

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Even dan Pariwisata

2.1.1 Even

(Allen, 2002) Merupakan suatu campuran unik dari durasi, pengaturan, pengurus dan orang-orangnya (Gets, 1997, p.4) Even adalah suatu istimewa petunjukan, penampilan atau perayaan yang pasti direncanakan untuk mencapai tujuan social, budaya atau tujuan bersama.

2.1.2 Pariwisata

Pengertian adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat yang lain. dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi untuk menikmati perjalanan hidup yaitu bertamasya dan rekreasi atau memenuhi keinginan yang beraneka ragam (Okta Yoeti, 2009, 12).

2.2 Perancangan Aplikasi

Aplikasi adalah pengguna atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *Software* yang dirancang untuk pengguna praktis khusus

Sedangkan Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan – urutan proses dari sistem (Syifaun, Nafisah 2003)

2.3 Media Promosi

(Kreatif, Telkom, Kreatif, Telkom, & Rakyat, 2016) Media promosi adalah media (medium) adalah kategori umum dari sistem pengiriman pesan yang mencakup media penyiaran (televisi dan radio), media cetak (surat kabar dan majalah), surat, iklan luar ruang (outdoor advertising), dan media pendukung lainnya menurut Zimmerer (2002).

mengatakan bahan promosi adalah segala macam bentuk komunikasi persuasif yang dirancang untuk menginformasikan persuasi yang dirancang untuk menginformasikan pelanggan tentang produk atau jasa dan untuk mempengaruhi mereka agar membeli barang atau jasa, penjualan perorangan dan periklanan (Morrisan 2010:178).

Menurut Morrisan 2010:178). media promosi memiliki macam-macam antara lain:

2.3.1 Iklan Media Cetak

Iklam media cetak adalah media statis mengutamakan pesan-pesan visual yang dihasilkan dari proses percetakan bahan baku dasarnya maupun sarana penyampaian pesanya menyampaikan menggunakan kertas ataupun sejenisnya.

2.3.2 Iklan Luar Ruang

Merupakan iklan berbagai media iklan yang ditempatkan diluar ruangan seperti dijalan, pasar, terminal stasiun, dan tempat publik.yang sering digunakan seperti poster maupun brosur.

2.3.3 Iklan Media Elektronik

Iklan media elektronik adalah media yang proses bekerjanya berdasar pada prinsip elektronik dan eletromagnetis.Jangkauan media elektronik ini memiliki kelebihan maupun menjangkau audio yang lebih luas dalam waktunya bersama namun sayangnya harga iklan juga bisa lebih mahal dari pada meia cetak,beberapa contoh iklan media elektronik diantaranya adalah:

1. *Television Advertising*

Merupakan iklan yang ditayangkan melalui media televisi iklan ini berisi gambar dan suara dalam bentuk audio-video.

2. *Online Advertising*

Merupakan iklan yang ditampilkan di media seperti website, blog maupun youtube iklan ini bisa berupa video maupun banner animasi.

3. *Domain nama Advertising*

Merupakan nama domain produk ataupun perusahaan yang difungsikan sebagai iklan nama domain ini jika diakses dalam berisi sebagai informasi mengenai produk dan perusahaan beberapa website biasanya juga melayani penjualan produknya secara online.

2.4 Kualitas Informasi

Informasi yang berkualitas tentu akan membantu fungsional dalam mengambil sebuah keputusan. Informasi harus berkualitas sebagai ukuran kualitas sebuah informasi. Ada tiga jenis kualitas informasi, yaitu:

1. Akurasi

Yaitu bahwa informasi bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

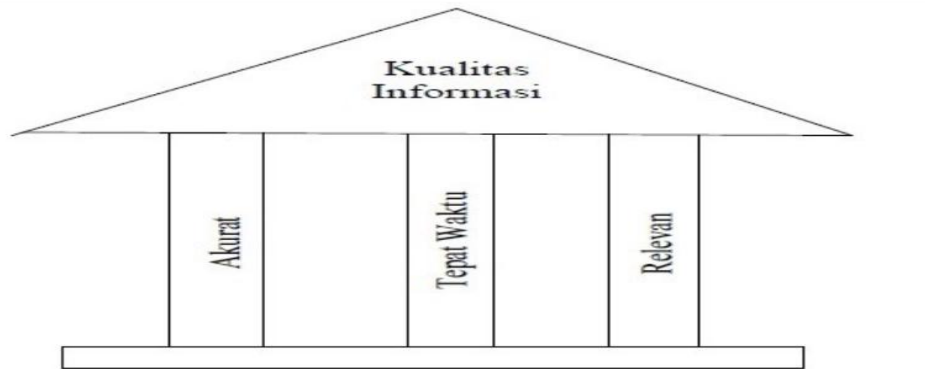
2. Relevan

Yaitu bahwa suatu informasi itu benar-benar berguna atau informasi dikatakan relevan apa bila informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaian

3. Tepat pada waktu

yaitu bahwa informasi datang pada saat dibutuhkan sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan (kadir, 2003).

Kualitas informasi ditunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kualitas Informasi (*Analisis dan Design*. Jagiyanto, 2008:10)

2.5 Database

(Sasmito,2017) *Database* adalah sekumpulan table-tabel yang saling berelasi, relasi tersebut bisa ditunjukkan dengan kunci dari tiap table yang ada, satu *Database* menunjukkan satu lingkup perusahaan atau instansi menurut Arsianda dalam Urva, Gellyasa (2001).

Database juga merupakan kumpulan data yang umumnya menggambarkan aktifitas-aktifitas dan pelakunya dalam satu organisasi sistem *database* merupakan sistem komputer digunakan untuk menyimpan dan mengola data tersebut (Nugroho, Yuliandri Priyo,2012).

Database adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu. (Kristanto,2003)

Istilah-istilah yang digunakan dalam *database*:

- 1) *File* merupakan kumpulan dari atribut *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda-beda dalam data *value*-nya.
- 2) *Record* merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan atau berkaitan menginformasikan tentang *entry* secara lengkap.
- 3) *Field* merupakan sekumpulan tanda-tanda yang berbentuk kesatuan tersendiri, merupakan bagian terkecil dari *record* dan bentuknya unik dijadikan *field* kunci yang dapat mewakili *record*-nya.
- 4) *Entity* merupakan tempat kejadian atau konsep yang informasikan direkam.

2.6 XAMPP

Xampp adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut (Wahana : 2009:30)

2.7 MySQL

(Sidik, 2005) MySQL merupakan *Software* sistem manajemen database (*Database Management System - DBMS*) yang sangat populer di kalangan pemrograman *web*, terutama di lingkungan linux dengan menggunakan *script* PHP dan Perl. *Software* database ini kini telah tersedia juga pada *platform* sistem operasi *windows* (98/ME atupun NT/2000/XP).

MySQL merupakan *database* yang paling populer digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. MySQL merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di *internet* untuk menyimpan datanya (Sidik,2005).

Software database MySQL kini dilepas sebagai *software* manajemen *database* yang *open source*, sebelumnya merupakan *software database* yang *shareware*. *Shareware* adalah suatu *software* yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan penggunaan secara pribadi, tetapi jika digunakan secara komersial maka pemakai harus mempunyai lisensi dari pembuatnya. *Software open source* menjadikan *software* dapat didistribusi secara bebas dan dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi maupun komersial, termasuk di dalamnya *source code* dari *software* tersebut (Sidik, 2005).

Database MySQL, merupakan *database* yang menjanjikan sebagai alternatif pilihan *database* yang dapat digunakan untuk sistem *database* personal atau organisasi. Oracle sebagai *database* besar telah membuat *kit* (modul) untuk memudahkan proses migrasi dari MySQL ke dalam Oracle, hal ini dapat menunjukkan bahwa oracle telah memperhitungkan *database* MySQL sebagai *database* alternatif masa depan. Demikian juga dengan pengguna dari *database* MySQL, menunjukkan makin banyaknya perusahaan besar menggunakannya (Sidik, 2005).

Keistimewaan yang dimiliki MySQL adalah sebagai berikut.

1. *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi diantaranya seperti Windows, Linux, FreeBSD dan masih banyak lagi.

2. *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis).

3. *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik

4. *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.

5. *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks.

6. *Command dan Functions*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

7. *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

8. *Scalability dan Limits*

MySQL mampu menangani *database* dalam skala besar, dengan jumlah record lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9. *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan protocol TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NT).

10. *Interface*

MySQL memiliki *Interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*)

11. *Client dan Tools*

MySQL dilengkapi dengan berbagai tool yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap tool yang ada pada petunjuk *online*.

12. *Struktur Tabel*

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan *database* lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

13. *Localization*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan(*error code*) pada *client* dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa.

2.8 HTML(*Hyper Text Markup Language*)

(Winarno, Asih dan Saputro:2010:66) HTML merupakan kepanjangan dari *Hyper Text Markup Language* adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman-halaman web hypertext (*hypertext page*) pada internet yang

didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh Word Wide Web Dengan konsep hypertext ini, untuk membaca suatu dokumen anda tidak harus melakukannya secara urut, baris demi baris, atau halaman demi halaman. Tetapi anda tidak dapat dengan mudah melompat dari satu topik ke topik lainnya yang anda sukai, seperti halnya jika anda melakukan pada online Help dari suatu aplikasi Windows. HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu platform tertentu platform independent.

2.9 PHP(*Hypertext Preprocessor*)

(Anhar, 2010:23) PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf, seorang pemrogram C yang handal. Semula PHP hanya digunakan untuk mencatat jumlah pengunjung pada homepagenya. Rasmus adalah seorang pendukung open source. Karena itulah ia mengeluarkan Personal Home Page Tools versi 1.0 secara gratis. Setelah mempelajari YACC dan GNU Bison, Rasmus menambah kemampuan PHP 1.0 dan menerbitkan PHP 2.0. PHP mudah dibuat dan cepat dijalankan, PHP dapat berjalan dalam web server yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula. PHP dapat berjalan di sistem operasi UNIX, Windows 98, Windows XP, Windows NT, dan Macintosh. ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

2.10 WWW(*World Wide Web*)

(Fathansyah, 2012:464) *Wide Web (WWW atau web)* adalah suatu sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext* atau grafis yang menampilkan data berupa teks, gambar, animasi dan bunyi, yang diantara data tersebut saling berhubungan dengan yang lainnya di internet.

Jenis-jenis *web* menurut kamus istilah internet penerbit Wahana Komputer Semarang adalah :

1. *Web Browser*

Suatu program dimana kita dapat mengambil dokumen HTML dari *Web Server* dengan menggunakan *protocol* dan format http (*Hypertext Transfer Protocol*) yang kemudian bisa ditampilkan.

2. *Web Edit*

Web edit adalah editor teks HTML berbasis *windows*, seperti : Ms Frontpage dan Note Pad

3. *Web Page*

Kemasan yang bersisi suara, grafis, film dan teks yang berasal dari *file-file* data HTML.

4. *Web Server*

Merupakan sistem komputer disuatu organisasi yang berfungsi sebagai server untuk fasilitas *Word Wide Web* dan dapat diakses oleh seluruh pemakai internet, seperti PWS, IIS, dan Apache.

5. *Web Site*

Web Site sering disebut *Web* atau *Home Page* adalah tempat atau alamat *internet* yang merupakan sampul halaman yang berisikan daftar isi atau menu dari sebuah situs *web*. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.11 *Web Browser*

Web Browser adalah *software* yang digunakan untuk alat yang melihat halaman web dan menampilkan informasi dari *server web* dengan cara menuliskan alamat situs yang akan dituju pada kota address. *Software* ini kini telah dikembangkan dengan menggunakan *user interface grafis*, sehingga pemakai dapat dengan mudah melakukan '*point*' dan '*click*' untuk pindah antar dokumen. *Lynx* adalah *browser web* yang masih menggunakan mode *teks*, yang akibatnya adalah tidak ada gambar yang dapat ditampilkan *Lynx* ini ada pada lingkungan.

DOS dan Unix (keluarga sistem operasi Unix). Namun perkembangan dari *browser mode teks* ini tidaklah secepat *browser web* dengan GUI. Dapat dikatakan saat ini hanya ada 2 *browser web* GUI yang populer yaitu: Internet Explorer dan Netscape Navigator. Kedua *browser* ini bersaing untuk merebut pemakainya, dengan berusaha mendekati standar spesifikasi dokumen HTML yang direkomendasikan oleh W3C (Winarno dan Utomo 2010:31)

2.12 Web Server

web server “Server Web (Web Server) merujuk pada perangkat keras (server) dan perangkat lunak yang menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi HTTP ataupun variannya (seperti FTP dan HTTPS) atas berkas-berkas yang terdapat pada suatu URL ke pemakai”. (Fathansyah 2012:466)

2.13 Pengertian Hosting

(Aditya & Handoyo, 2011) Ketika anda membuat sebuah *web server* dan ingin orang lain dapat melihat anda akan perlu untuk mempublikasi (atau meng-upload) kelayanan web hosting adalah tempat atau jasa internet untuk membuat halaman website yang telah anda buat menjadi online dan bisa di akses oleh orang lain.

Hosting adalah layanan yang membuat situs web anda dapat dilihat oleh orang lain di internet. hosting adalah suatu bentuk layanan yang telah menyediakan suatu server penyimpanan data untuk menyimpan situs web dimana dapat di akses umum melalui koneksi ke jaringan internet dari personal komputer (PC) Sebuah web hosting menyediakan ruang pada server sehingga komputer lain diseluruh dunia dapat mengakses situs anda melalui jaringan atau modem. ribuan layanan web hosting yang tersedia saat ini mulai dari layanan gratis, berbayar dan ada juga yang cukup mahal. pilihan yang anda pilih terutama tergantung pada bagaimana anda berencana untuk menggunakan situs anda contoh : *bluehost.com* dan *dhostinger* (Jay Hutchinson : 2010)

Situs Web Dapat dilihat Gambar 2.2



Gambar 2.2 Situs Web Hosting

2.14 Rekayasa Perangkat Lunak

2.14.1 Diagram Konteks

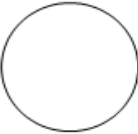
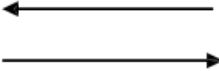
Diagram Konteks merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan, begitu entitas-entitas eksternal serta aliran data-aliran data menuju dan dari sistem diketahui penganalisis dari wawancara dengan *user* dan sebagai hasil analisis dokumen (Pressman, 2002).

Diagram Konteks menggaris bawahi sejumlah karakteristik penting dari suatu sistem (Pressman, 2002):

1. Kelompok pemakai, pihak yang akan memberikan data ke sistem
2. Data, apa saja yang diterima/dihasilkan sistem dari/ke dunia luar
3. Penyimpanan data, tempat sistem harus memberi informasi atau laporan
4. Batasan, yang membedakan antara sistem dan lingkungan

Simbol-Simbol Diagram Konteks ditentukan Pada Table 2.1

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Diagram Konteks

Simbol	Keterangan
	<i>Terminator</i> Lingkungan luar sistem yang terlibat dalam sistem yang mempengaruhi kerja sistem
	Sistem Simbol ini menunjukkan sistem yang dibuat
	<i>Data Flow</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan

2.14.2 DFD(Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama *Bubble chart*, *Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi (Pressman, 2002).

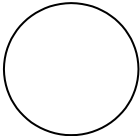
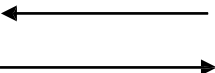
Pada saat informasi mengalir melalui perangkat lunak, dimodifikasi oleh suatu deretan transformasi. Diagram alir data/ DFD (*data flow diagram*) adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output* (Pressman, 2002).

Berikut ini adalah aturan-aturan pembuatan(DFD) :

1. Didalam *Data Flow Diagram* (DFD) tidak boleh menghubungkan antara *external entity* dengan *entity* lainnya secara langsung.
2. Didalam *Data Flow Diagram* (DFD) tidak boleh menghubungkan *data store* yang satu dengan *data store* yang lainnya secara langsung.
3. Didalam *Data Flow Diagram* (DFD) tidak boleh menghubungkan *data store* dengan *external entity* secara langsung.
4. Setiap proses harus memiliki data *flow* yang masuk dan juga data *flow* yang keluar.

Simbol-Simbol DFD Data Flow Diagram ditentukan Table 2.2

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data
	Proses Simbol ini menunjukan proses pengolahan atau tranformasi data
	<i>Data Flow</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan
	<i>Data Store</i> Simbol ini menggambarkan <i>data Flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan

Jenis-jenis DFD (*Data Flow Diagram*) dalam Pressman (2002) :

1. *Context Diagram* (CD)

Jenis pertama *Context Diagram*, adalah *data flow diagram* tingkat atas (DFD *Top Level*), yaitu diagram yang paling tidak detail, dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar entitas-entitas eksternal. (CD menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar. Lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem).

2. *Diagram Level n / Data Flow Diagram Levelled*

Dalam diagram n DFD dapat digunakan untuk menggambarkan diagram fisik maupun diagram diagram logis. Dimana *Diagram Level n* merupakan hasil pengembangan dari *Context Diagram* ke dalam komponen yang lebih detail tersebut disebut dengan *top-down partitioning*. Jika kita melakukan pengembangan dengan benar, kita akan mendapatkan DFD-DFD yang seimbang.

3. DFD Fisik

Adalah representasi grafik dari sebuah sistem yang menunjukkan entitas- dalam dan keluar dari entitas-entitas tersebut.

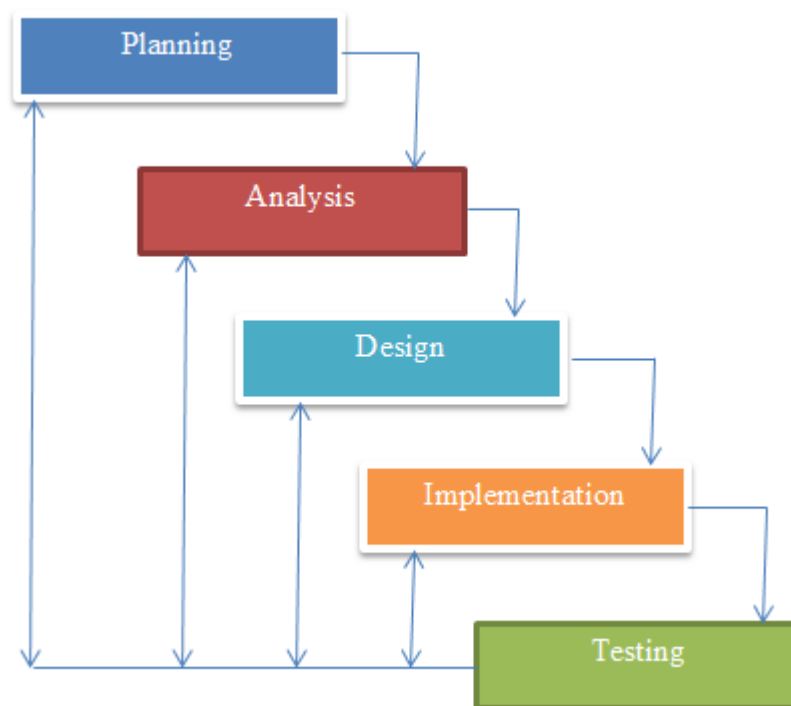
4. DFD Logis

Adalah representasi grafik dari sebuah sistem yang menunjukkan proses-proses dalam sistem tersebut dan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar dari proses-proses tersebut. Kita menggunakan DFD logis untuk membuat dokumentasi sebuah sistem informasi karena DFD logis dapat mewakili logika tersebut, yaitu apa yang dilakukan oleh sistem tersebut, tanpa perlu menspesifikasi dimana, bagaimana, dan oleh siapa proses- proses dalam sistem tersebut dilakukan.

2.15 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

(Wixom, 2003) Pada metode penelitian ini dilakukan rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* model *Waterfall* seperti pada gambar berikut ini:

Metode Pengembangan Model Waterfall ditunjukkan pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Metode Pengembangan Model *Waterfall*

Keterangan:

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan proses penting untuk mengetahui mengapa Perancangan Aplikasi harus dibuat dan menentukan bagaimana cara membangun Aplikasi Web tersebut. Langkah pertama dari proses tersebut adalah dengan mengidentifikasi peluang apakah dapat memberikan kemungkinan biaya rendah tetapi menghasilkan keuntungan.

2. *Analysis* (Analisis)

Analisis perancangan aplikasi Web dilakukan untuk memberikan jawaban pertanyaan siapa yang akan menggunakan aplikasi Web. Apa yang akan dilakukan oleh aplikasi Web, dimana dan kapan web tersebut digunakan. Pada tahap ini pembuat web akan melakukan observasi dan pengamatan terhadap web baru. kemudian mengidentifikasi, memanfaatkan dan mengembangkan peluang, dan membangun konsep.

3. *Design* (perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk menetapkan bagaimana Aplikasi Web akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dengan menentukan perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, tampilan program, *form* dan laporan yang akan dipakai. Selain itu perlu juga menspesifikasi program, database dan file yang dibutuhkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Merupakan tahap berikutnya untuk menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan. Semua tahap ini desain perangkat lunak sebagai sebuah program lengkap atau unit program.

5. *Testing*

Tahap pengujian terhadap program aplikasi web telah dibuat. Pengujian dilakukan agar fungsi-fungsi dalam aplikasi bebas dari kesalahan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pengujian menggunakan *Blachbox*.

2.16 *Black Box Testing*

(Irwan, Kom, & Pengantar, 1995) *Black Box testing*. dilakukan tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem aplikasi web atau komponen yang dites. *Blach box Testing* berfokus kepada kebutuhan fungsional pada *software* berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *Software* dengan adanya *Blach box Testing* perekeyasa *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program Aplikasi Web yang menutup (Wiley 1995).

(Khan Mohd Ehmer., 2011) *Black box testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black box testing* bukanlah solusi alternatif dari *white box testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *white box testing*. *Black box testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses *database*.
4. Kesalahan performansi (*performance errors*)
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Black box testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.