**Tabel 1.** Pengujian *Black Box* *testing Loading Splash Screen*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Skenario Pengujian** | **Hasil Pengujian Yang Diharapkan** | **Kesimpulan** |
| 1 | Memulai *software* game aksi “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya” | Pada saat game dimulai, maka akan muncul *splash screen* dengan logo umsida | Valid |
| 2 | Masuk pada halaman game | Muncul *background* game disertai *backsound* musik | valid |

**Tabel 2.** Pengujian *Black Box Testing* Menu Utama

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Skenario Pengujian** | **Hasil Pengujian Yang Diharapkan** | **Kesimpulan** |
| 1 | *Player* mengakses tombol “*new game*” | Menavigasi ke *scene* awal game | Valid |
| 2 | *Player* mengakses tombol “continue” | Menavigasi ke *scene* *save data* | Valid |
| 3 | *Player* mengakses tombol “exit” | Menonaktifkan game atau keluar dari game | Valid |

**Tabel 3.** Pengujian *Black Box Testing Gameplay*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | Skenario Pengujian | Hasil Pengujian Yang Diharapkan | Kesimpulan |
| 1 | Untuk pergerakkan, pemain menakan tuts keyboard: ↑, ↓, ←, → | Karakter bergerak sesuai dengan perintah yang ditekan pada keyboard | Valid |
| 2 | Menambah kecepatan gerakan karakter dengan menakan SHIFT dan ↑, ↓, ←, → | Karakter bergerak dengan cepat sesuai dengan perintah yang ditekan pada keyboard | Valid |
| 3 | *Player* men-trigger suatu objek | Ketika karakter Sukitman mendekati suatu objek dan menekan tuts “Z”, maka sebuah *event* terpicu | Valid |
| 4 | Event terpicu saat karakter Sukitman berpindah lokasi | Sebuah *event* akan otomatif aktif saat karakter Sukitman berpindah lokasi | Valid |
| 5 | Suatu *event* yang mengubah cerita | Suatu *event* yang dipilih oleh pemain akan memicu suatu “*Bad Ending” atau “*True Ending*” yang akan melanjutkan cerita atau mengakhiri cerita* | Valid |

**Tabel 4.** Kriteria Penilaian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jawaban** | **Skor** | **Presentase** |
| Sangat baik | 4 | 76% - 100% |
| Baik | 3 | 51% - 75% |
| Cukup | 2 | 26% - 50% |
| Kurang baik | 1 | 1% - 25% |

**Tabel 5.** Tabel responden

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Pertanyaan** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1. | Apakah game ini menyenangkan untuk dimainkan | - | - | 1 | 4 |
| 2. | Apakah game ini bias menghibur | - | - | 1 | 4 |
| 3. | Bagaimana tingkat kesulitan saat bermain game ini? | - | - | 3 | 2 |
| 4. | Apakah tampilan game mudah di pahami? | - | - | 2 | 3 |
| 5. | Apakah game ini memberi ilmu yang bermanfaat? | - | - | - | 5 |
| TOTAL | | - | - | 7 | 18 |

Berdasarkan hasil pengujian, berikut data yang didapat.

**Tabel 6.** Tabel Nilai

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Jawaban** | **Skor** | **Nilai** | **Hasil** |
| 1 | Sangat baik | 4 | 18 x 4 | 72 |
| 2 | Baik | 3 | 7 x 3 | 21 |
| 3 | Cukup | 2 | 0 x 2 | 0 |
| 4 | Kurang Baik | 1 | 0 x 1 | 0 |
| TOTAL | | | | 91 |

**Skor Seluruh** = 5 (pertanyaan) x 5 (responden) x 4 (nilai tertinggi)

= 100

**Presentase (%)** = (skor yang didapatkan / skor seluruh ) x 100%

= (93/100) x 100%

= 93 %