BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi permainan yang dibangun, yaitu Perjuangan si Pitung melawan Belanda. Hasil perancangan pada tahap sebelumnya kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman. Setelah tahap implementasi selesai, maka dilakukan tahap pengujian terhadap aplikasi permainan Perjuangan si Pitung melawan Belanda.

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak dan juga tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan aplikasi.Tahap ini merupakan tahap dimana aplikasi siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, baik itu lingkungan perangkat keras, maupun lingkungan perangkat lunak, serta implementasi program.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan aplikasi permainan *Game* Perjuangan si Pitung melawan Belanda tidak harus yang berspesifikasi tinggi. Spesifikasi minimum yang dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi permainan *Game* Perjuangan si Pitung melawan Belanda adalah sebagai berikut :

a. Prosesor dengan kecepatan 1.8 Ghz ke atas.

b. RAM 2 Gb.

c. Hardisk 250 Mb.

d. VGA *Card* 256 Mb.

e. Monitor.

f. *Mouse* dan *Keyboard*.

g. *Speaker*.

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi permainan Perjuangan si Pitung melawan Belanda adalah perangkat komputer yang telah terinstal *Flash Player*

4.1.3 Implementasi Aplikasi

Berawal dari para tentara Belanda yang mengambil pajak dari para masyarakat betawi dengan kekerasan, Pitung yang melihat kejadian ini setiap harinya tidak bisa tinggal diam begitu saja, berdasar dari sifat Pitung yang suka menolong terhadap sesama, petualangan ini dimulai. Pitung mengejar para tentara Belanda untuk mengembalikan kembali uang rakyat yang telah dirampas oleh mereka. Pitung berkelana mencari tentara Belanda, ditengah perjalanan Pitung bertemu beberapa tentara dan mulai bertarung melawan mereka, Belanda sudah mempersiapkan jebakan-jebakan yang harus dilewati Pitung. Pitung bertemu dengan para warga dalam perjalanannya dan memberikan harta rampasan dari para tentara Belanda, untuk mendengar ulah si Pitung ini para tentara Belanda tidak tinggal diam , Belanda berencana menculik Fatimeh (kekasih Pitung) dengan menyewa pendekar bayaran, Pitungpun kembali berpetualang untuk menyelamatkan fatimeh dan mengambil harta dari Belanda.

Aplikasi permainan ini menggunakan Flash dan teknik dengan grafik 2Dyang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3.0,* sehingga permainan ini akan berjalan apabila pemain telah menginstal *Flash Player* pada perangkatnya.

4.1.4 Implementasi Antarmuka

Adapun implementasi antarmuka pada aplikasi permainan Perjuangan si Pitung melawan Belanda adalah sebagai berikut :

1. Antarmuka Menu Utama

Antarmuka menu utama merupakan tampilan menu utama pada saat pertama kali pemain membuka aplikasi permainan. Tampilan dari antarmuka menu utama dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Gambar antarmuka menu utama

2. Antarmuka Menu Lanjutkan(*Load Game)*

Antarmuka menu lanjutkan merupakan tampilan ketika menekan tombol lanjutkan Tampilan dari antarmuka menu lanjutkan dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Antarmuka menu Lanjutkan

3. Antarmuka menu tentang

Antarmuka menu tentang merupakan tampilan dari menu tentang, yang berisi tentang permainan perjuangan si Pitung, antarmuka menu tentang dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Antarmuka menu tentang

4. Antarmuka Pentunjuk

Antarmuka petunjuk merupakan tampilan petunjuk mengontrol karakter pada permainan perjuangan si Pitung melawan Belanda dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Antarmuka Petunjuk

5. Antarmuka Level 1

Antarmuka level 1 pada permainan perjuangan si Pitung melawan belanda dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Antarmuka permainan level 1

4.2 Pengujian

Pengujian terhadap aplikasi permainan perjuangan si Pitung melawan Belanda dilakukan dengan dua macam teknik, yaitu pengujian *black-box* dan pengujian *white-box*. Adapun pengujian *black box* berfokus pada menemukan kesalahan program, sedangkan pengujian *white box* berfokus kepada struktur internal (*source* code) program untuk mengetahui apakah masih terjadi *error*. Pengujian dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pengujian *alpha* dan tahap pengujian *bet*a.

4.2.1 Pengujian *alpha*

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

4.2.1.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi permainan perjuangan si Pitung melawan Belanda telah berjalan dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Pengujian *blackbox* menitik beratkan kepada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.2.1.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi

a. Pengujian *Black Box*

Rencana pengujian yang akan dilakukan pada pengujian *Black Box* ini selengkapnya terlihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Tabel Skenario pengujian aplikasi

No	Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
1	Menu Utama	Memilih tombol petunjuk	*Black Box*
		Memilih tombol tentang	*Black Box*
		Memilih tombol pengaturan	*Black Box*
		Memilih tombol top skor	*Black Box*
		Memilih tombol load game	*Black Box*
		Memilih tombol mulai	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*
2	Level 1	Memilih tombol pause game	*Black Box*
		Memilih tombol simpan	*Black Box*
		Memilih tombol lanjutkan	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*
3	Level 2	Memilih tombol pause game	*Black Box*
		Memilih tombol simpan	*Black Box*
		Memilih tombol lanjutkan	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*

4	Level 3	Memilih tombol pause game	*Black Box*
		Memilih tombol simpan	*Black Box*
		Memilih tombol lanjutkan	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*
5	Menu petunjuk	Memilih tombol kembali	*Black Box*
6	Menu simpan game	Memilih tombol simpan	*Black Box*
		Memilih tombol menu utama	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*
7	Menu top skor	Memilih pilihan permainan	*Black Box*
		Memilih tombol menu utama	*Black Box*
		Memilih tombol keluar	*Black Box*
8	Menu tentang	Memilih tombol kembali	*Black Box*
9	Karakter	Menekan *keyboard "A"*	*Black Box*
		Menekan *Keyboard* "S"	*Black Box*
		Menekan *keyboard "Spasi"*	*Black Box*
		Menekan *keyboard "panah kanan"*	*Black Box*
		Menekan *keyboard "panah kiri"*	*Black Box*
		Menekan *keyboard "bawah"*	*Black Box*

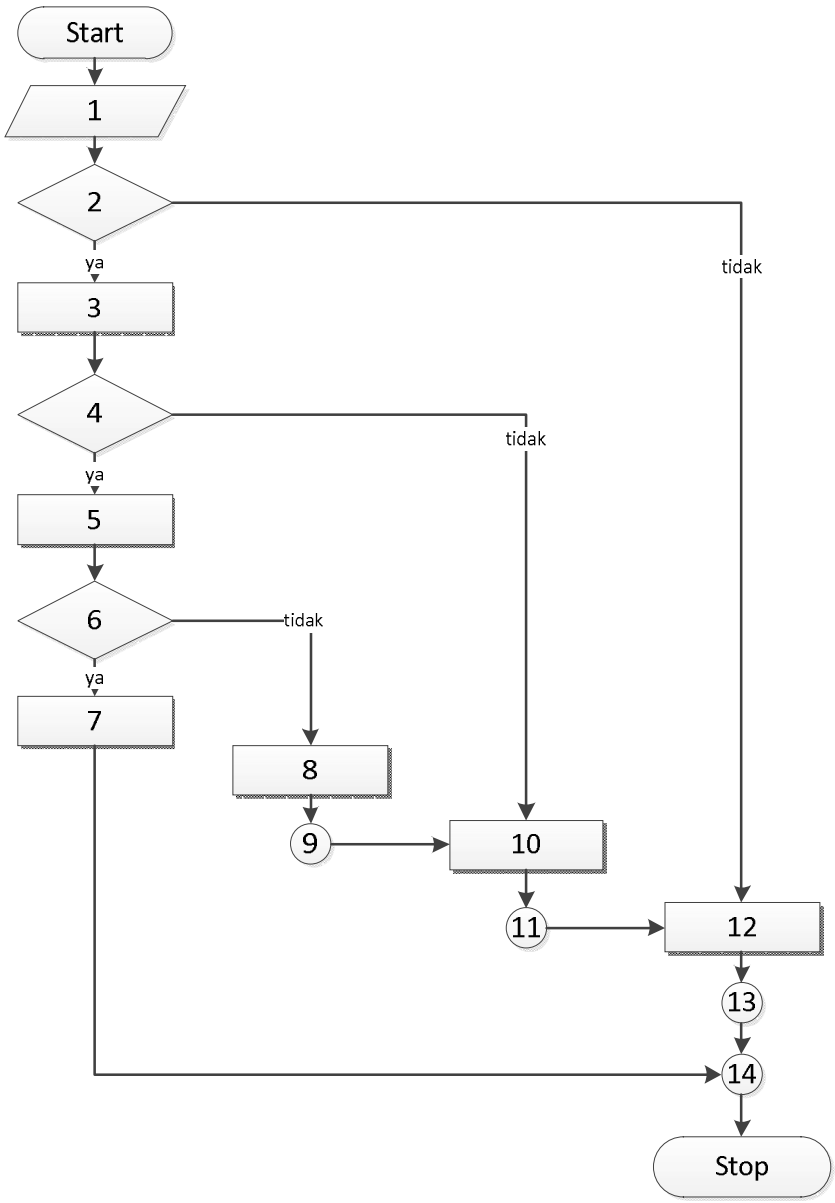
b. Pengujian *White Box*

Pengujian *white box* merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur *control* dari desain aplikasi secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian untuk mengetahui apakah setiap node pada *independent paths* dikerjakan. Serta untuk menguji alur logika, perulangan, dan validasi parameter masukannya.

1. Mengubah bentuk *pseudocode* menjadi bentuk *flowchart*
   a. Penerapan algoritma *greedy*

```
1   Read C [Kandidat]
    Jarak : int
    Jarak ←musuh.x – karakter.x
2   If  jarak <= 200 then
3       A ← Kandidat jarak karakter
4           If  jarak >  A  then
5               S ← A
                C [Kandidat] ← -1
6                   If   S = A  then
7                     Serang
8                   Else    diam
9                   Endif
10          Else    diam
11          Endif
12  Else  diam
13  Endif
14  end
```

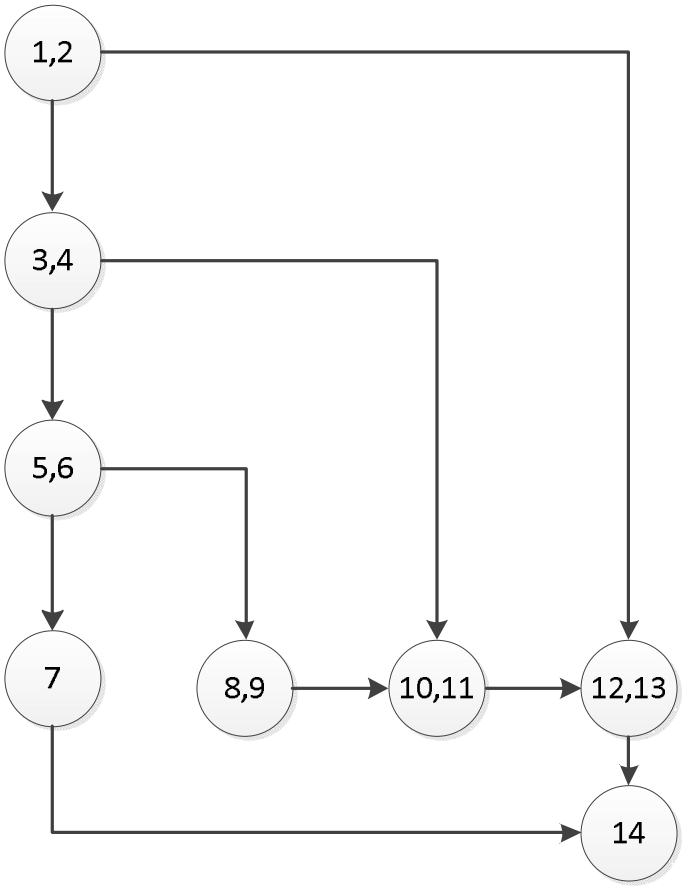
Gambar 4.6 ***Pseudo Code***



Gambar 4.7 ***Flow Chart penerapan algoritma greedy***

2. *Flowgraph greedy*

a. Penerapan algoritma *greedy*



Gambar 4.8 *Flowgraph penerapan algoritma greedy*

3. *Cyclomatic Complexity*

a. Penerapan Algoritma *Greedy*

E = 10, N = 8

V(G) = E-N+2

V(G) = 10 – 8 + 2

V(G) = 4

Keterangan :

E : Jumlah busur pada *flow graph*

N : Jumlah simpul (*node*) pada *flow graph*

V(G) : *Cyclomatic Complexity*

4. *Independent Path*

   Penerapan Algoritma *Greedy*

   Path 1 : 1-2-3-4-5-6-7-14

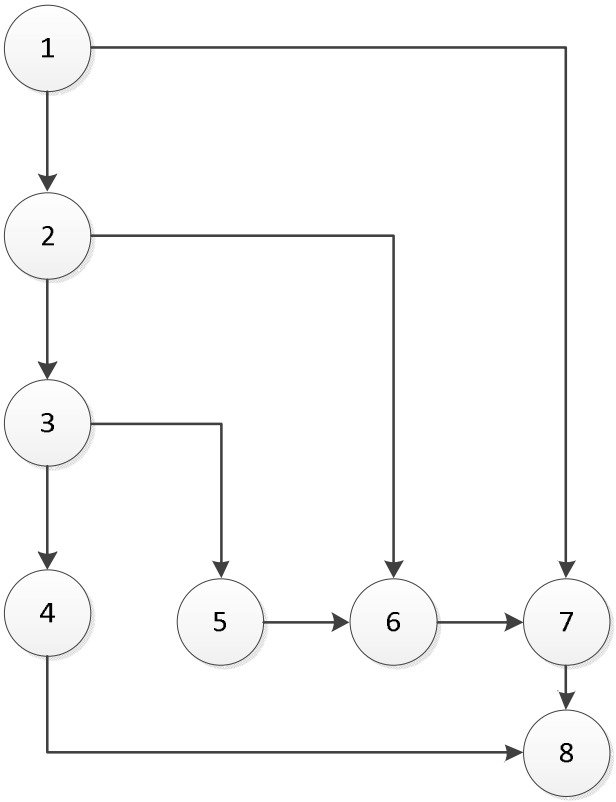
   Path 2 : 1-2-12-13-14

   Path 3 : 1-2-3-4-10-11-12-13-14

   Path 4 : 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14

5. *Graph Matrics Testing*

   a. Penerapan Algoritma *Greedy*



Gambar 4.9 *Flowgraph* penerapan algoritma *greedy* setelah penomoran ulang

Tabel 4.2*Graph Matrics Testing Penerapan Algoritma Greedy*

N	1	2	3	4	5	6	7	8	N(E) - 1
1		1					1		1
2			1			1			1
3				1	1				1
4								1	0
5						1			0
6							1		0
7								1	0
8									0
Jumlah									3

V(G) = Jumlah *graph matrices* + 1

V(G) = 4

4.2.1.1.2 Kasus Dan Hasil Pengujian

Berdasarkan kasus pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut.

a. Pengujian *White box*

Tabel 4.3 Hasil pengujian *White box*

No Path	Butir uji algoritma greedy	Node	Pengamatan	Kesimpulan
1	Jarak <= 200 , jarak > A , S = A	1-2-3-4-5-6-7-14	Musuh bergerak dan menyerang	Path dikerjakan
2	Jarak >200	1-2-12-13-14	Musuh diam	Path dikerjakan
3	Jarak < A	1-2-3-4-10-11-12-13-14	Musuh diam	Path dikerjakan
4	Jarak != A	1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14	Musuh diam	Path dikerjakan

b. Pengujian Black box

Tabel 4.4 Hasil pengujian *Black box*

No	Kelas Uji	Detail Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Menu Utama	Memilih tombol petunjuk	Menampilkan menu petunjuk	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol tentang	Menampilkan menu tentang	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol top skor	Menampilkan menu top skor	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol lanjukan	Menampilkan menu load game	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol mulai	Menampilkan permainan level 1	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
2	Level 1	Memilih tombol pause	Permainan di	[√] Berhasil

		game	pause	[ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol simpan	Menampilkan menu simpan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol lanjutkan	Melanjutkan permainan pada level level 1	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
3	Level 2	Memilih tombol pause game	Permainan di pause	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol simpan	Menampilkan menu simpan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol lanjutkan	Melanjutkan permainan level 2	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil

4	Level 3	Memilih tombol pause game	Menampilkan menu simpan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol simpan	Menampilkan menu simpan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol lanjutkan	Melanjutkan permainan level 3	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
5	Menu petunjuk	Memilih tombol kembali	Menampilkan menu utama	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
6	MenuLanjutkan	Menekan game yang dipilih	Menampilkan game yang disimpan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol menu utama	Menampilkan menu utama	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak

				berhasil
7	Menu top skor	Memilih tombol menu utama	Menampilkan menu utama	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Memilih tombol keluar	Mengeluarkan permainan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
8	Menu tentang	Memilih tombol kembali	Menampillkan menu utama	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
9	Karakter	Menekan *keyboard "A"*	Karakter memukul	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Menekan *keyboard "S"*	Karak ter mangambil *Health point*	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Menekan *keyboard "Spasi"*	Karakter melompat	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Menekan *keyboard "panah kanan"*	Karakter berjalan ke arah kanan	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil
		Menekan *keyboard*	Karakter	[√] Berhasil

		"panah kiri"	berjalan ke arah kiri	[ ]Tidak berhasil
		Menekan *keyboard "bawah"*	Karakter menunduk	[√] Berhasil [ ]Tidak berhasil

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif. Pengujian dilakukan terhadap 30 responden yang merupakan siswa berumur 10 tahun ke atas. Responden disesuaikan dengan analisis pengguna dimana kriteria secara umumnya adalah bisa menggunakan komputer *Desktop*, laki-laki atau perempuan, bisa membaca dengan lancar. Adapun pengujian dilakukan hanya pada level 1 dikarenakan keterbatasan waktu. Metodologi penelitiannya adalah dengan metode deskriptif yaitu salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Pengujian yang dilakukan adalah dengan cara membagikan Kuisioner, dilakukan untuk mengetahui ketertarikan anak-anak terhadap *game* yang dibangun, dan untuk mengetahui apakah *game* ini bisa menjadi sarana pengenalan budaya Indonesia yang menantang dan menyenangkan. Pembuatan kuisioner menggunakan skala likert, dimana masing-masing pilihan diberi poin 5 sampai 1. Berikut ini adalah daftar pertanyaan kuisioner yang diberikan, serta hasil yang didapat setelah nilainya dihitung.

1. Apakah tampilan game perjuangan si Pitung melawan Belanda ini menarik bagi anda?

Tabel 4.5 Hasil kuisioner pertanyaan 1

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat setuju	5	0	0

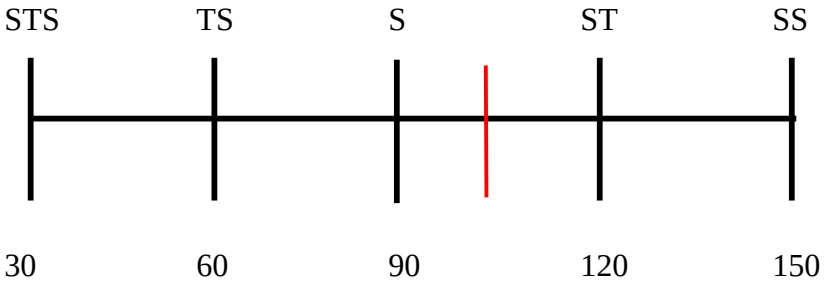
setuju	4	17	68
Sedang	3	9	27
Tidak setuju	2	4	8
Sangat tidak setuju	1	0	0
Jumlah		30	103

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak setuju ST = Setuju SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Setuju, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 103. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 1 adalah (103:150) x 100% = 68% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 103 terletak pada daerah sedang. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.10 hasil kontinum dari pertanyaan 1

2. Apakah *game* ini mudah digunakan ?

Tabel 4.6 Hasil kuisioner pertanyaan 2

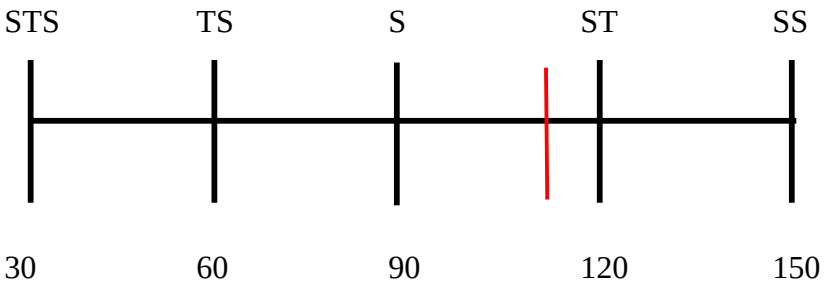
Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat setuju	5	4	20
Setuju	4	18	72
Sedang	3	8	24
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Jumlah		30	116

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak setuju ST = Setuju SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Setuju, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 116. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 1 adalah (116:150) x 100% = 77% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 116 terletak pada daerah setuju. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.11 hasil kontinum dari pertanyaan 2

3. Menurut anda, bagaimana tingkat kesulitan *game* ini ?

Tabel 4.7 Hasil kuisioner pertanyaan 3

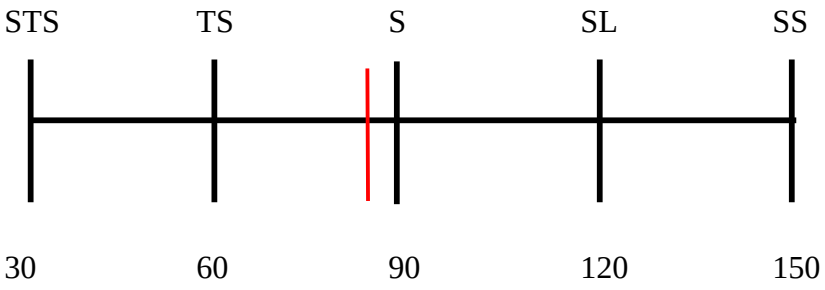
Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat sulit	5	0	0
Sulit	4	4	16
Sedang	3	20	60
Tidak sulit	2	5	10
Sangat tidak sulit	1	1	1
Jumlah		30	87

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak sulit SL = Sulit SS = Sangat Sulit

TS = Tidak sulit S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Sulit, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 87. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 3 adalah (87:150) x 100% = 58% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 87 terletak pada daerah sedang. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.12 hasil kontinum pertanyaan 3

4. Apakah kontrol *game* dengan menggunakan *keyboard* memudahkan anda bermain game ini ?

Tabel 4.8 Hasil kuisioner pertanyaan 4

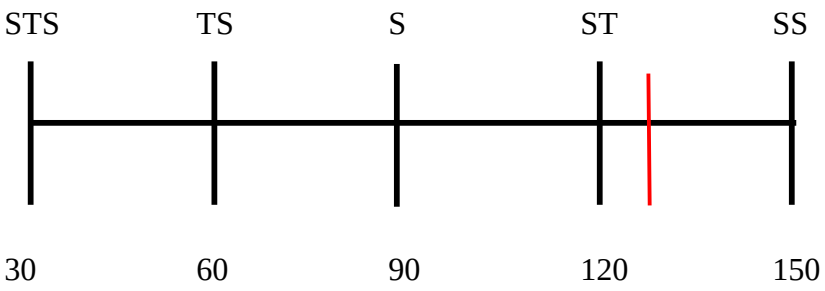
Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat setuju	5	14	70
setuju	4	10	40
Sedang	3	6	18
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Jumlah		30	128

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak setuju ST = Setuju SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Setuju, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 128. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 1 adalah (128:150) x 100% = 85% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 128 terletak pada daerah setuju. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.13 Hasil kontinum pertanyaan 4

5. Apakah setuju dengan adanya *game* ini, anda menjadi tahu atau mengingat kembali karakter si Pitung?

Tabel 4.9 Hasil kuisioner pertanyaan 5

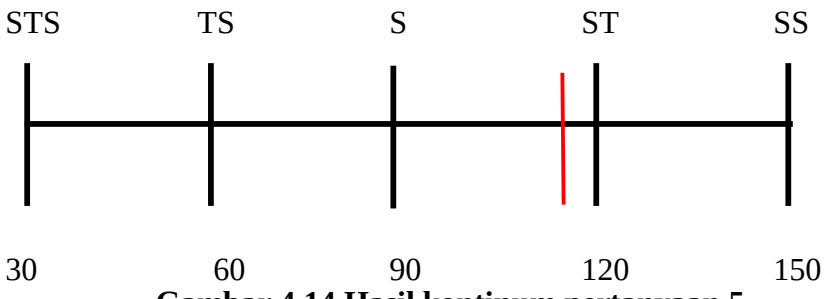
Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat setuju	5	1	5
setuju	4	16	64
Sedang	3	10	30
Tidak setuju	2	3	8
Sangat tidak setuju	1	0	0
Jumlah		30	117

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak setuju ST = Setuju SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Setuju, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 117. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 1 adalah (117:150) x 100% = 78% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 117 terletak pada daerah setuju. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.14 Hasil kontinum pertanyaan 5

6. Apakah anda tertarik untuk memainkan *game* ini lagi?

Tabel 4.10 Hasil kuisioner pertanyaan 6

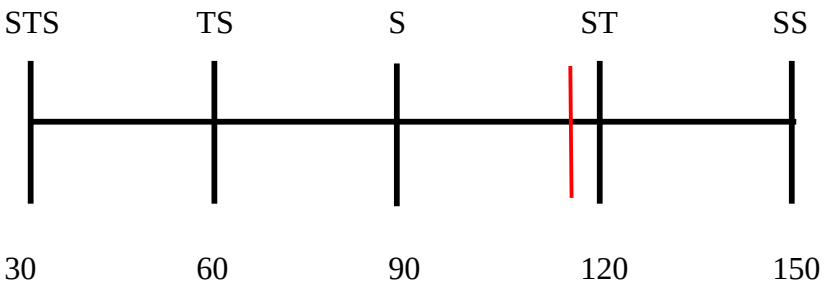
Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor * jumlah responden)
Sangat tertarik	5	0	0
Tertarik	4	20	80
Sedang	3	7	21
Tidak tertarik	2	3	6
Sangat tidak tertarik	1	0	0
Jumlah		30	117

Garis Kontinum

STS = Sangat tidak setuju ST = Setuju SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju S = Sedang

Jika semua responden (30 orang responden) menjawab Sangat Setuju, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 150 (diperoleh dari 5 x 30). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 117. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor 1 adalah (117:150) x 100% = 78% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari 30 responden, maka rata-rata 117terletak pada daerah setuju. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.15 Hasil kontinum pertanyaan 6

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tampilan *game* cukup
2. *Game* mudah digunakan
3. Tingkat kesulitan *game* cukup
4. kontrol menggunakan *keyboard* memudahkan responden dalam bermain
5. Responden yang belum tahu karakter si Pitung menjadi tahu, responden yang sudah tahu jadi bisa mengingat kembali
6. Responden tertarik untuk memainkan *game* ini kembali.

4.2.2.1 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentase jawaban setiap *user* atau responden terhadap pertanyaan yang diajukan pada pengujian beta dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* yang dibangun memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, tingkat kesulitannya cukup dan anak-anak tertarik untuk memainkan *game* ini kembali. Oleh karena itu bisa disimpulkan *game* ini sebagai sarana pengenalan kembali karakter Pitung.