan tiga tahap saja dari lima tahap di atas, yaitu : tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan sistem dan perangkat lunak, tahap implementasi dan pengujian unit.



2.2. Teori Pendukung

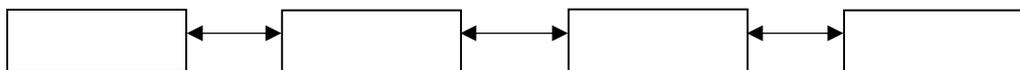
A. Struktur Navigasi

Menurut Sutopo (2007:6) Menjelaskan bahwa "Dalam pengembangan *web*, terdapat beberapa model navigasi dasar, yang harus dikenal dengan baik oleh desainer, karena setiap model navigasi dapat memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda". Struktur navigasi termasuk struktur terpenting dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia dan gambarnya harus sudah ada pada tahap perancangan. Peta navigasi merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi multimedia dengan pemberian perintah dan pesan. Peta navigasi juga memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek dalam aplikasi multimedia dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna.

Ada 4 macam bentuk dasar dari peta navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia, yaitu:

1. *Linear*

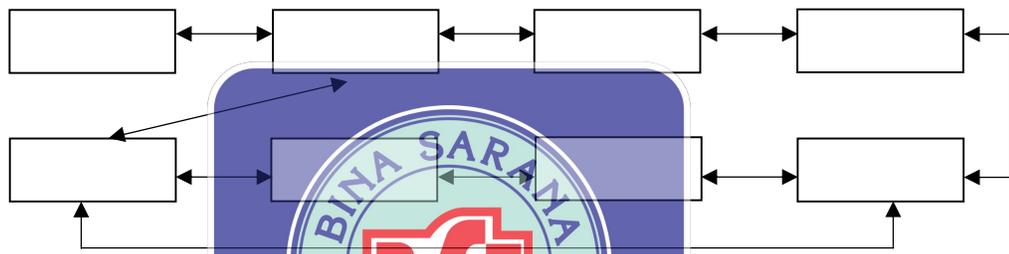
Merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut menurut urutannya dan tidak diperbolehkan adanya percabangan. Tampilan yang dapat ditampilkan adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya.



Gambar II.14 Struktur Navigasi *Linear*

2. *Non Linear*

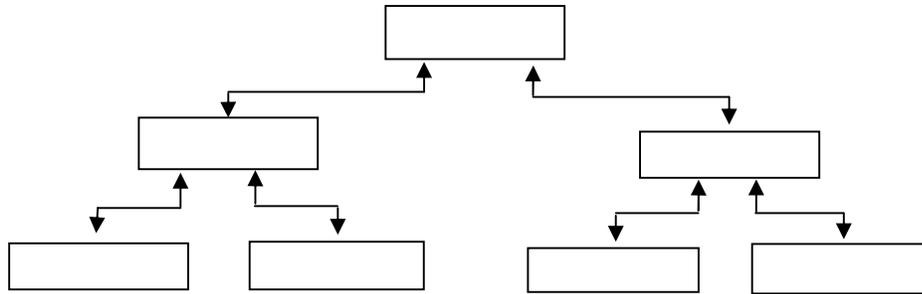
Pada struktur *non linear* diperkenankan membuat struktur navigasi bercabang, percabangan ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki. Pada percabangan *non linear* walaupun terdapat banyak percabangan tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada *master page* dan *slave page*. Adapun penjelasannya berada pada gambar II.15.



Gambar II.15 Struktur Navigasi *Non Linear*

3. Hirarki

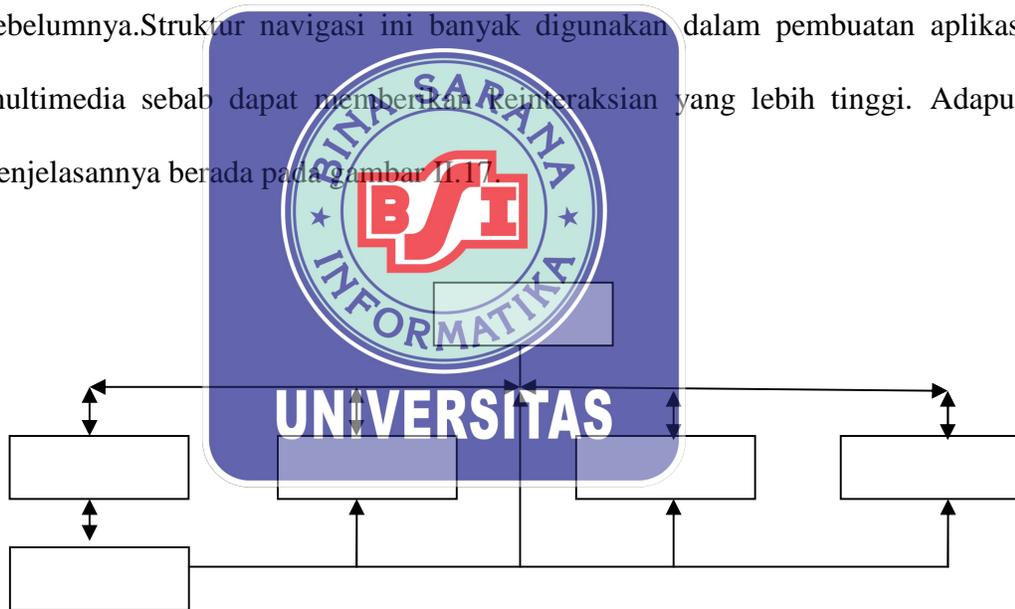
Struktur hirarki merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai *master page*, halaman utama ke satu. Halaman utama ini akan mempunyai halaman percabangan yang dikatakan *slave page*, halaman pendukung. Jika salah satu halaman pendukung di aktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama *master page*, halaman utama kedua. Pada struktur navigasi ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara linier.



Gambar II.16 Struktur Navigasi Hirarki

4. Campuran

Struktur navigasi campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia sebab dapat memberikan reinteraksian yang lebih tinggi. Adapun penjelasannya berada pada gambar II.17.



Gambar II.17 Struktur Navigasi Campuran

B. Enterprise Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fathansyah (2007 : 79) menjelaskan bahwa:

Model Entity Relationship yang berisi komponen-komponen Himpunan Entitas dan Himpunan Relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan Diagram *Entity-Relationship* (Diagram E-R).

Entity relationship Diagram menjelaskan hubungan antar data dalam basis data yang terdiri dari objek-objek dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut. Pada tahap perancangan basis data, penulis menggunakan skema basis data konseptual. Skema ini berupa model data level tinggi dan tidak bergantung pada DBMS (*Database Management System*) tertentu. Tujuan pembuatan skema konseptual adalah untuk menyediakan pemahaman yang lengkap tentang struktur basis data, makna atau semantiknya, hubungan-hubungan yang ada di dalamnya dan batasan-batasan basis data. Skema konseptual ini merupakan deskripsi yang cenderung ini permanen dari isi basis data. Perubahan pilihan DBMS tidak perlu merubah skema konseptual. Skema konseptual ini merupakan cara komunikasi antara pengguna, perancang dan analisis basis data.



C. Pengujian Web

Untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan *user*, maka diperlukan ujicoba dengan metode *black box testing*.

Menurut Hanif Al Fatta (2007:172) menjelaskan bahwa:

Black Box Testing terfokus apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul. Kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

Metode ujicoba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional . karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembangan program untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih syarat–syarat fungsional suatu program.

