

# **MODUL 1**

## **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. 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 satu 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 ID, nama, deskripsi, kondisi cuaca yang berbeda, dan terdapat monster yang bertempat di lokasi tersebut. Setiap monster yang ada memiliki ID, nama, HP, rank, power, dan defense yang menentukan seberapa kuat mereka dalam pertempuran. Di setiap Lokasi juga terdapat misi/quest yang dapat di selesaikan.

Setiap misi memiliki nomor ID, deskripsi yang jelas, dan syarat level yang harus di penuh untuk bisa menyelesaikannya. Di setiap misi yang tersedia terdapat hadiah(reward) berupa Item yang bisa di dapatkan jika berhasil menyelesaikannya. Setiap item-item tersebut memiliki ID, nama, deskripsi, tipe/jenis, dan power yang dapat memberikan keuntungan. Item dengan berbagai jumlah yang di dapatkan bisa disimpan di Inventory yang dimiliki Hero.

## A. Hubungan/relasi

### 1. Antara entitas dengan atribut

<u>Entitas</u>	<u>relasi</u>	<u>atribut</u>
Player	→ membuat akun →	ID, nama, email, password.
Hero	→ memiliki →	ID, nama, HP, level, senjata, power, defense.
Lokasi	→ memiliki →	ID, 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	→ terdapat →	item
Item	→ di simpan →	inventory

#### 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. 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 '20



Adam Bachtiar S.kom,M.MT