

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem saat ini banyak diperlukam, banyak orang yang membicarakan tentang sistem. Baik perbankan, sistem pemasaran, dan lainnya. Sistem sangat penting bagi perusahaan pada semua tingkatan tertentu sistem informasi untuk mendukung dalam pengambilan keputusan untuk lebih memahami pengertian sistem, sistem informasi, sistem informasi akuntansi dan pembelian.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut (Mulyadi, 2016)"Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai satu tujuan tertentu."

Menurut (Jogiyanto, 2017)"Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut."

Dari definisi ini dapat dirinci secara umum bahwa pengertian sistem yaitu:

1. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur.
2. Unsur tersebut adalah bagian terpadu sistem yang bersangkutan.
3. Unsur sistem bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem yang diinginkan.

Berdasarkan kesimpulan mengenai sistem diatas, maka dapat diambil kesimpulannya sistem adalah unsur yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Mustakini suatu sistem memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. Suatu sistem mempunyai komponen-komponen sistem (*components*) atau subsistem-subsistem.
2. Suatu sistem mempunyai batas sistem (*boundary*).
3. Suatu sistem mempunyai lingkungan luar (*environment*).
4. Suatu sistem mempunyai penghubung (*interface*).
5. Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*)

Menurut Wilkison et al dalam (Mulyani, 2016) mengatakan bahwa, “Ada beberapa ciri-ciri sistem yang bisa kita tarik jika kita melihat pada bahasan mengenai sistem diatas, ciri-ciri sistem tersebut adalah sebagai berikut:”

1. Sistem mempunyai komponen-komponen
Komponen dalam sistem biasanya berupa subsistem fisik maupun abstrak. Subsistem sebenarnya adalah sebuah sistem, yang lebih kecil dari sistem yang menjadi lingkungannya, namun tidak menutup kemungkinan subsistem bisa lebih kompleks atau lebih besar dai pada sistem yang menjadi lingkungannya.
2. Komponen-komponen sistem harus terintegrasi (saling berhubungan)
komponen-komponen dalam sistem harus saling berhubungan satu sama lain.
3. Sistem mempunyai batasan sistem
Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain. Batasan sistem ini sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.
4. Sistem mempunyai tujuan yang jelas
Selain mempunyai batasan, sistem juga harus mempunyai tujuan yang jelas. Dimana tujuan itu menjadi titik koodinat komponen sistem dalam bekerja sehingga tujuan dari sistem tersebut bisa di capai.

5. Sistem mempunyai lingkungan

Lingkungan sistem di bagi menjadi 2 (dua), yaitu lingkungan luar sistem (*external*) dan lingkungan dalam sistem (*internal*).

6. Sistem mempunyai *input system* dan *output system*

Energi yang dimasukkan ke dalam suatu sistem, masukan sistem, dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal output*). Keluaran Sistem (*Output System*) adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang bermanfaat dari sisa pembangunan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

2.1.2. Pengertian Informasi

Informasi sangat penting di dalam suatu organisasi. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Sedangkan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata

Menurut (Sylfania, 2018) “Informasi yaitu data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Data yang telah diklafikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk di gunakan dalam proses pengambilan keputusan”..

Menurut Kadir (Abdullah, 2015), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”.

Jadi kesimpulan dari informasi adalah hasil data yang telah diolah dan bermanfaat bagi para pemakai yang terkait.

Menurut (Muslihudin, 2016) mengemukakan bahwa kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Informasi harus akurat (accurate)

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu

Informasi yang sampai pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.

3. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi untuk setiap orang, satu dengan yang lainnya adalah berbeda.

Ada beberapa fungsi dari informasi, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan pengetahuan bagi yang mendapatkan informasi.
2. Untuk menyusutkan ketidakpastian dalam mengambil sebuah keputusan.
3. Untuk mengilustrasikan kondisi dalam keadaan yang sebenarnya.

Adapun manfaat informasi sebagai berikut:

1. Bisa mengetahui situasi pada lingkungan sekitar karena adanya informasi dari orang lain maupun media informasi.
2. Dengan adanya informasi, kita dapat mengetahui hal yang belum di ketahui.
3. Dapat membantu untuk mengetahui berita atau kabar terkini.
4. Mempermudah dalam mengambil sebuah keputusan.

2.1.3. Pengertian Akuntansi

Menurut (Sutabri, 2016) mendefinisikan bahwa, “ Akuntansi adalah bahasa bisnis yang dapat memberikan informasi tentang kondisi ekonomi suatu bisnis dan hasil usahanya pada suatu waktu atau periode tertentu.”

Menurut (Hery, 2019) mendefinisikan bahwa, “Sebuah sistem informasi yang memberikan laporan keuangan kepada para pengguna informasi akuntansi atau kepada pihak-pihak yang memiliki kepentingan (stakeholders) terhadap hasil kinerja dan kondisi perusahaan”.

Jadi kesimpulan dari akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang menghasilkan informasi keuangan.

Ada 4 tujuan dari akuntansi bagi perusahaan yaitu:

1. Memberikan informasi mengenai keuangan di dalam perusahaan.
2. Memberikan informasi tentang perubahan aset, hutang, serta modal dalam berbagai sumber ekonomi pada perusahaan.
3. Memberikan informasi untuk membantu pengguna laporan terkait laporan keuangan.
4. Dengan adanya akuntansi dapat membantu memberikan informasi keuangan untuk pembuatan estimasi potensi bagi keuntungan perusahaan.

Siklus akuntansi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan atau dijalani akuntansi mulai dari pencatatan harian semua transaksi keuangan dan non keuangan sampai kepada pembuatan laporan keuangan. Siklus akuntansi ini terdiri dari empat kegiatan utama:

1. Pencatatan
2. Penggolongan Pengikhtisaran

3. Pembuatan Laporan Keuangan.

2.1.4. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Paryati dan Yosef Murya (Rusdi, Ibnu, Ade Sri Mulyani, 2020) mengemukakan bahwa “Sistem informasi merupakan sistem yang berada pada organisasi yang didalamnya terdapat sekelompok orang-orang, teknologi, media, fasilitas prosedur-prosedur, dan pengendalian.”

Menurut (Hanafiah & Arvid Alnuron Fuja Nusa, 2017) menyebutkan bahwa, “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatanstrategi-strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas dapat di ambil kesimpulannya bahwa sistem informasi adalah serangkaian prosedur pengumpulan data untuk menyediakan informasi kepada pengguna nya.

Menurut (Hutahaean, 2015) mengemukakan bahwa “sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block) yaitu:

1. Blok Masukkan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan di masukan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok Model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok Keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*tehcnologi block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan, dan mengakss data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan.

Teknologi terdiri dari unsur utama:

1. Teknisi (*human ware atau brain ware*)
2. Perangkat lunak (*software*)
3. Perangkat keras (*hardware*)
5. Blok Basis Data (*data base block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (*control block*)

Beberapa pengendalian perlu dirancang, dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat di cegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung di atasi.

2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Menurut (Fibriyanti, 2017) “Sistem informasi akuntansi adalah organisasi formulir, catatan, dan pelaporan yang dikoordinasikan sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengelolaan data perusahaan”.

Menurut Barry E. Cushing (Fauzi, 2017) mengemukakan bahwa “Sistem Informasi Akuntansi adalah kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab untuk menyediakan informasi keuangan dan juga informasi yang di dapat dari pengumpulan dan pengolahan data transaksi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang mengolah data keuangan akuntansi yang digunakan pengambil keputusan.

Menurut Marshal B. Romney dan Paul John Steinbart (Fauzi, 2017), SIA terdiri dari 5 komponen:

1. Orang-orang yang mengoperasikan sistem tersebut dan melaksanakan berbagai fungsi.
2. Prosedur-prosedur baik manual maupun terotomasi yang dilibatkan dalam mengumpulkan, memproses dan menyimpan data tentang aktifitas-aktivitas organisasi.
3. Data tentang proses-proses bisnis organisasi.
4. Software yang di pakai untuk memproses data organisasi.
5. Infastruktur teknologi informasi termasuk komputer, peralatan pendukung dan peralatan untuk komunikasi jaringan.

Tujuan dari sistem informasi akuntansi yaitu:

1. Menyediakan informasi untuk pengelolaan kegiatan usaha yang baru berjalan.
2. Mengolah data menjadi informasi untuk bisa digunakan dalam proses pengambilan keputusan perusahaan.

3. Melakukan pengendalian dan memperbaiki pengendalian akuntansi.

2.1.6. Pengertian Pembelian

Menurut Irawati (Abdurahman, 2017) “Pembelian adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sejumlah harta atau aktiva maupun jasa dari satu pihak untuk kelangsungan usaha atau kebutuhan yang mendasar, sehingga dilakukan pembayaran atas sejumlah uang atau jasa tersebut, untuk kelangsungan operasional perusahaan”. Jadi pembelian merupakan kegiatan pembelian barang untuk dijual kembali.

Menurut (Hanafiah & Arvid Alnuron Fuja Nusa, 2017) mengemukakan bahwa “Pembelian adalah sebagai salah satu fungsi dari pembelanjaan atau merupakan kegiatan dari pembelanjaan”. Pembelian sama pentingnya dengan penjualan, yaitu untuk memenuhi kebutuhan setiap perusahaan, seperti kebutuhan peralatan kantor, gedung, peralatan produksi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelian adalah suatu kegiatan transaksi yang dilakukan oleh perusahaan dalam memenuhi kebutuhan bahan baku. Sistem pembelian terdiri dari dua:

1. Pembelian tunai yaitu pembelian barang dengan pembayaran cash atau langsung dibayar begitu barang diserahkan.
2. Pembelian kredit yaitu pembelian barang dengan pembayaran tempo atau menunda pembayaran atau kredit.

Dalam pembelian ada manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1. Barang yang di beli dapat bermanfaat.
2. Penjual mendapatkan hasil dari penjualannya.
3. Melalui pembelian, kita dapat memenuhi kebutuhan.

Adapun jurnal untuk mencatat transaksi pembelian tunai adalah sebagai berikut:

1. Jurnal untuk mencatat pembelian secara tunai

Pembelian barang xxx

 Kas xxx

2. Jurnal untuk mencatat pembelian tunai dengan potongan

Pembelian barang	xxx
Potongan pembelian	xxx
Kas	xxx

2.1.8. Pengertian Xampp

Menurut Nugroho (Abdurahman, 2017) “Xampp adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL.”

Xampp adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan MySQL dan PHPMyadmin. Kegunaan dari aplikasi ini untuk membangun server yan berdiri sendiri (localhost).

2.1.9. Pengertian MySQL

Menurut Arief (Abdurahman, 2017) “ MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya.”

Menurut Sulham (Abdurahman, 2017) “MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan linux.”

Menurut Anhar “MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lain-lain”.

2.1.10. Pengertian Database

Menurut Asrianda (Hendini, 2016) “Database adalah sekumpulan tabel- tabel yang saling berelasi, relasi tersebut bisa ditunjukkan dengan kunci dari tiap tabel yang ada. Satu database menunjukkan satu lingkup perusahaan atau instansi.

Menurut Nugroho, Yuliandri Priyo (Hendini, 2016) “Database merupakan kumpulan data yang umumnya menggambarkan aktifitas-aktifitas dan pelakunya dalam suatu organisasi. Sistem database merupakan sistem komputer yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data tersebut.

2.1.11. Waterfall

(Solehatin, 2019) “Model waterfall adalah tahapan dari beberapa fase secara berurutan. Pada prosesnya tahapan yang dilakukan adalah satu per satu diselesaikan terlebih dahulu kemudian melangkah pada tahap berikutnya setelah sepenuhnya selesai”. Adapun tahapan pelaksanaan yang ada pada model waterfall menurut (Solehatin, 2019) sebagai berikut:

1. Kebutuhan sistem merupakan langkah awal untuk mengetahui kebutuhan akan aplikasi yang akan dibuat meliputi desain sistem, tampilan dan interface yang harus disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Desain Sistem merupakan tahapan bagaimana aplikasi disajikan dalam setiap form berupa tampilan aplikasi nantinya yang akan dioperasikan oleh user.
3. Implementasi merupakan tahapan pembuatan aplikasi atau pengkodean sesuai dengan kebutuhan sistem dan desain sistem yang di buat.

4. Testing merupakan tahapan dimana aplikasi yang sudah menyelesaikan kebutuhan sistem dan desain sistem kemudian dilakukan input data untuk mengetes jalannya aplikasi.
5. Uji coba merupakan tahapan penyelesaian testing secara keseluruhan aplikasi apakah sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

2.1.12. Netbeans

“Netbeans merupakan sebuah aplikasi integrated development environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing dan banyak digunakan sekarang sebagai editor untuk berbagai bahasa pemrograman. Sampai sekarang, netbeans sudah sampai ke versi 8.0. Pada Netbeans, kita bisa membuat bahasa pemrograman java, javascript, php, python, ruby, groovy, c, c++, scala, clojure. Swing merupakan teknologi java untuk pengembangan aplikasi dekstop yang bisa dijalankan di berbagai sistem operasi, seperti window, linux, Mac osx, dan solaris”. (Nofriadi, 2018)

2.2. Perlatan Pendukung

2.2.1. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Ritonga, 2018) “Unified Modeling Language (UML) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan di bidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem.”

Menurut Sukamto dan M. Shalahuddin, pengertian UML yaitu “Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”.

Pengertian dari beberapa diagram UML yang akan digunakan:

a. Use Case Diagram

Menurut (Hendini, 2016) *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat.

Menurut mengatakan bahwa “*Use Case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah system dari perspektif pengguna. *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem di pakai.

kesimpulan, *use case* adalah pemodelan yang mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* untuk sistem yang akan dibuat.

b. *Activity Diagram*

Menurut Sukanto dan M. Shalahuddin (Rusdi, Ibnu, Ade Sri Mulyani, 2020) “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada di perangkat lunak”.

Menurut (Hendini, 2016) *Activity Diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Activity diagram adalah bentuk alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, dalam sebuah sistem ataupun proses bisnis.

c. *Sequence Diagram*

Menurut (Rosa AS, 2017), menyatakan bahwa Menurut “Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.”

Menurut (Suharyanti, 2019), “Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan di terima antar objek.”

Menurut Gata dan Grace Gata (Rusdi, Ibnu, Ade Sri Mulyani, 2020), “Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan

mendesripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek”.

sequence diagram menggambarkan perilaku/kelakuan objek pada sebuah skenario suatu sistem.

d. *Deployment Diagram*

Menurut Sukamto dan M. Shalahuddin (Rusdi, Ibnu, Ade Sri Mulyani, 2020) “Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.”

Menurut “Deployment Diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian-bagian software yang berjalan pada bagian-bagian hardware.”

Kesimpulan yang dapat diambil, *Deployment* diagram adalah gambaran proses-proses berbeda pada suatu sistem yang berjalan dan bagaimana relasi di dalamnya.

e. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut (Sylfania, 2018), “Entity Relationship Diagram adalah salah satu metode pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis/model data semantik sistem.”

Menurut (Suharyanti, 2019), “ERD merupakan diagram yang digunakan untuk merancang tabel—tabel yang nantinya akan diimplementasikan pada basis data”

Dapat diambil kesimpulan, ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah teknik awal untuk menggambarkan hubungan suatu model dalam melakukan rancangan basis data.

Menurut (Lubis, 2016) , dalam ERD hubungan antara entitas dapat dipetakan menjadi beberapa pembatas, yaitu:

1. Satu-ke-satu atau one-to-one (1-1)

Pembacaan pemetaan satu-ke-satu dalam ERD, berarti bahwa setiap entitas akan berhubungan dengan paling banyak satu entitas.

2. Satu-ke-banyak atau one-to-many (1-M/N)

Pembacaan pemetaan satu-ke-banyak adalah atribut dapat berhubungan dengan lebih dari satu (banyak) atribut yang lain, tetapi tidak sebaliknya lebih dari satu (banyak) atribut hanya berhubungan dengan satu atribut yang lain.

3. Banyak-ke-satu (M/N-1)

Hubungan banyak-ke-satu merupakan kebalikan dari hubungan satu ke banyak, yaitu banyak (lebih dari satu) entitas yang satu akan berhubungan dengan hanya satu pada entitas yg lain, namun tidak sebaliknya.

4. Banyak-ke-banyak atau many-to-many (M-N)

Pembacaan pemetaan banyak-ke-banyak, ini berarti banyak entitas dapat dihubungkan dengan banyak entitas yang lain.

f. LRS (*Logical Record Structure*)

Menurut (Sylfania, 2018) “Logical Record Structure yaitu representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas.”

Menurut Kusriani (Suharyanti, 2019), “LRS (Logical Record Structure) merupakan representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas pada diagram E-R.”

Jadi kesimpulannya LRS adalah struktur record-record yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas.

Menurut Frieyadie (Rusdi, Ibnu, Ade Sri Mulyani, 2020) Dalam pembuatan LRS terdapat 3 hal yang dapat mempengaruhi yaitu:

1. Jika tingkat hubungan (cardinality) satu pada satu (one-to-one), maka di gabungkan dengan entitas yang lebih kuat (strong entity), atau digabungkan dengan entitas yang memiliki atribut yang lebih sedikit.
2. Jika tingkat hubungan (cardinality) satu pada banyak (one-to-many), maka hubungan relasi atau digabungkan dengan entitas yang tingkat hubungannya banyak.
3. Jika tingkat hubungan (cardinality) banyak pada banyak (many-to-many), maka hubungan relasi tidak akan digabungkan dengan entitas manapun, melainkan menjadi sebuah LRS.

g. *Blackbox Testing*

Blackbox Testing merupakan pengujian perangkat lunak yang terfokus dari segi spesifikasi fungsional untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang di butuhkan.

Menurut Rosa & Shalahuddin (Suharyanti, 2019) , “*Blackbox testing* atau pengujian kotak hitam yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.