BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Wujud dari hasil implementasi ini nantinya adalah sebuah sistem yang siap untuk diuji dan digunakan.

4.2 Perangkat Pendukung yang Digunakan

Dalam proses pembuatan aplikasi ini, tentunya membutuhkan perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Berikut merupakan penjelasan dari perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

4.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan selama pembangunan aplikasi ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Intel Pentium 4 CPU 2.80GHz 2.10GHz
Memory	DDR2 2 GB
Harddisk	SATA 250 GB
Video Card	onBoard
Monitor	Resolusi 1366x768
Mouse	Optic 1 buah
Keyboard	1 buah

4.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk digunakan dalam pembangunan *game the tiger of prabu siliwangi* ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat Lunak	Keterangan
Windows 7 Ultimate	Sebagai sistem operasi
Greenfoot 2.2.0	Sebagai perangkat lunak pembangun
Microsoft Office 2007	Sebagai perangkat lunak penulisan laporan
StarUML	Sebagai perangkat lunak memodelkan analisi sistem

Untuk menjalankan *game The Tiger Of Prabu Siliwangi* ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu :

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. Download JDK versi 1.6 ke atas.
3. Install JDK untuk menjalankan program.
4. Download *Greenfoot* versi 2.0.1 ke atas.
5. Install *Greenfoot* untuk membuka *source code* program.
6. Klik file *TheTigerOfPrabuSiliwangi*.jar.
7. *Game* sudah dapat dimainkan.

4.3 Identifikasi Kelas

Identifikasi kelas bisa dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.3 Identifikasi kelas

No.	Nama Class	Nama File Fisik
1.	ApiArga1	ApiArga1.java
2.	ApiArga2	ApiArga2.java
3.	ApiJurig1	ApiJurig1.java
4.	ApiJurig2	ApiJurig2.java
5.	ApiNini1	ApiNini1.java
6.	ApiNini2	ApiNini2.java
7.	ApiPrabu1	ApiPrabu1.java
8.	ApiPrabu2	ApiPrabu2.java

9.	Arena	Arena.java
10	DarahJurigCiwis	DarahJurigCiwis.java
11.	DarahNiniDurga	DarahNiniDurga.java
12.	DarahPatihArga	DarahPatihArga.java
13.	DarahPrabuSiliwangi	DarahPrabuSiliwangi.java
14.	Gerak	Gerak.java
15.	Arena	Arena.java
16.	JurigCiwis	JurigCiwis.java
17.	MidiPlayer	MidiPlayer.java
18.	NamaJurigCiwis	NamaJurigCiwis.java
19.	NamaNiniDurga	NamaNiniDurga.java
20.	NamaPatihArga	NamaPatihArga.java
21.	NamaPrabu	NamaPrabu.java
22.	NiniDurga	NiniDurga.java
23.	PatihArga	PatihArga.java
24.	PermainanBerakhir	PermainanBerakhir.java
25.	Petunjuk	Petunjuk.java
26.	PrabuSiliwangi	PrabuSiliwangi.java
27.	TampilanMenuUtama	TampilanMenuUtama.java
28.	TombolKembali	TombolKembali.java
29.	TombolMulai	TombolMulai.java
30.	TombolPetunjuk	TombolPetunjuk.java
31.	WavPlayer	WavPlayer.java
32.	TombolLevel1	TombolLevel1.java
33.	TombolLevel2	TombolLevel2.java
34.	TombolLevel3	TombolLevel3.java
35.	Vsl1	Vsl1.java
36.	Vsl2	Vsl2.java
37.	Vsl3	Vsl3.java
38.	World	World.java

39.	Actor	Actor.java
40.	PesanKemenangan	PesanKemenangan.java
41.	TombolIntro	TombolIntro.java
42.	PesanKekalahan	PesanKekalahan.java
43.	Intro	Intro.java

4.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahap dimana sebuah sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga bisa diketahui apakah sistem yang telah di buat ini sudah sesuai dengan apa yang sudah di rancang sebelumnya.

4.4.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini merupakan *background* tampilan awal. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 Tampilan menu utama

4.4.2 Tampilan Intro

Pada tampilan intro ini berisi mengenai cerita Prabu Siliwangi dan tokoh-tokoh lain, yang didalamnya terdapat menu mulai untuk menampilkan versus level 1. Tampilan intro dapat dilihat pada gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Tampilan *intro game*

4.4.3 Tampilan Petunjuk

Pada tampilan petunjuk berisi mengenai informasi tombol yang digunakan untuk memainkan *player*. Tampilan petunjuk dapat dilihat pada gambar 4.3:



Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk

4.4.4 Tampilan *versus Level* 1

Pada tampilan versus *level* 1 ini berisi mengenai tampilan *game* di *level* 1 yaitu Prabu Siliwangi vs Jurig Ciwis dan di dalamnya terdapat tombol *level* 1 untuk memasuki permainan *game level* 1. Tampilan *versus level* 1 dapat dilihat pada gambar 4.4 :



Gambar 4.4 Tampilan *versus level* 1

4.4.5 Tampilan *versus Level 2*

Pada tampilan versus *level* 2 ini berisi mengenai tampilan *game* di *level* 2 yaitu Prabu Siliwangi vs Patih Arga dan di dalamnya terdapat tombol *level* 2 untuk memasuki permainan *game level* 2. Tampilan *versus level* 2 dapat dilihat pada gambar 4.5 :



Gambar 4.5 Tampilan *versus level* 2

4.4.6 Tampilan *versus Level* 3

Pada tampilan versus *level* 3 ini berisi mengenai tampilan *game* di *level* 3 yaitu Prabu Siliwangi vs Nini Durga dan di dalamnya terdapat

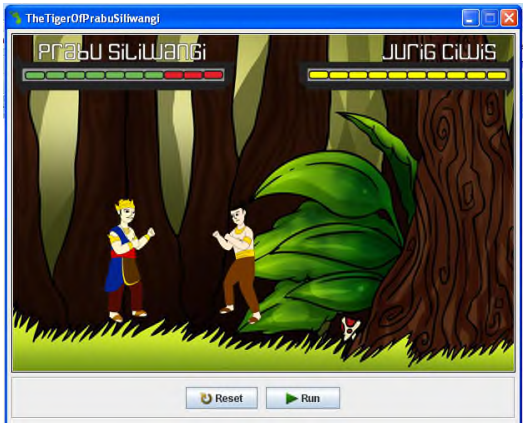
tombol *level* 3 untuk memasuki permainan *game level* 3. Tampilan v*ersus level* 3 dapat dilihat pada gambar 4.6 :



Gambar 4.6 Tampilan *versus level* 3

4.4.7 Tampilan *Level* 1

Pada tampilan *level* 1 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 1. Tampilan *level* 1 dapat dilihat pada gambar 4.7 :



Gambar 4.7 Tampilan *level* l

Pada tampilan *level* 1 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 1. Tampilan *level* 1 *versi* harimau dapat dilihat pada gambar 4.8 :



Gambar 4.8 Tampilan *level* l versi harimau

4.4.8 Tampilan *Level* 2

Pada tampilan *level* 2 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 2. Tampilan *level* 2 dapat dilihat pada gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Tampilan *level* 2

Pada tampilan *level* 2 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 2. Tampilan *level* 2 *versi* harimau dapat dilihat pada gambar 4.10 :



Gambar 4.10 Tampilan *level* 2 versi harimau

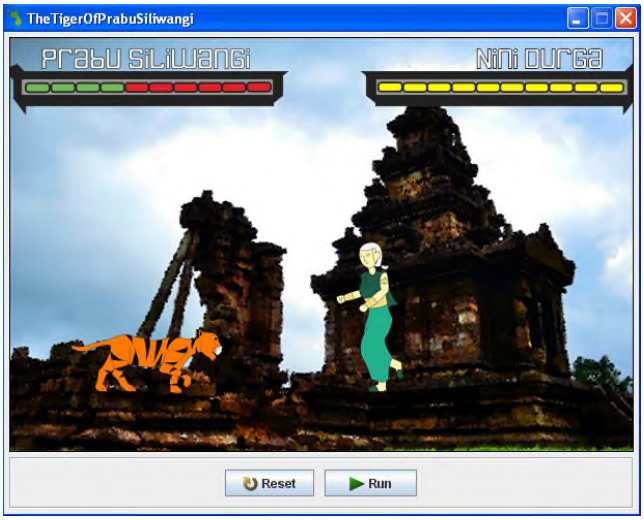
4.4.9 Tampilan *Level* 3

Pada tampilan *level* 3 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 3. Tampilan *level* 3 dapat dilihat pada gambar 4.11 :



Gambar 4.11 Tampilan *level* 3

Pada tampilan *level* 3 ini berisi mengenai beberapa tampilan *game* di *level* 3. Tampilan *level* 3 *versi* harimau dapat dilihat pada gambar 4.12 :



Gambar 4.12 Tampilan *level* 3 versi harimau

4.4.10 Tampilan informasi *player* menang di *level* 1

Tampilan ini memberikan informasi bahwa prabu siliwangi mengalahkan musuh *level* 1.



Gambar 4.13 Tampilan informasi *player* menang di *level* 1

4.4.11 Tampilan informasi *player* menang di *level* 2

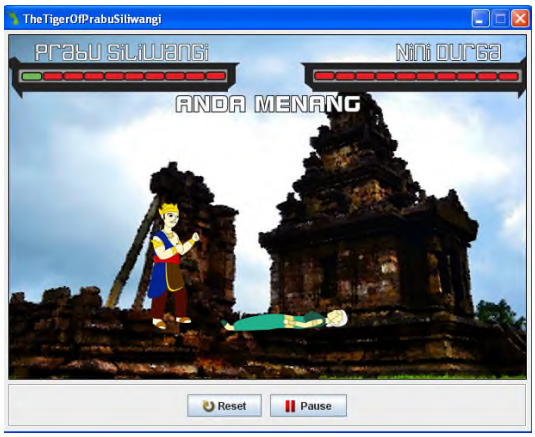
Tampilan ini memberikan informasi bahwa prabu siliwangi mengalahkan musuh *level* 2.



Gambar 4.14 Tampilan informasi *player* menang di *level* 2

4.4.12 Tampilan informasi *player* menang di *level* 3

Tampilan ini memberikan informasi bahwa prabu siliwangi mengalahkan musuh *level* 3.



Gambar 4.15 Tampilan informasi *player* menang di *level* 3

4.4.13 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 1

Tampilan ini memberikan informasi bahwa musuh mengalahkan mengalahkan prabu siliwangi *level* 1.



Gambar 4.16 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 1

4.4.14 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 2

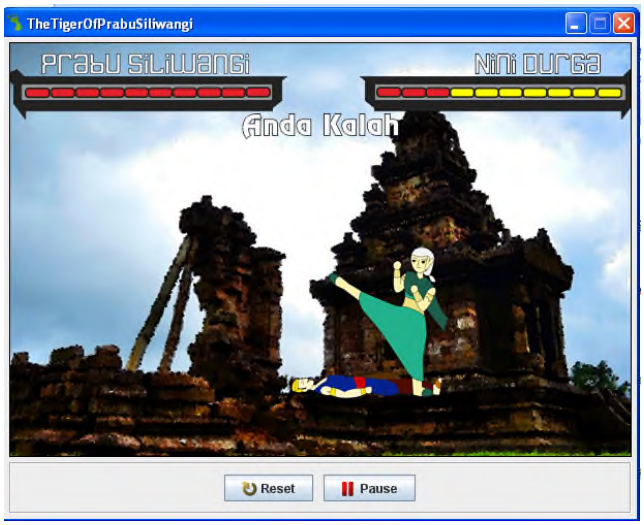
Tampilan ini memberikan informasi bahwa musuh mengalahkan mengalahkan prabu siliwangi *level* 2.



Gambar 4.17 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 2

4.4.15 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 3

Tampilan ini memberikan informasi bahwa musuh mengalahkan mengalahkan prabu siliwangi *level* 3.



Gambar 4.18 Tampilan informasi *player* kalah di *level* 3

4.4.16 Tampilan Permainan Berakhir

Pada tampilan permainan berakhir ini menandakan bahwa permainan sudah usai. Tampilan permainan berakhir dapat dilihat pada gambar 4.19 :



Gambar 4.19 Tampilan Permainan Berakhir

4.4.17 Tampilan Tamat

Pada tampilan tamat ini menandakan bahwa permainan sudah mencapai misi. Tampilan tamat dapat dilihat pada gambar 4.20 :



Gambar 4.20 Tampilan Tamat

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang dilakukan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

Pada *game the tiger of prabu siliwangi* ini digunakan pengujian *blackboxtesting* dan *whiteboxtesting*. Cara pengujian dilakukan melalui dua tahap, yaitu pengujian alpha (fungsional) dan pengujian beta.

4.5.1 Pengujian Alpha (Fungsional)

Pengujian *fungsional* yang digunakan untuk menguji sistem yang baru adalah metode pengujian *alpha*. Pengujian *alpha* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan pada *game* prabu siliwangi ini selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.4 :

Tabel 4.4 Rencanan Pengujian Aplikasi

No	Komponen yang di Uji	Butir Uji	Jenis Uji
1.	Menu Utama	Tampil Menu Utama	*Black Box*
		Tampil Tombol *Intro*	*BlackBox*
		Tampil Tombol Petunjuk	*BlackBox*
		Memilih Tombol *Intro*	*BlackBox*
		Memilih Tombol Petunjuk	*Black Box*
2.	Kontrol Karakter	Melompat	*Black Box*
		Berjongkok	*Black Box*
		Bergerak ke kiri	*Black Box*
		Bergerak ke kanan	*Black Box*
		Memukul	*Black Box*
		Menendang	*Black Box*
		Mengeluarkan Jurus	*Black Box*
		Menangkis	*Black Box*
		Berubah jadi Harimau	*Black Box*
		Mencakar	*Black Box*
		Berubah jadi Prabu Siliwangi	*Black Box*
3.	Petunjuk	Informasi *gameplay*	*BlackBox*

2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut ini adalah kasus untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun menggunakan metode *Black Box* berdasarkan Tabel 4.4 Rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 4.5 Kasus dan Hasil Uji

No	Kasus / Diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Menu	Tampil Menu Utama	Masuk ke aplikasi *game*	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Tampil Tombol *Intro*	Menampilkan tombol *intro* di menu utama	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Tampil Tombol Petunjuk	Menampilkan tombol petunjuk di menu utama	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Memilih Tombol *Intro*	Menampilkan *intro* cerita *game* ketika menekan tombol *intro*	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Memilih Tombol Petunjuk	Menampilkan informasi *gameplay* ketika menekan tombol petunjuk	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
2.	Kontrol karakter	Melompat	ketika pemain menekan tombol *keyboard* "W" maka karakter melompat	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Berjongkok	ketika pemain menekan tombol	[√] Berhasil

			keyboard "S" maka karakter berjongkok	[ ] Tidak Berhasil
		Bergerak ke kiri	ketika pemain menekan tombol *keyboard* "A" maka karakter bergerak ke kiri	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Bergerak ke kanan	ketika pemain menekan tombol *keyboard* "D" maka karakter bergerak ke kanan	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Memukul	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "I" maka karakter memukul	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Menendang	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "O" maka karakter menendang	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Mengeluarkan Jurus	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "P" maka karakter mengeluarkan jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Menangkis	Ketika pemain menekan tombol	[√] Berhasil

			keyboard "K" maka karakter menangkis	[ ] Tidak Berhasil
		Berubah jadi Harimau	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "SPACE" maka karakter berubah menjadi harimau	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Mencakar	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "L" maka karakter mencakar	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
		Berubah jadi Prabu Siliwangi	Ketika pemain menekan tombol *keyboard* "ENTER" maka karakter berubah menjadi prabu siliwangi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
3.	Petunjuk	Menampilkan informasi *gameplay*	Ketika pemain menekan tombol Petunjuk maka menampilkan Petunjuk	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
4.	Pencarian karakter oleh NPC(*Non Playable Character*)	Musuh mencari karakter pemain	Ketika musuh mencari posisi karakter pemain.	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Dari hasil pengujian yang dilakukan, maka didapat kesimpulan bahwa seluruh kasus yang diuji, telah berhasil dikerjakan.

4.5.2 Pengujian *Beta*

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif, dimana dilakukan pengujian secara langsung terhadap pengguna dengan menggunakan kuisioner mengenai kepuasan pengguna atas aplikasi yang telah dibangun. Adapun metode penilaian pengujian yang digunakan adalah metode kuantitatif berdasarkan data dari pengguna.

4.5.2.1 Evaluasi dari Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian pemain terhadap game ini. Telah disebarkan kuisioner kepada 30 responden dengan usia yang berdasarkan pada sasaran user. Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, dapat dicari presentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus skala likert.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan[3].

Kuesioner ini diujikan kepada 30 responden sebagai *sample* yang diambil dari sasaran *user*.

Jumlah skor ideal = 5 x 30

= **150** (seandainya semua menjawab Sangat Setuju)

Keterangan :

1. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
2. ST = Setuju diberi skor 4
3. RG = Ragu-Ragu diberi skor 3

4. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
5. STS= Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Berikut adalah hasil prosentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas.

1. Pertanyaan nomor 1: Apakah *game the tiger of prabu siliwangi* ini tampilannya menarik ?

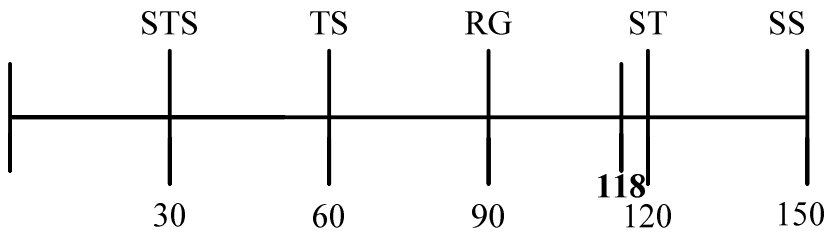
Tabel 4.6 Pengujian Kuesioner Pertanyaan no.1

No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	6	30
2	Setuju	4	18	72
3	Ragu-Ragu	3	4	12
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**118**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.6 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 1.

Dari tabel di atas diperoleh jumlah skor 118 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 118 dihitung prosentase sebagai berikut (118/150) x 100% = 78%. Prosentase yang didapat adalah 78% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 118 terletak pada daerah Setuju.

2. Pertanyaan Nomor 2: Apakah dengan memainkan *game the tiger of prabu siliwangi* ini bisa mengetahui tokoh Prabu Siliwangi ?

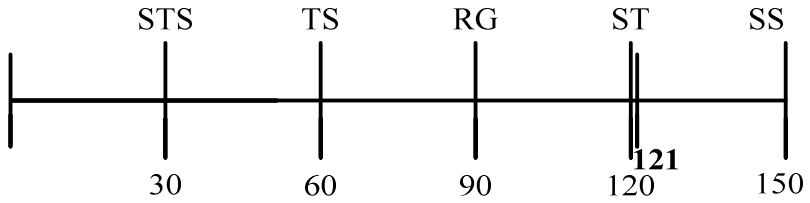
Tabel 4.7 Pengujian Kuesioner Pertanyaan nomor 2

No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	9	45
2	Setuju	4	15	60
3	Ragu-ragu	3	4	12
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**121**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.7 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 2.

Dari tabel berikut diperoleh jumlah skor 121 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 121 dihitung prosentase sebagai berikut (121/150) x 100% = 80%. Prosentase yang didapat adalah 80% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 121 terletak pada daerah Sangat Setuju.

3. Pertanyaan Nomor 3: Apakah dengan memainkan *game the tiger of prabu siliwangi* ini bisa mengetahui pengetahuan dan gambaran sejarah Prabu Siliwangi ?

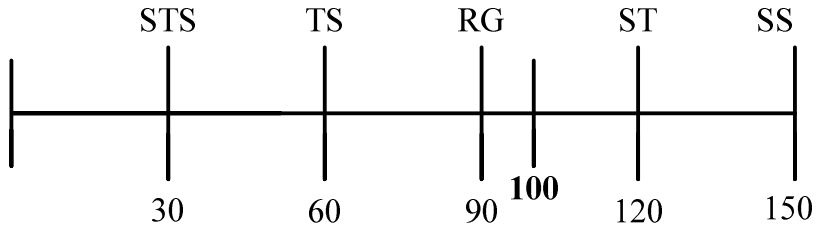
Tabel 4.8 Pengujian Kuesioner Pertanyaan nomor 3

No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	0	0
2	Setuju	4	15	60
3	Ragu-ragu	3	10	30
4	Tidak Setuju	2	5	10
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**100**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.8 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 3.

Dari tabel berikut diperoleh jumlah skor 100 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 100 dihitung prosentase sebagai berikut (100/150) x 100% = 66%. Prosentase yang didapat adalah 66% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 100 terletak pada daerah Setuju.

4. Pertanyaan No.4: Apakah petunjuk *game the tiger of prabu siliwangi* ini bisa membantu cara bermain *game* ini ?

Tabel 4.9 Pengujian Kuesioner Pertanyaan nomor 4

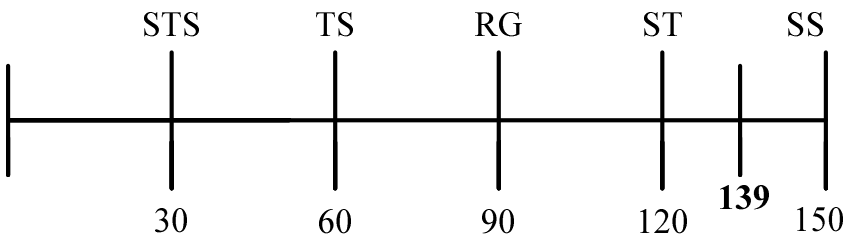
No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	21	105
2	Setuju	4	7	28

3	Ragu-ragu	3	2	6
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**139**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.9 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 4.

Dari tabel berikut diperoleh jumlah skor 139 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 139 dihitung prosentase sebagai berikut (139/150) x 100% = 93%. Prosentase yang didapat adalah 93% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 139 terletak pada daerah Sangat Setuju.

4. Pertanyaan No.5: Apakah *game the tiger of prabu siliwangi* ini memiliki karakter musuh cerdas?
5.

Tabel 4.10 Pengujian Kuesioner Pertanyaan nomor 5

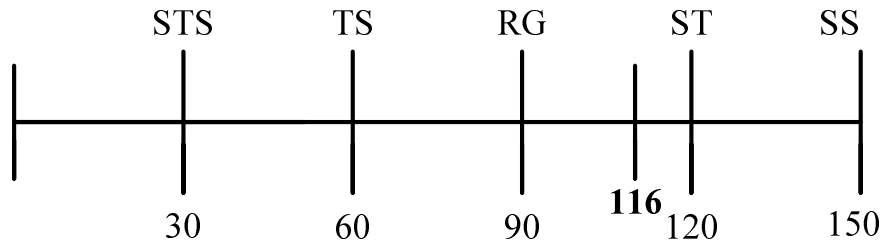
No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	7	35
2	Setuju	4	15	60
3	Ragu-ragu	3	5	15
4	Tidak Setuju	2	3	6

5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**116**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.10 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 5.

Dari tabel di atas diperoleh jumlah skor 116 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 116 dihitung prosentase sebagai berikut (116/150) x 100% = 77%. Prosentase yang didapat adalah 77% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 116 terletak pada daerah Setuju.

6. Pertanyaan No.6: Apakah *game the tiger of prabu siliwangi* ini musuh mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda disetiap level ?

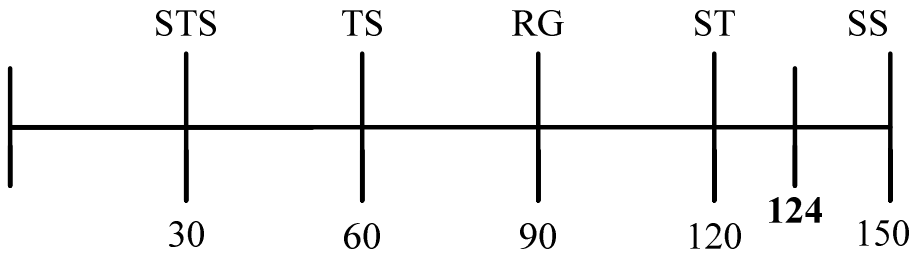
Tabel 4.11 Pengujian Kuesioner Pertanyaan nomor 6

No	Keterangan	Skor	Responden	Jumlah Skor
1	Sangat Setuju	5	13	65
2	Setuju	4	10	40
3	Ragu-ragu	3	5	15
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**124**

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner pada Tabel 4.11 maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 6.

Dari tabel di atas diperoleh jumlah skor 124 dari jumlah skor maksimal 150. Dengan nilai skor 124 dihitung prosentase sebagai berikut (124/150) x 100% = 83%. Prosentase yang didapat adalah 83% dari yang diharapkan 100%. Secara kontinum dapat digambarkan seperti berikut :



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden maka skor 124 terletak pada daerah Sangat Setuju.

4.5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Beta*

Berdasarkan jawaban hasil kuesioner yang diberikan kepada para responden, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini tampilan menarik,sehingga dapat membuat user tertarik dan ingin mencoba memainkannya kembali.
2. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini dapat membantu *user* mengenal tokoh Prabu siliwangi.
3. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini dapat membantu *user* dalam mempelajari pengetahuan dan gambaran sejarah Prabu Siliwangi.
4. Petunjuk yang diberikan untuk memainkan *game the tiger of prabu siliwangi* ini cukup membantu user dalam memainkan *game*.
5. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini memiliki karakter musuh yang cerdas.
6. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda disetiap *level*.