

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan aplikasi penjualan telah banyak dilakukan. Beberapa di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Permana (2013) dengan judul “Rancang Bangun Penjualan Barang Elektronik Berbasis Web”. Dalam penelitian ini dibangun sebuah aplikasi penjualan berbasis *web* untuk PT. Chandra Elektronik Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai media promosi produk elektronik dan memberi kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian. Sedangkan *output* yang dihasilkan dari aplikasi ini adalah laporan penjualan serta laporan persediaan barang.

Penelitian kedua dilakukan oleh Siswandi (2014) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan di Toko Istana Herbal Berbasis Android”. Dalam penelitian ini dibangun sebuah aplikasi penjualan berbasis *android* yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan promosi produk melalui media *android* yang akhir-akhir ini telah banyak digunakan, termasuk oleh pelanggan Toko Istana Herbal, serta memberi kemudahan pada pelanggan untuk langsung melakukan transaksi melalui aplikasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan fungsi aplikasi sebagai media promosi produk daripada memberi kemudahan dalam proses penjualan. Adapun *output* yang dihasilkan dari aplikasi ini adalah informasi produk obat herbal yang tersedia, serta laporan penjualan obat herbal.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putra (2014) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Sanitary pada Showroom PT. Gracious Pualam Jaya”. Dalam penelitian ini dibangun sebuah aplikasi penjualan untuk PT. Gracious

Pualam Jaya yang melayani penjualan produk *sanitary*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat membantu bagian penjualan dalam menyusun laporan komisi *sale* dan piutang. Manajer bagian penjualan membutuhkan aplikasi yang dapat dengan cepat memberikan laporan transaksi penjualan, laporan komisi sale, dan laporan piutang.

Perbedaan dalam penelitian tugas akhir ini dengan penelitian sebelumnya adalah aplikasi penjualan ini selain dapat memberikan laporan penjualan, juga dapat memberikan laporan jumlah obat yang tersedia di gudang, serta laporan obat yang diminati pelanggan setiap bulannya untuk digunakan manajer gudang dalam menentukan prioritas obat yang dibeli di periode selanjutnya.

## 2.2 Perangkat Lunak

Perangkat keras komputer tidak akan dapat berbuat apa-apa tanpa adanya perangkat lunak. Teknologi yang canggih dari perangkat keras akan berfungsi bila instruksi-instruksi tertentu telah diberikan kepadanya. Instruksi-instruksi tersebut disebut dengan perangkat lunak (*software*). Perangkat lunak dapat diklasifikasikan ke dalam dua bagian besar, yaitu sebagai berikut ini (Jogiyanto, 2003: 126).

1. Perangkat lunak sistem (*system software*), yaitu perangkat lunak yang dapat mengoperasikan sistem komputernya. Perangkat lunak sistem dapat dikelompokkan lagi menjadi 3 bagian sebagai berikut ini :
  - a. Perangkat lunak sistem operasi (*operating system*), yaitu program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasi operasi dari sistem komputer.
  - b. Perangkat lunak sistem bantuan (*utility*), yaitu program yang ditulis untuk bantuan yang berhubungan dengan sistem komputer, misalnya memformat

*disk*, menyalin *disk*, mencegah dan membersihkan virus dan lain sebagainya.

c. Perangkat lunak bahasa (*language software*), yaitu program yang digunakan untuk menerjemahkan instruksi-instruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman ke dalam bahasa mesin supaya dapat dimengerti oleh komputer.

2. Perangkat lunak aplikasi (*application software*), yaitu program yang ditulis dan diterjemahkan oleh *language software* untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu. Menurut Indrajani (2011) aplikasi adalah suatu program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus pemakai komputer. Sedangkan menurut Hendrayudi (2008) aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk pekerjaan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi adalah suatu program yang dibangun dan dihasilkan melalui komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu.

### 2.3 Penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai sebuah tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan. Beberapa para ahli mengemukakan tentang definisi penjualan antara lain:

1. Narafin (2006), penjualan adalah proses menjual, yang dimaksud penjualan dalam laporan laba rugi adalah hasil menjual atau hasil penjualan (*sales*) atau jualan.

2. *Warren Reeve Fees* yang diterjemahkan oleh Farahmita (2006), penjualan adalah jumlah yang dibebankan kepada pelanggan untuk barang dagang yang dijual, baik secara tunai maupun kredit”.
3. Kusnadi (2009), penjualan adalah sejumlah uang yang dibebankan kepada pembeli atas barang atau jasa yang dijual.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu proses pembuatan dan cara untuk mempengaruhi pribadi agar terjadi pembelian (penyerahan) barang atau jasa yang ditawarkan berdasarkan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak yang terkait baik dibayar secara tunai maupun kredit.

Selain itu terdapat berbagai macam transaksi penjualan yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Penjualan Secara Tunai

Penjualan yang bersifat “*Cash and Carry*” dimana penjualan setelah terjadi kesepakatan harga antara penjual dengan pembeli, pembeli langsung menyerahkan pembayaran secara tunai dan biasa langsung dimiliki oleh pembeli.

2. Penjualan Kredit

Penjualan *non cash* dengan tenggang waktu rata-rata di atas satu bulan.

3. Penjualan Secara Tender

Penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur *tender* untuk memenuhi permintaan pihak pembeli yang membuka *tender*.

#### 4. Penjualan Ekspor

Penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli luar negeri yang mengimpor barang yang biasanya menggunakan fasilitas *Letter of Credit* (LC).

#### 5. Penjualan Secara Konsiyasi

Penjualan barang secara “titipan” kepada pembeli yang juga sebagai penjualan apabila barang tersebut tidak terjual maka akan dikembalikan pada penjual.

#### 6. Penjualan Secara Grosir

Penjualan yang dilakukan tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui pedagang perantara yang menjadi perantara pabrik atau importir dengan pedagang eceran.

### 2.4 *Cost-Plus Pricing*

*Cost-Plus Pricing* merupakan salah satu metode penentuan harga jangka panjang yang diambil berdasarkan pendekatan biaya. Selain *cost-plus pricing*, dalam metode penentuan harga jangka panjang terdapat *market-based pricing*. Perbedaan antara *cost-plus pricing* dan *market-based pricing* adalah *cost-plus pricing* menentukan harga berdasarkan biaya yang dibutuhkan dalam memproduksi produk, *cost-plus pricing* cocok untuk perusahaan yang tidak terlalu kompetitif dan tidak terpengaruh terhadap pasar atau konsumen. *Market-Based Pricing* menentukan harga berdasarkan pasar dan konsumen, termasuk memperhatikan reaksi yang terjadi pada kompetitor. *Market-Based Pricing* cocok untuk perusahaan yang sangat kompetitif dan sangat terpengaruh terhadap pasar atau konsumen (Horngern, 2012).

Rumus dalam menentukan harga berdasarkan *cost-plus pricing* dapat dilihat sebagai berikut:

$$\text{Selling Price} = \text{Cost Base} + (\text{Target rate income}(\%) \times \text{Cost base})$$

## 2.5 Obat Hewan Ternak

Obat hewan adalah sediaan yang dapat digunakan untuk mengobati hewan, membebaskan gejala, atau memodifikasi proses kimia dalam tubuh yang meliputi sediaan biologik, farmakoseutika, premix, dan sediaan alami. Dalam pembuatannya proses kegiatan pengolahan dilakukan dengan pencampuran dan perubahan bentuk bahan baku obat hewan menjadi obat hewan. Obat hewan yang telah jadi kemudian di distribusikan ke masyarakat melalui pelaku kesehatan hewan seperti materi hewan dokter hewan dan kegiatan pengadaan obat-obatan badan usaha milik Negara atau milik daerah, swasta atau koperasi. Semua ini dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan hewan untuk berproduksi dan berkembang biak (Undang-Undang Peternakan dan Kesehatan Hewan, 2009).

## 2.6 Persediaan

Persediaan adalah sumber daya yang menunggu proses lebih lanjut (*idle resource*). Yang dimaksud dengan proses lebih lanjut tersebut adalah berupa kegiatan produksi pada sistem manufaktur, kegiatan pemasaran pada sistem distribusi ataupun kegiatan konsumsi pangan pada sistem rumah tangga (Nasution, 1999).

Timbulnya persediaan dalam suatu sistem, baik sistem manufaktur maupun *non* manufaktur adalah merupakan akibat dari 3 kondisi sebagai berikut (Nasution, 1999):

1. Mekanisme pemenuhan atas permintaan (*transaction motive*). Permintaan akan suatu barang tidak akan dapat dipenuhi dengan segera bila barang tersebut tidak

tersedia sebelumnya, karena untuk mengadakan barang dibutuhkan waktu untuk pembuatannya maupun untuk mendatangkannya. Hal ini berarti bahwa adanya persediaan merupakan hal yang sulit dihindarkan.

2. Adanya keinginan untuk mencegah ketidakpastian (*precautionary motive*).

Ketidakpastian yang dimaksudkan adalah:

- a. Adanya permintaan yang bervariasi dan tidak pasti dalam jumlah maupun waktu kedatangan.
- b. Waktu pembuatan yang cenderung tidak konstan antara satu produk dengan produk yang lain.
- c. Waktu tunggu (*lead time*) yang cenderung tidak pasti karena berbagai faktor yang tak dapat dikendalikan sepenuhnya.

Ketidakpastian ini akan dicegah oleh jenis persediaan yang disebut persediaan yang harus ada (*safety stock*). Persediaan yang harus ada ini digunakan jika permintaan melebihi peramalan, produksi lebih rendah dari rencana, atau waktu tunggu (*lead time*) lebih panjang dari yang diperkirakan semula.

3. Keinginan melakukan spekulasi (*speculative motive*) yang bertujuan mendapatkan keuntungan besar dari kenaikan harga barang di masa mendatang.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi utama persediaan adalah menjamin kelancaran mekanisme pemenuhan permintaan barang sesuai dengan kebutuhan konsumen sehingga sistem yang dikelola dapat mencapai kinerja (*performance*) yang optimal.

## 2.7 Manajemen Persediaan

Menurut Hompel dan Schmidt (2007) manajemen persediaan atau *inventory management* adalah sebuah sistem yang didesain untuk mengatur jumlah dan lokasi barang disimpan serta bagaimana dan berapa banyak barang tersebut keluar masuk dari gudang. Tujuan dari manajemen persediaan adalah untuk memenuhi kebutuhan *customer* dengan biaya persediaan sebisa mungkin dapat memberikan profit untuk perusahaan. Terdapat beberapa metode untuk mengoptimalkan penyimpanan dalam gudang, seperti FIFO (*First In First Out*), LIFO (*Last In First Out*), dan FEFO (*First Expired First Out*). Dalam penelitian ini digunakan metode FEFO yang lebih cocok untuk penyimpanan obat.

FEFO adalah salah satu metode manajemen persediaan yang mengutamakan produk dengan umur *expired* paling cepat yang lebih dulu dikeluarkan dari gudang. Biasanya metode ini digunakan untuk produk makanan, atau obat-obatan di mana tanggal *expired* dan umur barang sangat penting.

Metode FEFO membutuhkan tanggal *expired* untuk mengetahui umur produk setelah masuk ke dalam gudang. Dalam mengatur letak produk menggunakan FEFO, penting untuk menyimpan produk dengan umur lebih pendek di rak paling depan agar mudah dalam mengeluarkan produk lebih dulu. Produk juga harus diberi label tanggal *expired* yang jelas dan mudah dilihat (Hompel dan Schmidt, 2007).

## 2.8 Pengolahan Angket

Selain melakukan uji coba, pengguna juga diberikan kuesioner yang mengandung pernyataan mengenai aplikasi, dan setiap pengguna dapat memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibuat sesuai dengan uji coba yang

dilakukan pengguna. Skor penilaian yang diperoleh dari angket diolah dengan menggunakan teori skala *likert*.

Tabel 2.1 Poin Penilaian (Riduwan, 2011)

No	Keterangan	Pilihan	Poin
1	Sangat Puas	A	4
2	Cukup Puas	B	3
3	Kurang Puas	C	2
4	Sangat Tidak Puas	D	1

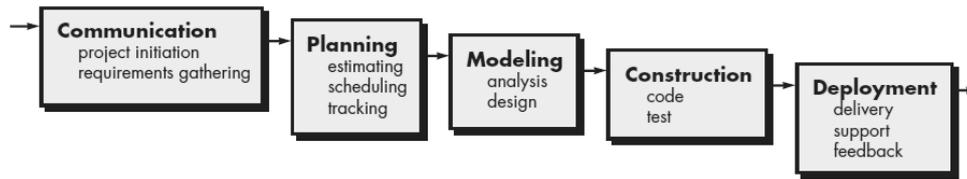
Skor tertinggi untuk seluruh *item* adalah sampel x 4 (Sangat Setuju). Skor terendah adalah jumlah sampel x 1 (tidak setuju). Tingkat persetujuan sebesar (jumlah skor : (jumlah responden x skor tertinggi)) x 100%.

Tabel 2.2 Kriteria Interpretasi Skor (Riduwan, 2011).

Angka 0% - 20%	Sangat Tidak Memuaskan
Angka 21% - 40%	Tidak Memuaskan
Angka 41% - 60%	Cukup Memuaskan
Angka 61% - 80%	Memuaskan
Angka 81% - 100%	Sangat Memuaskan

## 2.9 Waterfall Model

*Waterfall model* atau biasa disebut *classic life cycle* merupakan salah satu model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak serta yang paling banyak dipakai oleh pengembang perangkat lunak. *Waterfall model* menawarkan pendekatan yang berurutan dan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak. Gambar 2.1 menunjukkan bahwa setiap pekerjaan saling bergantung dengan pekerjaan sebelumnya sehingga sebuah aktivitas tidak dapat dilakukan apabila aktivitas yang lain belum diselesaikan.



Gambar 2.1 Waterfall Model (Pressman, 2015: 39).

Model ini mencakup beberapa aktivitas yang oleh (Pressman, 2015) dibagi lagi menjadi beberapa kegiatan kecil, sebagai berikut:

1. *Communication*

Tahap pertama, *Communication* bertujuan untuk mengetahui kebutuhan konsumen. Pihak pengembang akan melakukan pengumpulan data. Pada tahap ini, pengembang dapat mengetahui masalah yang terjadi dan solusi sistem yang akan dibuat.

2. *Planning*

Setelah diketahui sistem seperti apa yang harus dibuat, pengembang melakukan perencanaan proyek pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

3. *Modelling*

Pada proses *modelling* ini bertujuan menerjemahkan kebutuhan sebuah perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini terdiri dari *analysis* dan *design*. *Analysis* menghasilkan batasan dan tujuan dari sistem yang dibuat dengan mengonsultasikannya bersama para pengguna sistem. Hal tersebut didefinisikan secara detail dan ditampilkan sebagai spesifikasi dari sistem. Proses *design* membagi kebutuhan sistem akan perangkat lunak dan perangkat keras. Hal tersebut membangun sistem

keseluruhan. Desain perangkat lunak meliputi identifikasi dan penjabaran abstraksi sistem perangkat lunak dasar dan keterhubungannya.

#### 4. *Construction*

*Construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam Bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user* ke dalam aplikasi. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya pengguna komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

#### 5. *Deployment*

Setelah semua tahap selesai dan perangkat lunak dinyatakan tidak terdapat kesalahan, pada tahap ini dilakukan implementasi (instalasi), pemeliharaan perangkat lunak dan *feedback* dari pelanggan.

### **2.10 Analisis dan Perancangan Sistem**

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap perancangan sistem. Langkah-langkah dasar dalam melakukan analisa sistem:

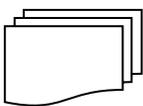
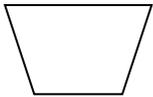
1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kinerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisa sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

Setelah analisis sistem dilakukan, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem. Perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai serta memberikan gambaran yang jelas dan lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik lainnya yang terlibat (Jogiyanto, 1990).

### 2.10.1 Document Flow

Bagan alur atau *flowchart* adalah bagan yang menunjukkan alur atau *flow* dalam program ataupun prosedur sistem secara fisik. Bagan alur digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi (Jogiyanto, 1990). Bagan alur sistem digambar dengan menggunakan simbol-simbol yang tampak antara lain berikut ini.

Tabel 2.3 Simbol *Document Flow* (Jogiyanto, 1990)

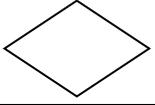
Simbol	Keterangan
	Simbol dokumen, menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual atau komputer.
	Simbol penghubung, menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
	Simbol garis alur, menunjukkan arus dari proses.
	Simbol proses manual, menunjukkan kegiatan yang masih diproses secara manual.

Simbol	Keterangan
	Simbol data <i>file</i> , menunjukkan tempat penyimpanan data.

### 2.10.2 System Flow

*System flow* adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem di mana bagan ini menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem (Jogiyanto, 1990). Dalam membuat *system flow* sebaiknya ditentukan pula fungsi-fungsi yang melaksanakan atau bertanggung jawab terhadap sub-sub sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam *system flow* antara lain adalah:

Tabel 2.4 Simbol *System Flow* (Jogiyanto, 1990)

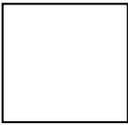
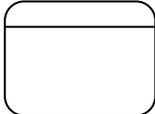
Simbol	Keterangan
	Simbol proses, menunjukkan kegiatan proses dari operasi komputer.
	Simbol inputan keyboard, menunjukkan data yang diinputkan melalui <i>keyboard</i> .
	Simbol <i>decission</i> (keputusan).
	Simbol <i>Database</i> .

### 2.10.3 Data Flow Diagram (DFD)

*Data flow diagram* digunakan untuk menggambarkan arus data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas. DFD juga dapat merupakan dokumentasi dari

sistem yang baik (Jogiyanto, 1990). Beberapa simbol yang digunakan di DFD untuk maksud mewakili adalah :

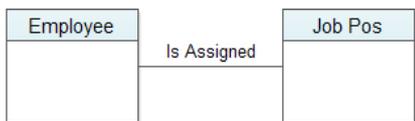
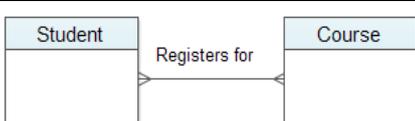
Tabel 2.5 Simbol *Data Flow Diagram* (Jogiyanto, 1990)

Simbol	Keterangan
	Simbol ini digunakan sebagai sumber dari <i>input</i> sistem atau tujuan dari <i>output</i> sistem.
	Simbol ini digunakan untuk melakukan suatu perubahan berdasarkan data yang dimasukkan dan menghasilkan data dari perubahan tersebut.
	Simbol ini digunakan sebagai simpanan dari data yang dapat berupa suatu <i>file</i> atau basis data.
	Simbol ini digunakan untuk menghubungkan proses dengan proses, proses dengan sumber dan proses dengan tujuan. Anak panah menunjukkan arah aliran data.

#### 2.10.4 Entity Relational Diagram (ERD)

*Entity relational diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan antar *entity* yang terlibat dalam sistem yang akan di buat (Jogiyanto, 1990). Jenis *relationship* diagram dapat berbentuk:

Tabel 2.6 Simbol *Entity Relational Diagram* (Jogiyanto, 1990)

Simbol	Keterangan
	<i>One to One</i> yaitu relasi satu lawan satu yang terjadi bila satu <i>record</i> yang ada pada satu entity/tabel hanya punya satu relasi pada <i>file</i> lain.
	<i>One to Many</i> yaitu relasi satu lawan banyak yang terjadi bila <i>record</i> dengan kunci tertentu pada satu file mempunyai relasi banyak <i>record</i> pada <i>file</i> lain.
	<i>Many to Many</i> yaitu relasi banyak lawan banyak yang terjadi bila kedua <i>file</i> saling mempunyai relasi banyak <i>record</i> pada <i>file</i> yang lain.

### 2.11 Visual Basic.NET 2010

Visual Basic .NET 2010 adalah salah satu bahasa pemrograman yang tergabung dalam Microsoft Visual Studio 2010. Microsoft Visual Studio 2010 diperkenalkan pertama kali ke masyarakat umum pertengahan Mei 2009 (Yuswanto dan Subari, 2010).

Dalam Visual Studio 2010 diperkenalkan beberapa kelebihan, di antaranya:

1. Teknologi yang ada mendukung “*parallel programming*” untuk manajemen developer dengan hadirnya fitur proyek manajemen, *work item tracking*, *simple server reporting service*, dan *version control*.
2. Visual Studio 2010 sudah mendukung analisis dan desain UML bukan hanya *coding*, *compile* dan *system*.
3. Visual Studio 2010 dapat bekerja dengan baik pada platform windows untuk 32 bit dan 64 bit khusus Vista.
4. Visual Studio 2010 dan Microsoft .NET Framework 4.0 membantu developer menghasilkan performa yang lebih dan menghasilkan aplikasi-aplikasi yang *scalable*.

### 2.12 SQL Server 2008

SQL Server 2008 adalah sebuah terobosan baru dari Microsoft dalam bidang *database*. SQL Server adalah sebuah *Database Management System* (DBMS) yang dibuat oleh Microsoft untuk ikut berkecimpung dalam persaingan dunia pengolahan data menyusul pendahulunya seperti IBM dan Oracle. SQL Server 2008 dibuat pada saat kemajuan dalam bidang *hardware* sedemikian pesat. Oleh karena itu sudah dapat dipastikan bahwa SQL Server 2008 membawa

beberapa terobosan dalam bidang pengolahan dan penyimpanan data (Komputer, 2010: 2).

### 2.13 *Black Box Testing*

Menurut Rizky (2011), *black box testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Para *tester* memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya tapi cukup dikenai proses *testing* di bagian luar. Jenis *testing* ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari jenis *testing* ini antara lain:

1. Anggota tim *tester* tidak harus dari seseorang yang memiliki kemampuan teknis di bidang pemrograman.
2. Kesalahan dari perangkat lunak ataupun *bug* sering ditemukan oleh komponen tester yang berasal dari pengguna.
3. Hasil dari *black box testing* dapat memperjelas kontradiksi ataupun kerancuan yang mungkin timbul dari eksekusi sebuah perangkat lunak.
4. Proses *testing* dapat dilakukan lebih cepat dibandingkan *white box testing*.