

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini akan digunakan lima tinjauan pustaka yang nantinya dapat mendukung penelitian, berikut ini merupakan tinjauan pustaka yang diambil pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

1.	Judul	Sistem Informasi Pengolahan Data Status Gizi Balita Berbasis Web (Studi Kasus: UPTD Puskesmas Miri, Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen)
	Penulis	(Intan, Winarsih and Rimba, 2021)
	Permasalahan	Puskesmas Miri memiliki 56 posyandu dan memiliki keterbatasan dalam pencatatan data hasil pemeriksaan masih sebatas dicatat pada buku oleh kader posyandu, kemudian buku diserahkan kepada bidan dan bidan membuat laporan bulanan kepada Puskesmas, hal tersebut sangat tidak efektif dan efisien
	Tujuan Penelitian	Menghasilkan sistem informasi yang dapat mengelola data gizi balita
	Metode Penelitian	Waterfall
	Hasil Penelitian	Dengan dibangunnya Sistem Informasi ini pencatatan data posyandu seperti biodata balita, imunisasi, pengukuran dan menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem informasi dilengkapi dengan grafik BB/U, TB/U, BB/TB untuk dapat lebih cepat memantau perkembangan gizi balita
2.	Judul	Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Status Gizi Pada Balita Berbasis Web Di Desa Rawalele
	Penulis	(Azhariyah <i>et al.</i> , 2023)
	Permasalahan	Pendataan status gizi di Desa Rawalele dilakukan oleh bidan desa dibantu kader posyandu dalam pencatatan data penimbangan anak lalu di serahkan ke puskesmas dan di input pada sistem ePPGBM. Pendataan status gizi di posyandu desa Rawalele masih menggunakan kertas dikarenakan kesulitan menggunakan aplikasi yang sudah ada, sehingga proses pendataan memakan waktu yang lama dan data dapat hilang ataupun
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan

		membangun aplikasi berbasis web agar dapat memudahkan pendataan status gizi pada balita
	Metode Penelitian	Dengan metode pengembangan prototipe
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan aplikasi pendataan status gizi pada balita di Desa Rawalele memudahkan proses pendataan dan terintegrasi dengan aplikasi yang sudah ada sehingga dapat digunakan oleh kader posyandu, serta memudahkan pihak puskesmas mendata dari setiap posyandu.
3.	Judul	Sistem Informasi Pemantauan Status Gizi Balita
	Penulis	(Tricahyo, 2017)
	Permasalahan	Pelaksana teknis pengolahan data gizi, diperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan yaitu dalam mengolah data gizi menggunakan dua <i>software</i> yang berbeda
	Tujuan Penelitian	Mengintegrasikan data hasil status gizi balita
	Metode Penelitian	Waterfall
	Hasil Penelitian	Terciptanya efisiensi dan efektifitas pada seksi gizi dan Datin dalam mencapai program kerja yang telah ditetapkan.
4.	Judul	Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak (Usia 4-5 Tahun) Di Posyandu Teratai Kelurahan Bumi Raya Kecamatan Bumi Waras
	Penulis	(Lita Ramadhanty, 2019)
	Permasalahan	Masalah pertumbuhan dan perkembangan balita akan lebih kompleks, jika tidak melakukan penanganan cepat. Memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana analisis pertumbuhan dan perkembangan anak (usia 4-5 tahun) yang aktif dan yang tidak aktif memantau di Posyandu Teratai Kelurahan Bumi Raya Kecamatan Bumi Waras Teluk Betung Selatan.
	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pertumbuhan dan perkembangan yang aktif memantau ke Posyandu dengan yang tidak aktif memantau ke Posyandu
	Metode Penelitian	Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak (usia 4-5 tahun) yang aktif mengikuti kegiatan posyandu sudah bertumbuh dan berkembang sesuai tahapan umurnya dan tumbuh kembang anak sudah sangat baik yaitu terdiri dari 7 balita
5.	Judul	Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kegiatan Posyandu Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus : Posyandu 'Melati')
	Penulis	(Hidayah, 2019)
	Permasalahan	Setiap kegiatan yang dilakukan masih dicatat dalam

		sebuah buku sehingga kader sering mengalami kesulitan ketika membuat laporan. Diperlukan sebuah sistem bagi posyandu yang dapat mencatat data kegiatan setiap bulannya dengan cepat dan mudah
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pelayanan posyandu untuk mencatat kegiatan bulanan dalam memantau perkembangan balita dan kesehatan lansia.
	Metode Penelitian	Waterfall
	Hasil Penelitian	Sistem informasi ini dapat membantu kader tidak hanya dalam proses pencatatan tetapi juga memudahkan kader dalam penyusunan laporan bulanan dan tahunan maupun laporan spesifik seperti laporan pelayanan balita dan lansia, pemberian imunisasi dan vitamin dan laporan berupa grafik

Berdasarkan kelima jurnal tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang dibuat seperti pada metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti yaitu extreme programming dan mengintegrasikan data posyandu ke puskesmas Satelit untuk melihat status gizi balita. Berdasarkan ke lima jurnal tersebut maka peneliti mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Intan, Winarsih and Rimba, 2021) dengan judul Sistem Informasi Pengolahan Data Status Gizi Balita Berbasis Web (Studi Kasus: UPTD Puskesmas Miri, Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen).

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang

diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mulyanto and Ristina, 2018).

2.3 Posyandu

Posyandu merupakan salah satu bentuk upaya kesehatan bersumberdaya masyarakat (UKBM) yang dikelola dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat, guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh kesehatan dan kesejahteraan (Tulloh *et al.*, 2020).

Menurut Ramadhanty (2019) Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) merupakan salah satu bentuk Upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat (UKBM) yang dilaksanakan oleh, dari dan bersama masyarakat, untuk memberdayakan dan memberikan kemudahan kepada masyarakat guna memperoleh pelayanan kesehatan bagi bayi dan anak balita.

Upaya peningkatan peran dan fungsi Posyandu bukan semata-mata tanggung jawab pemerintah saja, namun semua komponen yang ada di masyarakat, termasuk kader. Peran kader dalam penyelenggaraan Posyandu sangat besar karena selain sebagai pemberi informasi kesehatan kepada masyarakat juga sebagai penggerak masyarakat untuk datang ke Posyandu dan melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat.

Bentuk layanan dari Posyandu Cahaya Kartini memberikan pelayanan kepada balita terkait dengan pentingnya layanan kesehatan, gizi, imunisasi, dan juga melakukan pemberian vitamin. Bagi anggota baru yang ingin mendaftar cukup membawa KK dan KTP serta datang ke tempat posyandu pada jadwal yang telah ditetapkan.

Bagi anggota baru yang ingin mendaftar cukup membawa KK dan KTP serta datang ke tempat posyandu pada jadwal yang telah ditetapkan. Prosedur pengolahan data tumbuh kembang balita dilakukan dengan menggunakan pencatatan pada buku pemeriksaan yang biasanya diberikan kepada anggota, dari kegiatan posyandu tersebut dilakukan rekap kedalam buku data kegiatan posyandu berupa jumlah balita. Informasi berupa Sasaran, KMS, Ditimbang dan Naik disampaikan melalui papan tulis dengan bentuk grafik batang. Sehingga berdasarkan prosedur pengolahan data posyandu tersebut masih perlu dibutuhkan penerapan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan terhadap penyampaian informasi kepada masyarakat.

2.4 Gizi Balita

Gizi merupakan sebagai salah satu komponen yang membangun untuk tubuh seorang manusia. Gizi adalah zat yang memiliki berbagai fungsi untuk kelangsungan hidup manusia. Diantaranya berfungsi untuk meningkatkan proses pertumbuhan, menjaga dan memulihkan jaringan tubuh (Azharayah *et al.*, 2023).

Balita adalah kelompok anak usia 0-59 bulan. Pada masa ini anak memerlukan asupan zat gizi seimbang baik dari segi jumlah, maupun kualitasnya untuk mencapai berat dan tinggi badan yang optimal (Kemenkes, 2018).

Status gizi adalah keadaan yang diakibatkan oleh keseimbangan antara asupan zat gizi dari makanan dengan kebutuhan zat gizi yang diperlukan untuk metabolisme tubuh. Setiap individu membutuhkan asupan zat gizi yang berbeda antarindividu, hal ini tergantung pada usia orang tersebut, jenis kelamin, aktivitas tubuh dalam sehari, dan berat badan (Intan, *et al.*, 2021).

2.5 Tumbuh Kembang Balita

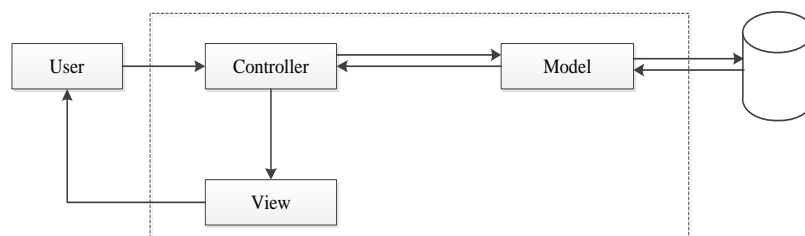
Tumbuh kembang merupakan bagian dari peristiwa yang sifatnya berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan (Mujiastuti *et al.*, 2019).

Pertumbuhan diartikan sebagai masalah perubahan dalam besaran jumlah, ukuran, dimensi, tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur menggunakan berat atau gram. Sedangkan untuk perkembangan merupakan upaya untuk menambahkan kemampuan, struktur, fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur.

2.6 CodeIgniter

CodeIgniter adalah *Framework* untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat Rick Ellis pada tahun 2006. *CodeIgniter* memiliki banyak fitur yang membantu para pengembang PHP untuk dapat membuat aplikasi secara mudah dan cepat serta memiliki sifat yang *fleksibel* dapat dikembangkan dalam perangkat *web*, dekstop maupun *mobile* (Raharjo, 2018).

CodeIgniter memiliki konsep atau pola *Model-View-Controller* (MVC) sehingga kode-kode dapat di sederhanakan.



Gambar 2.1 Arsitektur MVC

Berdasarkan arsitektur tersebut diketahui konsep *Model-View-Controller* yaitu:

1. *Model*

Model merupakan suatu fungsi yang digunakan mengelola database pada sistem untuk menangani struktur data dari *controller*.

2. *View*

View merupakan bagian untuk mengelola tampilan dari *website* atau dapat disebut sebagai *user interface* yang diatur bagian *controller*.

3. *Controller*

Controller merupakan kunci dalam konsep MVC dengan fungsi untuk menghubungkan *model* dengan *view*.

CodeIgniter merupakan sebuah *toolkit* yang ditujukan untuk orang yang ingin membangun aplikasi web dalam bahasa pemrograman PHP. Beberapa keunggulan yang ditawarkan sebagai berikut:

1. *CodeIgniter* adalah *framework* yang bersifat *free* dan *open source*
2. Memiliki ukuran *file* yang relatif lebih kecil dibanding *framework* lain
3. Aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan cepat.
4. Menggunakan pola desain MVC sehingga satu file tidak banyak berisi kode, hal tersebut menjadikan kode mudah dibaca dan dipahami.
5. Dapat diperluas sesuai kebutuhan
6. Dokumentasi penerapan *CodeIgniter* dapat dipahami dengan mudah.

2.6.1 PHP

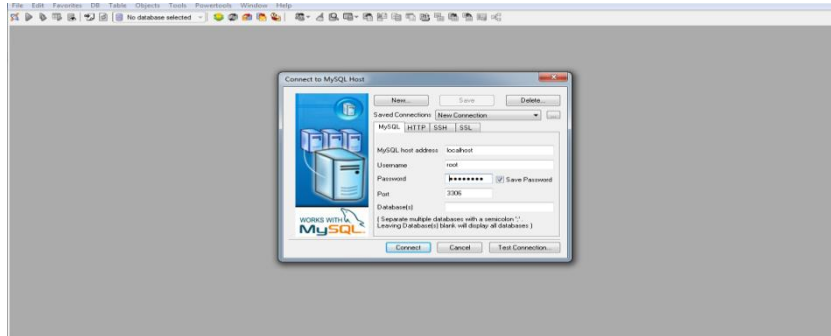
PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatudengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis, berpendapat bahwa *PHP Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru/*up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis (Subagja, 2018),.

Sehingga PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh pengembang untuk membuat sistem *website* dengan kumpulan bahasa HTML dan *script* lainnya.

2.6.2 Database

Database merupakan kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis di dalam komputer sehingga dapat diperiksa menggunakan sistem komputer. *MySQL* adalah singkatan dari *Structure Query Language* yang digunakan untuk mendefinisikan *structure* data, memodifikasi data pada basis data, menspesifikasi batasan keamanan (*security*), hingga pemeliharaan data (Enterprise, 2018).

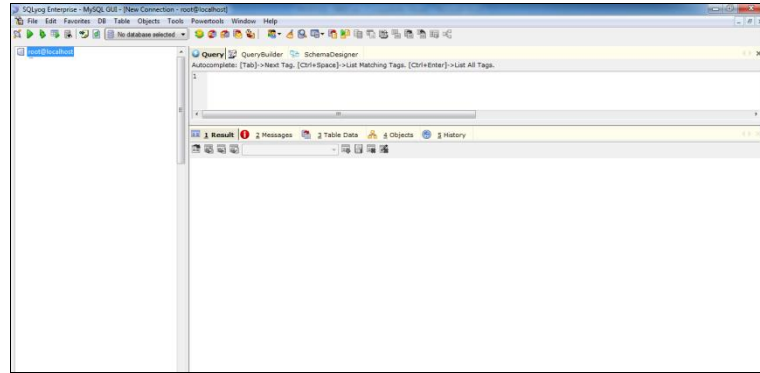
Sehingga *Mysql* sering digunakan karena dapat digunakan secara gratis dan dapat dikembangkan lebih luas sesuai kebutuhan. Untuk mempermudah membuka database dapat menggunakan *tools sql yoq* seperti berikut:



Gambar 2.2 SQLyog
Sumber: (Setiadi, 2017)

Fungsi *SQLyog* yaitu mempermudah dalam mengoperasikan database *mysql* dengan menggunakan tools, untuk dapat mengkoneksikan *SQLyog* dengan mengisi informasi seperti :

1. *Mysql Host Adress* : *Localhost*
2. *Username* : *root*
3. *Password* : (Dapat diisi atau kosongkan)
4. *Port* :3306
5. Kemudian klik connect untuk membuka dan menampilkan database dalam *mysql* yang dapat dilihat seperti berikut :



Gambar 2.3 Tampilan Utama SQLyog
Sumber: (Setiadi, 2017)

2.6.3 MySQL

MySQL adalah singkatan dari *Structure Query Language* yang digunakan untuk mendefinisikan structure data, memodifikasi data pada basis data, menspesifikasi batasan keamanan (*security*), hingga pemeliharaan data. *Mysql* adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan (Amin, 2018).

MySQL merupakan bahasa standar yang paling banyak digunakan untuk mengakses *database* relasional dan merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan secara bebas.

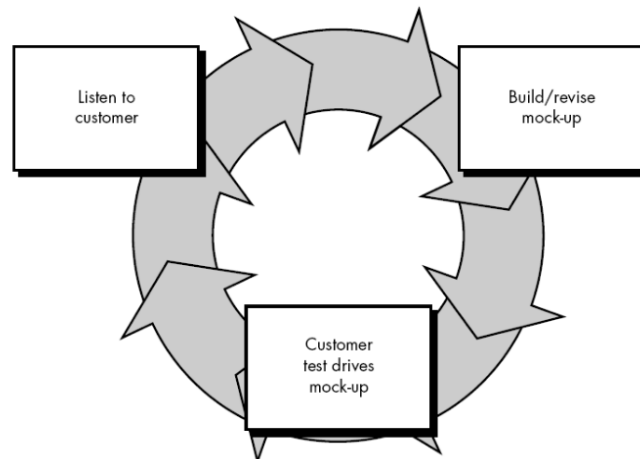
2.7 Metode Pengembang Sistem

Metode pengembang sistem merupakan metode yang digunakan sebagai alur proses dalam pengembangan, sehingga penelitian dapat di kembangkan sesuai tahapan dari metode pengembang sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

2.7.1 *Prototype*

Prototype merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan kebutuhan pengguna lebih spesifik dalam segi teknis. Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pengguna mengenai teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pengguna kepada pengembang perangkat lunak (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

Prototype dapat dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, kemudian dirancang menggunakan model *prototype* dalam bentuk mockup untuk mempermudah pengguna mengevaluasi *prototype* tersebut. Sehingga hasil dari sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 2.4 Metode *Prototype*
Sumber : (Rosa dan Shalahuddin, 2019)

1. Kelebihan *Prototype*

Berikut merupakan kelebihan metode *prototype* :

- a. Menghemat waktu dan Biaya pengembangan
- b. Adanya keterlibatan pemilik sistem sehingga kesalahan sistem bisa diminimalisir dari awal proses

- c. Membantu anggota tim untuk berkomunikasi secara efektif
- d. Klien memiliki kepuasan tersendiri karena sudah memiliki gambaran dari sistem yang akan dibuat.
- e. Implementasi atau penggunaan sistem lebih mudah karena klien sudah tahu gambaran sistem sebelumnya
- f. Kemudahan dalam memperkirakan pengembangan sistem selanjutnya
- g. Memungkinkan klien untuk mempersiapkan perangkat lunak yang cocok dengan sistem yang akan dibuat.

2.7.2 Tahapan *Prototype*

Tahapan pengembangan sistem menggunakan prototype yaitu :

1. Mendengarkan Pelanggan

Tahap mendengarkan pelanggan yaitu proses menentukan permasalahan dan kebutuhan dari berdasarkan proses bisnis yang telah diketahui.

2. Membangun Atau Memperbaiki Mockup

Tahapan ini digunakan untuk merancang sistem menggunakan suatu diagram seperti UML untuk mempermudah pengguna memahami rancangan sistem yang akan dibuat.

3. Pelanggan Melihat Atau Menguji Mockup

Tahap ini peneliti akan membuat atau membangun sistem berbasis website yang dibentuk menggunakan tools dreamweaver dan database Mysql dengan tools Sqlyoq. Tahap awal dengan menentukan tampilan sistem dan diteruskan dengan menulis kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dan melakukan pengujian sistem menggunakan Black box testing.


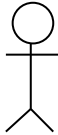

2.8 Unified Modelling Language (UML)

UML (*unified Modelling Language*) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada UML (*Unified Modelling Language*) (Rosa and Shalahuddin, 2019).

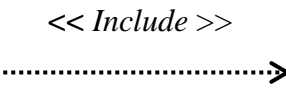
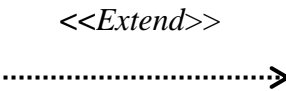
2.8.1 Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Rosa and Shalahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		<i>Usecase</i> Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor
2.		Aktor Aktor seseorang/sesuatu yang berinteraksi dengan yang akan dibuat. diluar sistem informasi. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda
3.		Asosiasi/association merupakan komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)



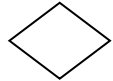

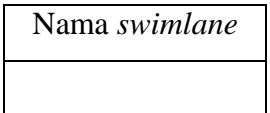
No	Simbol	Deskripsi
4.		Include berarti use case yang ditambahkan akan dipanggil saat use case tambahan dijalankan.
5.		Ekstensi (<i>extend</i>) merupakan use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu.

Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)


2.8.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa and Shalahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan (<i>Decision</i>) merupakan asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan (<i>Join</i>) merupakan asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Swimlane Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram* (Lanjutan)

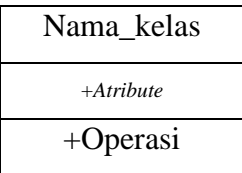


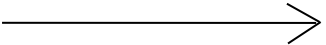
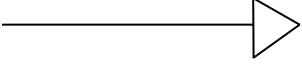
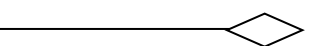
No.	Simbol	Keterangan
6.		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)

2.8.3 Class Diagram

Class diagram mengembangkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa and Shalahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Class Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antar Muka/<i>Interface</i></p>  <p>Nama_<i>Interface</i></p>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / <i>Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan symbol
4.	<p>Asosiasi Berarah / <i>Directed Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan symbol.
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan maksna semua bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: (Rosa and Shalahuddin, 2019)

2.9 Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem adalah proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai standar atau belum. Pengujian sistem dapat menggunakan metode *black box testing* yaitu merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box testing*, karena pengujian *black box testing* mampu mengungkap kesalahan yang lebih luas. *Black box testing* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program (Rosa and Shalahuddin, 2019).

Jadi, pengujian sistem dapat dilakukan dengan pengecekan *input*, pengecekan *output* dan pengecekan proses sebagai berikut:

- a. Pengecekan *input*, meliputi kelengkapan item-item input, kemudahan pengoperasian, kemudahan manipulasi data, dan pengendalian kesalahan.
- b. Pengecekan proses, dilakukan dengan pengecekan output program.
- c. Pengecekan *output*, meliputi pengecekan terhadap format dan bentuk-bentuk laporan

2.9.1 Kelebihan *Black Box Testing*

Kelebihan dari pengujian tersebut yaitu:

- a. Tidak perlu melihat *source code* secara detail.
- b. Mendeteksi kesalahan pengetikan (*typo*).
- c. Mendeteksi kesalahan *Design* atau *User Interface* dari sebuah *software* atau *website*.

- d. Menampilkan asumsi yang tidak sesuai dengan kenyataan, untuk di analisa dan diperbaiki.
- e. Seorang *Tester* tidak harus *Programmer*.