

KERANGKA KONSEPTUAL GAME ADVENTURE

Dosen: Adam Bachtiar, S.Kom.,M.MT

Mata Kuliah Basis Data



Oleh:

1. Irza Apriandi (23241034)
2. Irsyad Hakki (23241004)

KELAS A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS SAINS, TEKNIK DAN TERAPAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA MATARAM

TAHUN 2024

A. Struktur Entitas dan Atribut

1. Player (entitas)

- ID_Player
- Username
- Alamat email
- Password
- ID_Hero

2. Hero (entitas)

- ID_Hero
- Nama
- HP
- Level
- Senjata
- Power
- Defense

3. Lokasi (entitas)

- Nama
- Deskripsi
- Kondisi cuaca
- Monster
- Misi

4. Monster (entitas)

- ID_Monster
- Nama
- HP
- Rank
- Power
- Defense

5. Misi/Quest (entitas)

- ID_Quest
- Deskripsi
- Syarat Level
- Reward

6. Item (entitas)

- ID_Item
- Nama
- Deskripsi
- Tipe/Jenis

7. Inventory (entitas)

- ID_Item
- Jumlah

B. Story/Cerita

Game ini bertemakan Adventure di dunia yang di penuh banyak monster dan misi yang bisa di selesaikan, sebelum mulai bermain game, player diwajibkan membuat akun untuk mengakses permainan dengan cara memasukkan alamat email, password, username dan ID.

Selanjutnya setiap player di arahkan untuk memilih hero yang akan di gunakan untuk memulai petualangan dan melawan monster yang di temui di sepanjang petualangan, setiap hero-hero yang tersedia memiliki ID, nama, level, HP, senjata, power, dan defense.


Hero kemudian di tempatkan di sebuah lokasi titik awal spawn, kemudian hero dapat menjelajah berbagai lokasi dalam game, masing-masing lokasi memiliki nama, deskripsi, kondisi cuaca yang berbeda. Di setiap lokasi terdapat monster yang siap menantang keberanian player. Setiap monster memiliki ID, nama, HP, rank, power, dan defense yang menentukan seberapa kuat mereka dalam pertempuran.

Selama menjelajah lokasi, Hero akan mendapatkan misi/quest untuk di selesaikan. Setiap misi memiliki ID, deskripsi yang jelas, dan syarat level yang harus di penuhi hero untuk bisa menyelesaikannya. Setelah berhasil menyelesaikan misi, hero akan menerima hadiah (reward) berupa Item dan mendapatkan poin yang meningkatkan level hero.

Selama petualangan, hero dapat menemukan item yang sama atau berbeda-beda di berbagai lokasi. Setiap item memiliki ID, nama, deskripsi, tipe/jenis, dan power yang dapat memberikan keuntungan dalam pertempuran atau menjelajah. Semua item dengan berbagai jumlah yang di dapatkan, hero dapat menyimpan item tersebut di Inventory nya untuk digunakan nanti.

C. Hubungan/relasi

1. Antara entitas dengan atribut

<u>Entitas</u>	<u>relasi</u>	<u>atribut</u>
Player	 membuat akun	→ ID, nama, email, password, hero.
Hero	→ memiliki	→ ID, nama, HP, level, senjata, power, defense.
Lokasi	→ memiliki	→ nama, kondisi cuaca, deskripsi, monster, misi.
Monster	→ memiliki	→ ID, nama, HP, rank, power, defense.
Quest	→ memiliki	→ ID, deskripsi, syarat level, reward.
Item	→ memiliki	→ ID, nama, deskripsi, jenis.
Inventory	→ menyimpan	→ Item, jumlah.

2. Antara entitas dengan entitas

<u>Entitas</u>	<u>Relasi</u>	<u>Entitas</u>
Player	 memilih →	hero
Hero	→ bertempat →	lokasi
Hero	→ memiliki →	inventory
Lokasi	→ terdapat →	monster
Lokasi	→ terdapat →	misi
Misi	→ mendapatkan →	item
Misi	→ meningkatkan level →	hero

Penjelasan :

Relasi antar entitas terjadi ketika player memilih hero untuk berpetualangan di lokasi-lokasi yang ada di dalam game. Di setiap lokasi memiliki monster yang bisa di kalahkan dan misi yang bisa di selesaikan. Dengan menyelesaikan misi hero akan mendapatkan reward berupa item dan poin peningkat level hero. Item yang di dapat akan tersimpan ke dalam inventory hero.

Lembar Pengesahan

Tugas Modul
Kerangka Konseptual

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Matakuliah Basis Data

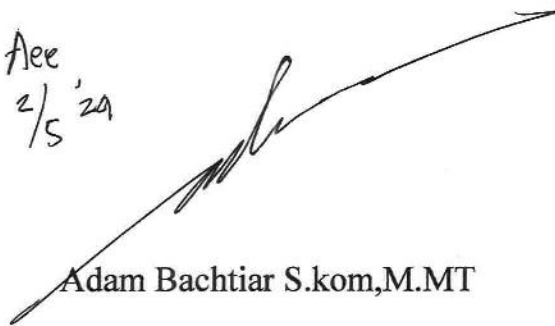
Disusun Oleh

1. Irza Afriandi(23241034)
2. Irsyad Hakki(23241004)

Menyetujui

Dosen Pengampu

Aee
2/5 '24

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adam Bachtiar', written over a horizontal line.

Adam Bachtiar S.kom,M.MT