BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Tahapan ini menjelaskan tentang implementasi perangkat keras yang digunakan, implementasi perangkat lunak yang digunakan, implementasi *class*, dan implementasi antarmuka.

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan *game* Pusaka Raja ini dapat dilihat pada Tabel 4.1:

Tabel 4.1 Perangkat Keras Smartphone Android yang Digunakan

No	Perangkat	Spesifikasi
1	Prosessor	MediaTek MT6582 1,30 GHz
2	RAM	1 GB
3	Kapasitas Penyimpanan	5 GB

4.1.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan *game* Pusaka Raja ini dapat dilihat pada Tabel 4.2:

Tabel 4.2 Perangkat Lunak Smartphone Android yang Digunakan

No	Perangkat	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Android, v6.0.1 (Marshmallow)

4.1.4 Implementasi *Class*

Class adalah cetak biru/prototipe/pendefinisian dari suatu benda. Didalam class-lah attribut dan method suatu object didefinisikan.

Tabel 4.3 Implementasi *Class*

Nama Class	Stereotype	Nama File
Karakter	*Control*	controlKarakter.class
Musuh	*Control*	controlMusuh.class
Desa	*Control*	controlDesa.class
Pusakapedia	*Control*	controlPusakapedia.class
Besalen	*Control*	controlBesalen.class
Portal	*Control*	controlPortal.class
PilihStage	*Control*	controlPilihStage.class
Stage	*Control*	controlStage.class
Pengaturan	*Control*	controlPengaturan.class
Suara	*Control*	controlSuara.class

Nama Class	Stereotype	Nama File
layoutDesa	*Boundary*	layoutDesa.class
layoutPusakapedia	*Boundary*	layoutPusakapedia.class
layoutInfoSenjata	*Boundary*	layoutInfoSenjata.class
layoutBesalen	*Boundary*	layoutBesalen.class
layoutPortal	*Boundary*	layoutPortal.class
layoutPilihStage	*Boundary*	layoutPilihStage.class
layoutStage	*Boundary*	layoutStage.class

4.1.5 Implementasi Antarmuka

Berikut ini adalah hasil implementasi antarmuka dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Implementasi Antarmuka

Nama Antarmuka	Nama Layout	Deskripsi
Menu Awal	layoutMain	Menu awal yang menampilkan background *game* dan tombol mulai
Menu Utama	layoutDesa	Menu utama yang berisi Pusakapedia, Besalen, dan Portal, serta Pengaturan
Pusakapedia	layoutPusakapedia	Menu Ensiklopedia yang berisi informasi tentang senjata tradisional
Besalen	layoutBesalen	Menu untuk mengganti senjata yang digunakan oleh karakter
Portal	layoutPortal	Menu untuk memilih *Level* yang berupa pulau Indonesia
Pilih Stage	layoutPilihStage	Menu untuk memilih *Stage* dari setiap pulau yang dipilih
Arena Stage	layoutStage	Arena *gameplay* dari *stage* yang dimainkan
layoutTentang	layoutTentang	Menu untuk menampilkan informasi tentang *game* Pusaka Raja

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menemukan kesalahan atau *bug* pada *game* yang diuji serta untuk mengetahui *game* yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan *game*.

4.2.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsi *game* telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional.

4.2.1.1 Skenario Pengujian *Black Box*

Skenario pengujian *black box* yang akan dilakukan pada *game* ini berdasarkan sistem kebutuhan perangkat lunak yang telah dirancang, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 :

Tabel 4.4 Skenario Pengujian Black Box

No	Komponen yang Diuji	Metode Pengujian
1	Menu Awal	*Black box*
2	Menu Utama	*Black box*
3	Ensiklopedia	*Black box*
4	Ganti Senjata	*Black box*
5	Memilih *Stage*	*Black box*
6	Menyelesaikan *Stage*	*Black box*
7	Mendapat Senjata	*Black box*
8	Mendapat Item	*Black box*
9	Pengaturan	*Black box*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Black Box*

Berikut ini adalah kasus untuk menguji *game* yang sudah dibangun menggunakan metode *black box.*

1. Pengujian Menu Awal

Pengujian Menu Awal pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Pengujian Menu Awal

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Menu Awal	Menyentuh tombol "Mulai"	Menampilkan prolog *game*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Prolog *game* selesai	Menampilkan menu utama	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

2. Pengujian Menu Utama

Pengujian Menu Utama pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Pengujian Menu Utama

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Menu Utama	Objek Karakter bertabrakan dengan objek rumah Pusakapedia	Memunculkan tombol "Masuk ke Pusakapedia"	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Menyentuh tombol "Masuk ke Pusakapedia"	Menampilkan menu Ensiklopedia	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Objek Karakter bertabrakan dengan objek rumah Besalen	Memunculkan tombol "Masuk ke Besalen"	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Menyentuh tombol "Masuk ke Besalen"	Menampilkan menu Ganti Senjata	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Objek Karakter bertabrakan dengan objek Portal	Memunculkan tombol "Masuk ke Portal"	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
	Menyentuh tombol "Masuk ke Portal"	Menampilkan menu Pilih Level	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Menyentuh ikon Pengaturan	Menampilkan menu Pengaturan	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

3. Pengujian Ensiklopedia

Pengujian Ensiklopedia pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Pengujian Ensiklopedia

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Ensiklopedia	Memilih ikon Senjata	Menampilkan informasi tentang senjata sesuai dengan yang dipilih	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

4. Pengujian Ganti Senjata

Pengujian Ganti Senjata pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Pengujian Ganti Senjata

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Ganti Senjata	Memilih tombol "Gunakan"	Senjata yang dipilih digunakan oleh karakter	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

5. Pengujian Memilih *Stage*

Pengujian Memilih *Stage* pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Pengujian Memilih *Stage*

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Memilih *Stage*	Memilih tombol "Pulau"	Menampilkan menu Pilih *Stage* berdasarkan pulau yang dipilih	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Memilih tombol "*Stage*"	Menampilkan arena *stage*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

6. Pengujian Menyelesaikan *Stage*

Pengujian Menyelesaikan *Stage* pada *game* Pusaka Raja ini dibagi menjadi 2 tahap, dapat dilihat pada Tabel 4.10 dan 4.11

Tabel 4.10 Pengujian Menyelesaikan *Stage* (Kontrol Karakter)

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
Menyentuh tombol "kanan"	Karakter bergerak ke arah kanan	Sistem menampilkan animasi karakter bergerak ke kanan	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "kiri"	Karakter bergerak ke arah kiri	Sistem menampilkan animasi karakter bergerak ke kiri	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "lompat"	Karakter melompat	Sistem menampilkan animasi karakter melompat	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "lompat" dua kali	Karakter melompat dua kali/*double*	Sistem menampilkan animasi karakter melompat dua kali	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "serang"	Karakter menyerang	Sistem menampilkan animasi karakter menyerang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "lompat" lalu menyentuh tombol "serang"	Karakter menyerang saat melompat	Sistem menampilkan animasi karakter menyerang saat melompat	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "jurus"	Karakter mengeluarkan jurus	Sistem menampilkan animasi karakter mengeluarkan jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Tenaga dalam berkurang 50 poin	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Jeda untuk jurus berikutnya 10 detik	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menyentuh tombol "pause"	Sistem terjeda	Sistem menampilkan menu *pause*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

Tabel 4.11 Pengujian Menyelesaikan *Stage* (Kasus dan Hasil Uji)

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
Serangan mengenai musuh	Darah musuh berkurang sebesar daya serang senjata yang digunakan	Sistem menampilkan animasi musuh terkena serangan	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jurus mengenai musuh	Darah musuh berkurang sebesar 150 + daya serang senjata yang digunakan	Sistem menampilkan animasi musuh terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Serangan musuh mengenai karakter	Darah karakter berkurang sebesar daya serang musuh	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jurus musuh mengenai karakter	Darah karakter berkurang sebesar daya serang jurus musuh	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Karakter terkena duri	Darah karakter berkurang sebesar 20 poin	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Karakter terjatuh ke jurang	Nyawa karakter berkurang 1 poin	Sistem menampilkan nyawa karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Karakter kembali ke *checkpoint*		[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Darah musuh <= 0	Objek musuh hancur	Objek musuh hilang dari arena *stage*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Muncul objek senjata drop	Sistem menampilkan objek drop senjata	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Tenaga dalam < maksimal tenaga dalam	Setiap 1,5 detik menambah tenaga dalam sebesar 1 poin	Sistem menampilkan tenaga dalam karakter bertambah	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jarak serang musuh mencapai karakter	Musuh menyerang	Sistem menampilkan animasi musuh menyerang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Darah karakter <= 0	Nyawa karakter berkurang 1 poin	Sistem menampilkan nyawa karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Nyawa karakter = 0	Menampilkan pop up "*Game Over*"	Sistem menampilkan pop up *"Game Over"*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

7. Pengujian Mendapat Senjata

Pengujian Mendapat Senjata pada *game* Pusaka Raja ini dapat dilihat pada Tabel 4.12

Tabel 4.12 Pengujian Mendapat Senjata

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
Objek Karakter bertabrakan dengan objek drop senjata	Mendapatkan senjata diambil	Menampilkan dialog informasi tentang senjata yang diambil	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Ikon siluet senjata berubah	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

8. Pengujian Mendapat Item

Pengujian Mendapat Item pada *game* Pusaka Raja ini dapat dilihat pada Tabel 4.13

Tabel 4.13 Pengujian Mendapat Item

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
Objek Karakter bertabrakan dengan objek makanan	Menambah darah karakter	Sistem menampilkan darah karakter bertambah	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Objek makanan hilang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Objek Karakter bertabrakan dengan objek minuman	Menambah tenaga dalam karakter	Sistem menampilkan tenaga dalam karakter bertambah	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Objek minuman hilang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

9. Pengujian Pengaturan

Pengujian Pengaturan pada *game* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4.14 Pengujian Pengaturan

Kasus yang diuji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengaturan	Memilih tombol "Tentang"	Menampilkan informasi tentang *game* Pusaka Raja	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Memilih tombol "Suara"	Mematikan musik pada *game*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Memilih tombl "Keluar"	Keluar dari *game* Pusaka Raja	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Black Box*

Dari hasil pengujian *black box* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* secara fungsional sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.

4.2.2 Evaluasi Dari Pengguna

Evaluasi dari pengguna bertujuan untuk mengetahui apakah *game* yang dibangun sudah sesuai harapan dari pengguna atau belum.

4.2.2.1 Skenario Evaluasi Dari Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian pengguna terhadap *game* Pusaka Raja. Telah disebarkan kuesioner kepada 100 responden. Perhitungan untuk kuesioner menggunakan skala likert.

Adapun pertanyaan yang diajukan kepada pengguna sebagai berikut :

1. Apakah Anda setuju *game* ini membantu Anda lebih mengenal keanekaragaman Senjata Tradisional Indonesia?
2. Apakah Anda setuju dengan memainkan *game* ini menambah pengetahuan Anda tentang Senjata Tradisional Indonesia?
3. Apakah Anda setuju *game* ini dapat memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai dari Senjata Tradisional Indonesia?
4. Apakah Anda setuju bahwa *game* ini merupakan media yang menarik untuk memperkenalkan Senjata Tradisional Indonesia?
5. Apakah Anda setuju bahwa konsep serta tampilan dari *game* ini menarik?

Untuk jawaban kuesioner akan digunakan skala jawaban 1 sampai 5 dengan bobotnya masing-masing dapat dilihat pada tabel 4.15

Table 4.15 Table Skala Likert

Bobot	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Terdapat 5 item untuk mengukur tanggapan dan penilaian pengguna terhadap *game* Pusaka Raja, dengan lima respon (kategori) dan dijawab oleh 100 responden, maka setelah dibagikan kepada responden, diperoleh skor dan skor total seperti tertera pada tabel 4.16 :

Tabel 4.16 Skor Responden

No. Responden	Butir/Item Pernyataan					Total
	1	2	3	4	5	
1	5	4	3	4	5	21
2	4	4	3	4	5	20
3	4	4	4	4	4	20
4	5	5	3	5	5	23
5	4	4	4	4	4	20
6	4	4	3	5	4	20
7	4	5	3	4	5	21
8	4	4	3	4	4	19
9	4	5	3	4	4	20
10	5	4	4	5	5	23

No. Responden	Butir/Item Pernyataan					Total
	1	2	3	4	5	
11	4	4	3	4	4	19
12	5	4	4	4	5	22
13	4	4	3	4	5	20
14	5	2	3	5	5	20
15	4	4	4	4	4	20
16	5	4	3	4	4	20
17	4	2	3	5	4	18
18	5	4	3	4	5	21
19	4	5	4	4	5	22
20	4	4	3	4	5	20
21	5	4	3	5	4	21
22	4	5	3	4	4	20
23	5	2	4	5	5	21
24	4	4	3	4	5	20
25	5	4	4	4	5	22
26	4	4	3	4	4	19
27	4	2	3	4	4	17
28	4	4	4	4	5	21
29	5	5	3	4	5	22
30	5	4	3	5	5	22
31	4	2	3	4	4	17
32	4	3	4	4	5	20
33	4	2	4	4	5	19
34	5	4	3	4	4	20
35	5	2	3	5	4	19
36	4	4	3	4	5	20
37	5	4	4	4	5	22
38	4	1	3	5	4	17
39	5	4	4	4	5	22
40	5	5	3	4	5	22
41	4	4	3	5	5	21
42	5	4	4	4	4	21
43	5	4	3	4	5	21
44	4	5	4	4	4	21
45	4	5	3	4	5	21
46	4	4	3	4	5	20
47	5	4	3	5	4	21
48	4	5	4	4	4	21

No. Responden	Butir/Item Pernyataan					Total
	1	2	3	4	5	
49	5	4	3	4	4	20
50	4	4	3	3	5	19
51	4	4	4	5	5	22
52	4	4	4	3	5	20
53	5	5	4	4	4	22
54	4	5	3	5	5	22
55	5	5	3	4	5	22
56	4	5	3	4	5	21
57	4	4	4	4	2	18
58	5	5	4	5	5	24
59	4	4	4	4	4	20
60	4	4	3	5	5	21
61	5	5	4	4	5	23
62	4	4	3	5	5	21
63	4	5	3	4	4	20
64	5	2	4	5	5	21
65	4	5	3	4	5	21
66	5	4	4	5	5	23
67	4	4	3	4	4	19
68	4	2	3	5	4	18
69	4	4	5	4	5	22
70	5	5	3	4	5	22
71	5	4	4	5	5	23
72	4	2	3	4	4	17
73	4	5	5	4	5	23
74	4	2	4	4	5	19
75	5	4	3	4	4	20
76	5	2	3	5	4	19
77	4	4	3	4	5	20
78	5	4	4	4	5	22
79	4	5	3	5	4	21
80	5	4	4	4	5	22
81	4	5	4	4	5	22
82	5	4	3	5	5	22
83	4	5	3	4	5	21
84	4	4	4	4	5	21
85	5	5	4	5	5	24
86	4	5	4	4	4	21
87	4	4	3	5	5	21

No. Responden	Butir/Item Pernyataan					Total
	1	2	3	4	5	
88	5	4	4	4	5	22
89	4	5	3	5	5	22
90	4	4	3	4	4	19
91	5	5	4	5	5	24
92	4	4	3	4	5	20
93	5	4	4	5	5	23
94	4	4	3	4	4	19
95	4	5	3	5	4	21
96	4	4	4	4	5	21
97	5	4	3	4	5	21
98	5	4	3	5	5	22
99	5	4	4	4	5	22
100	4	5	3	5	5	22
TOTAL						**2076**

a. Penilaian Sikap Tiap Responden

Berdasarkan data tersebut, langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengetahui bagaimana sikap tiap responden terhadap *game* Pusaka Raja adalah :

1. Menentukan skor maksimal, yaitu skor jawaban terbesar dikali banyak item.

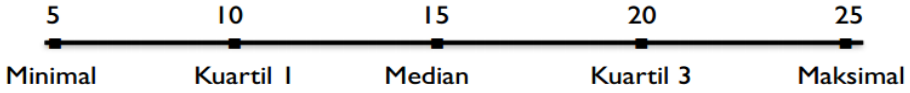
   5 x 5 = 25
2. Menentukan skor minimal, yaitu skor jawaban terkecil dikali banyak item.

   1 x 5 = 5
3. Menentukan nilai median, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan skor minimal dibagi dua.

   (25 + 5) / 2 = 15
4. Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua.

   (5 + 15) / 2 = 10
5. Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

   (25 + 15) / 2 = 20
6. Skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan skor maksimal.



7. Batas - batas skor untuk masing - masing kategori sikap dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4.17 Batas Skor Masing-masing Kategori Sikap

Sangat Positif	Kuartil 3 ≤ x ≤ Skor Maksimal	20 – 25
Positif	Median ≤ x < Kuartil 3	15 – 20
Negatif	Kuartil 1 ≤ x < Median	10 – 15
Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x < Kuartil 1	5 – 10

8. Distribusi frekuensi sikap tiap responden terhadap g*ame* Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 4.18

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Responden

Kategori Sikap	Kategori Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Positif	20 – 25	82	82%
Positif	15 – 20	18	18%
Negatif	10 – 15	-	-
Sangat Negatif	5 – 10	-	-
		100	100%

9. Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.18 tampak bahwa sikap tiap responden tentang game Pusaka Raja tersebar pada kategori sikap yang sangat positif 82% dan sikap positif 18%.

b. Penilaian Sikap Seluruh Responden

Untuk melihat sikap responden secara keseluruhan terhadap *game* Pusaka Raja, langkah -langkahnya adalah :

1. Menentukan skor maksimal, yaitu skor maksimal yang diperoleh tiap responden dikali banyaknya responden.

   (25 x 100 = 2500)
2. Menentukan skor minimal, yaitu skor minimal yang diperoleh tiap responden dikali banyaknya responden.

   (5 x 100 = 500)
3. Menentukan nilai median, yaitu hasil penjumlahan total skor maksimal dengan total skor minimal dibagi dua.

(2500 + 500) / 2 = 1500

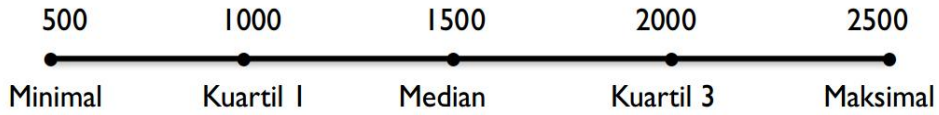
4. Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan total skor minimal dengan median dibagi dua.

   (500 + 1500) / 2 = 1000

5. Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

   (2500 + 1500) / 2 = 2000

6. Skala yang menggambarkan total skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan total skor maksimal.

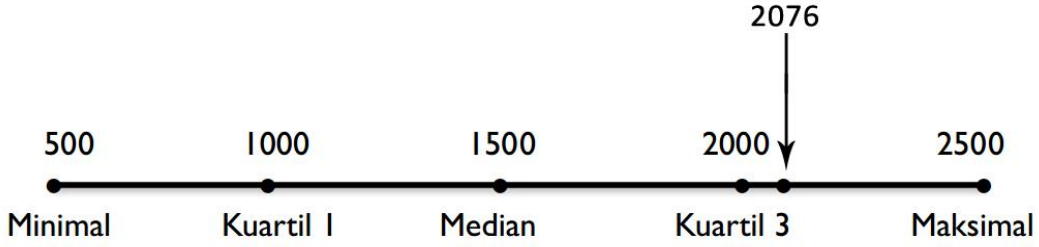


7. Batas - batas skor untuk masing - masing kategori sikap dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4.17 Batas Skor Masing-masing Kategori Sikap

Sangat Positif	Kuartil 3 ≤ x ≤ Skor Maksimal	2000 – 2500
Positif	Median ≤ x < Kuartil 3	1500 – 2000
Negatif	Kuartil 1 ≤ x < Median	1000 – 1500
Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x < Kuartil 1	500 – 1000

8. Berdasarkan sebaran hasil perolehan skor tiap responden seperti pada tabel distribusi hasil pengumpulan data responden, maka didapat total skor untuk seluruh responden adalah 2076.
9. Intrepretasi skor total responden dengan skala pada point.



10. Kesimpulan

    Berdasarkan intrepretasi skor total responden maka secara keseluruhan sikap responden terhadap game Pusaka Raja ada pada kategori sikap positif. Hal

ini ditunjukkan oleh skor total responden yang terletak antara skor 2000 (kuartil 3) dengan 2500 (maksimal), yang merupakan batas skor pada kategori sikap sangat positif.