



Presentasi 1

Database Sistem Game

Development Team

Dibuat oleh: Kelompok 1

Anggota Kelompok 1

Felicia

(2006463976)

Jasmine Husna Sanditya

(2006571034)

Joan Bidadari Annandale

(2006571085)

Muhammad Jauhar Hakim

(2006463982)

Nicholas Sky Salvatio

(2006532701)

TABLE OF CONTENTS

01

Latar Belakang

Tujuan

02

03

Penjelasan ER Diagram

Rencana Penggunaan
Software

04

3

An abstract geometric composition on a light pink background. It features a large purple sphere at the top left, a smaller purple sphere below it, and a large pinkish sphere at the bottom center. A dark grey wavy line passes through the composition, looping around the spheres. An orange ring is positioned at the top, and a smaller orange disc is nearby. A pinkish curved tube is at the bottom right.

01

LATAR BELAKANG

Decorative elements at the bottom right of the slide, including a large light pink circle and a smaller light pink circle.

4

Latar Belakang

Secara umum, game merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang pada umumnya digunakan sebagai sarana hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang game itu sendiri juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan. industri game saat ini, terutama di Indonesia sedang naik daun. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jenis game, terutama game online yang sudah sangat populer dan beredar di Indonesia. Bahkan, sudah banyak juga diadakan kompetisi-kompetisi, baik dalam skala daerah (regional), nasional, maupun multinasional.

Di zaman sekarang ini yang serba modern dan digital, game juga sudah menjadi salah satu bentuk prestasi dari suatu negara sehingga tidak dapat dimungkiri lagi bahwa perkembangan game di suatu negara juga dapat meningkatkan indeks prestasi negara tersebut, terutama di negara kita, Indonesia. Oleh karena itu, sudah selayaknya bagi kita semua untuk turut berpartisipasi dalam perkembangan game di negara kita.

Latar Belakang

Dalam membuat game, diperlukan skill dalam berbagai bidang seperti mendesain grafik dalam game, programming, mendesain game tersebut, produser, dan lainnya. Kemampuan tersebut tidak mungkin ada di satu individu. Diperlukan tim yang terdiri dari orang-orang dengan keahlian yang disebutkan sebelumnya untuk bekerja sama membuat game tersebut. Dengan kerja sama dan ide orang-orang yang terlibat, game yang dibuat akan semakin baik dan menarik pemainnya.

Industri game merupakan salah satu bidang industri yang sedang naik daun saat ini, terutama bagi kalangan anak muda sehingga topik yang kami ambil ini merupakan topik yang relevan dan familiar. Oleh karena itu, kami ingin memberikan insight terhadap industri tersebut dan membahas berbagai peran dalam menjalankan sistem industri.

Latar Belakang

Rencana konten yang ingin diajukan adalah bagaimana dalam sebuah Sistem Game Development Team akan terdapat berbagai macam peran seperti producer, publisher, designer, programmer, sound engineer, tester, level designer, dan seniman. Peran-peran tersebut tetap dapat dipecah lagi menjadi peran yang lebih spesifik seperti bagaimana terdapat seniman untuk model 3D dan 2D.

Peran-peran yang ada di dalam Sistem Game Development Team sangatlah penting karena pada saat ini digunakan perusahaan pencipta game dengan tipe game RPG atau Role-Playing Game dan tema gacha sebagai acuannya.

RPG adalah sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Dan game gacha adalah video game yang menerapkan mekanisme gacha (undian).

TUJUAN

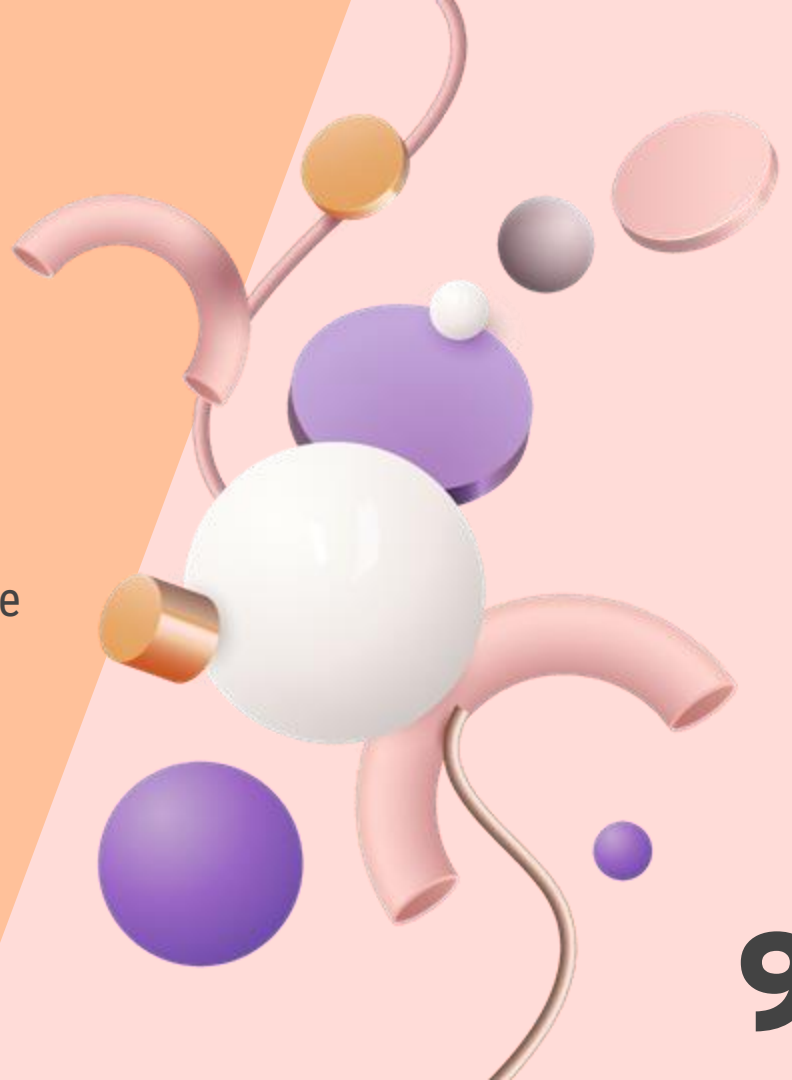
02


8



Tujuan

- Mengetahui sistem yang mengatur industri Game Development.
- Mengetahui lebih dalam tentang topik industri Game Development



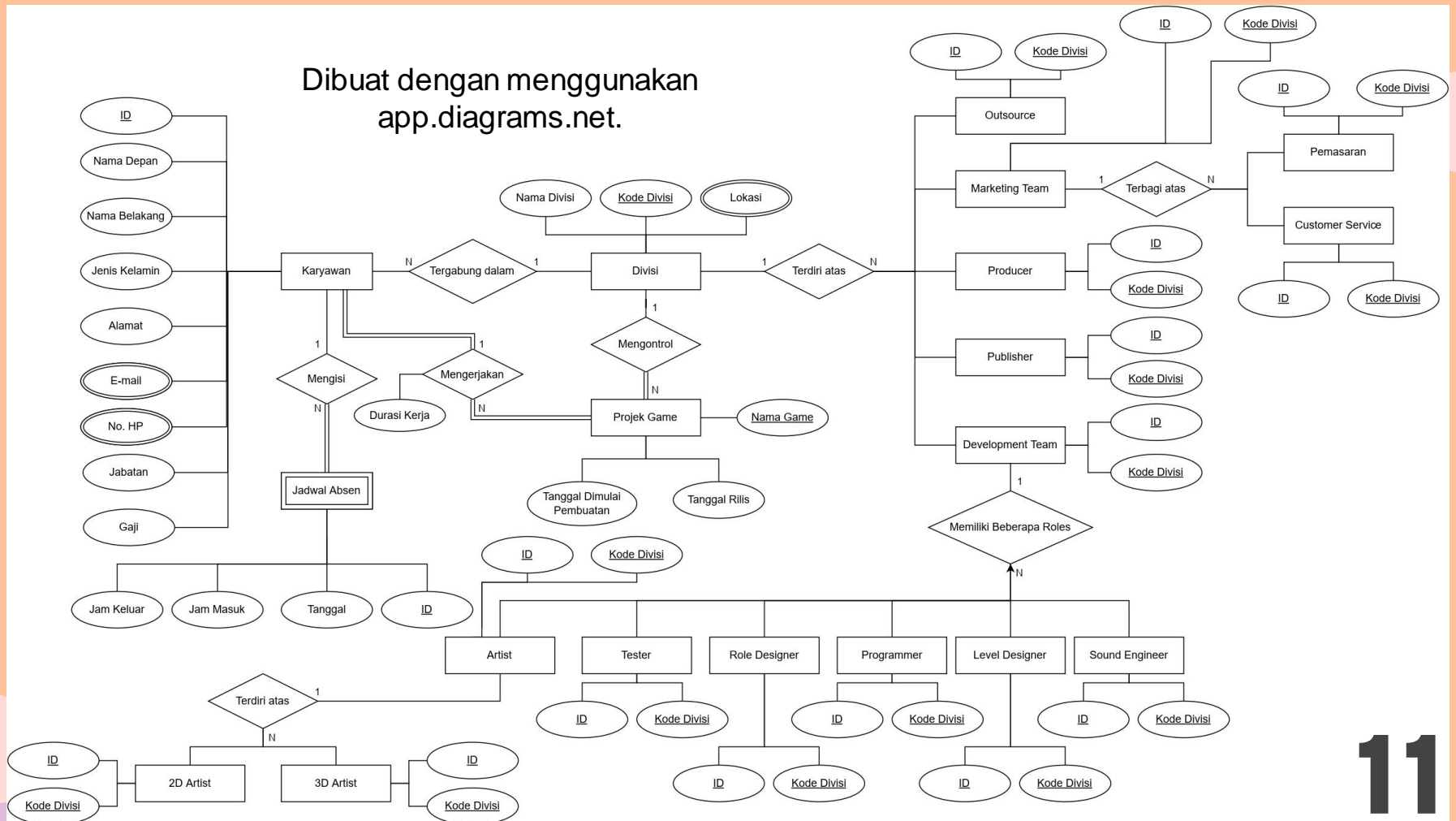


03

PENJELASAN ER DIAGRAM

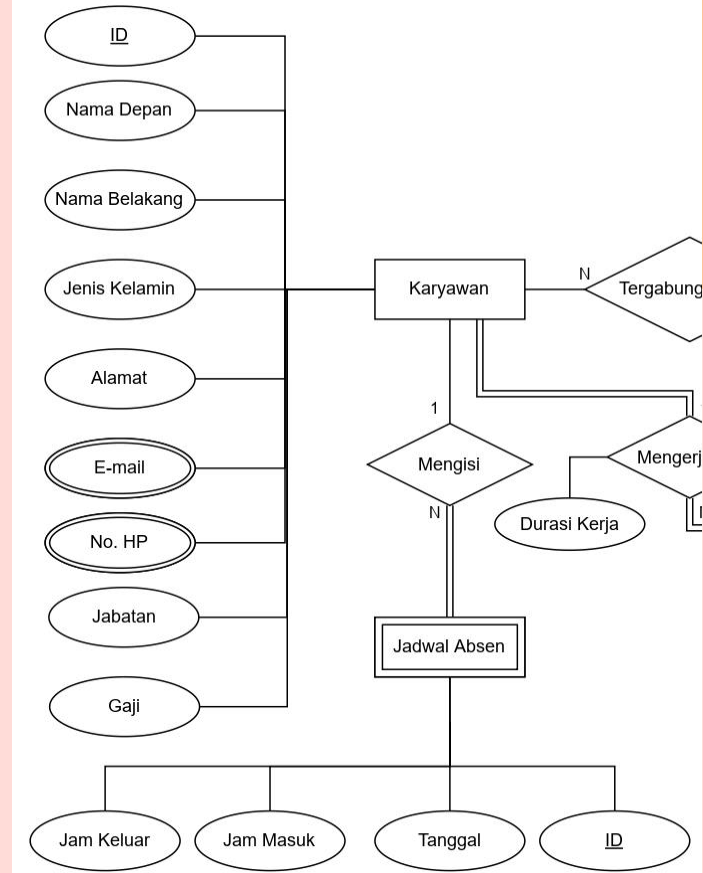
10

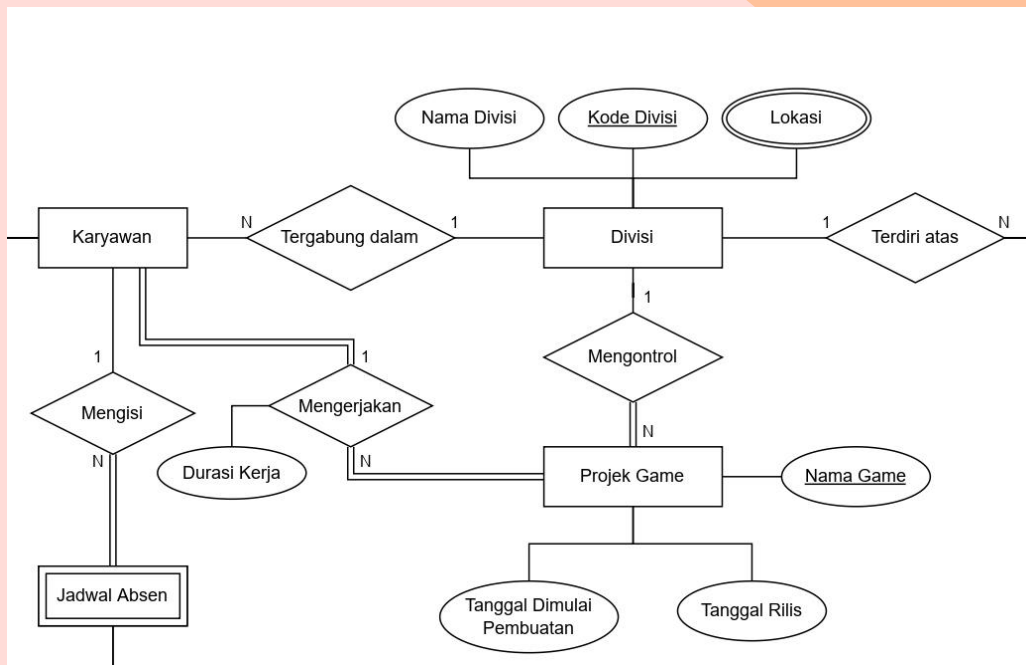
Dibuat dengan menggunakan
app.diagrams.net.



Dalam sistem game development akan terdapat berbagai macam **Karyawan** yang memiliki atribut ID, **Nama Depan**, **Nama Belakang**, **Jenis Kelamin**, **Alamat**, **E-mail**, **No. HP**, **Jabatan**, dan **Gaji**. Seorang **karyawan** dapat memiliki lebih dari satu atribut **E-mail** dan **No. HP**.

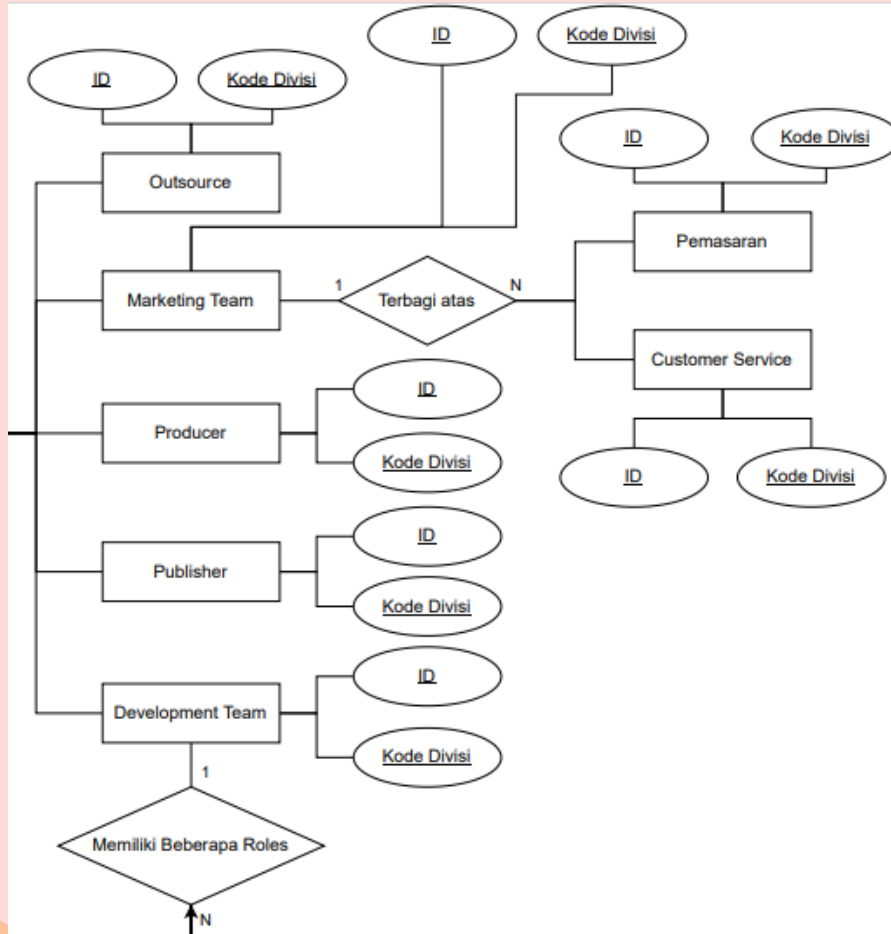
Seorang **Karyawan** akan mengisi berbagai macam **Jadwal Absen** yang memiliki atribut **Jam Keluar**, **Jam Masuk**, **Tanggal**, dan **ID**.





Berbagai macam **Karyawan** akan mengerjakan sebuah **Proyek Game** yang memiliki atribut **Nama Game**, **Tanggal Dimulai Pembuatan**, dan **Tanggal Rilis**. **Karyawan** akan mengerjakan **Proyek Game** tersebut dalam sebuah **Durasi Kerja**.

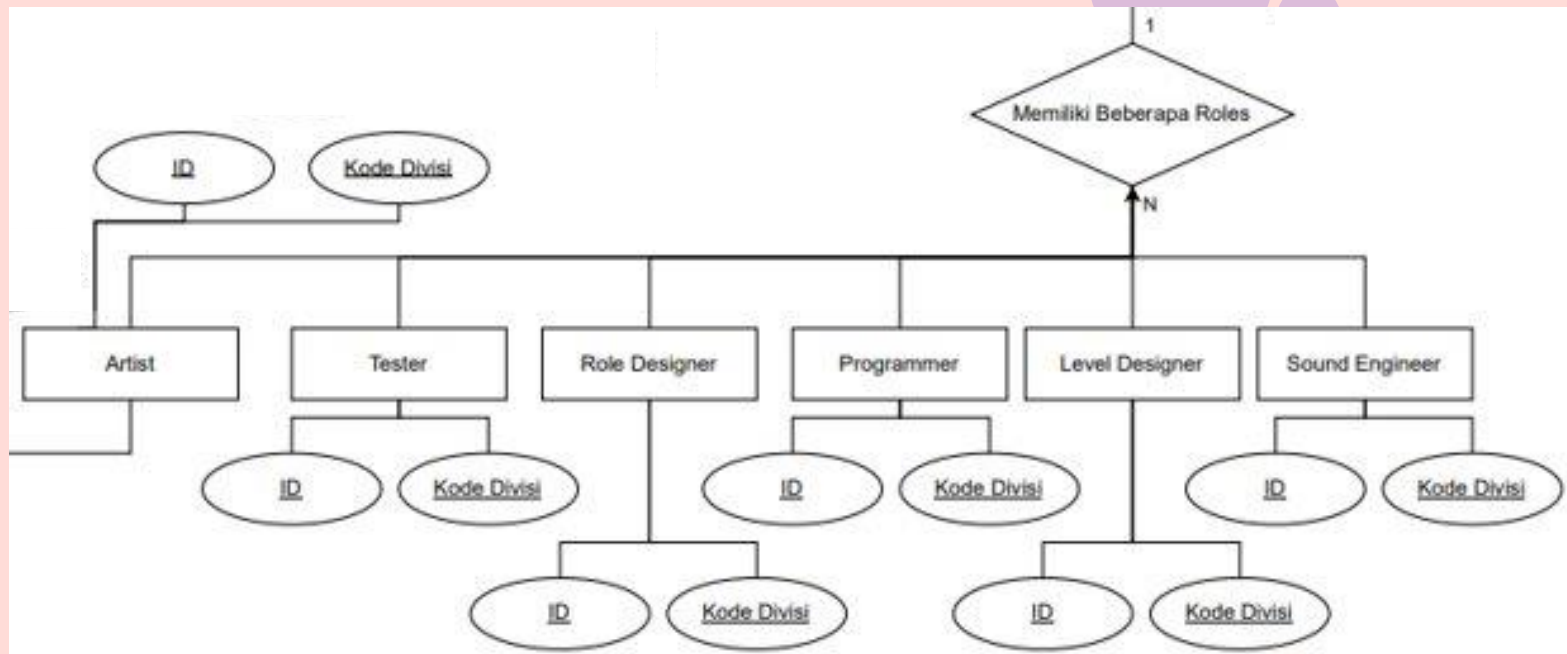
Seorang **Karyawan** akan berada di dalam sebuah **Divisi** yang memiliki atribut **Nama Divisi**, **Kode Divisi**, dan **Lokasi**. Sebuah **Divisi** akan diisi oleh berbagai macam **Karyawan** dan dapat memiliki lebih dari satu atribut **Lokasi**. **Divisi** tersebut ada untuk mengontrol proses dari development **Proyek Game** tersebut.



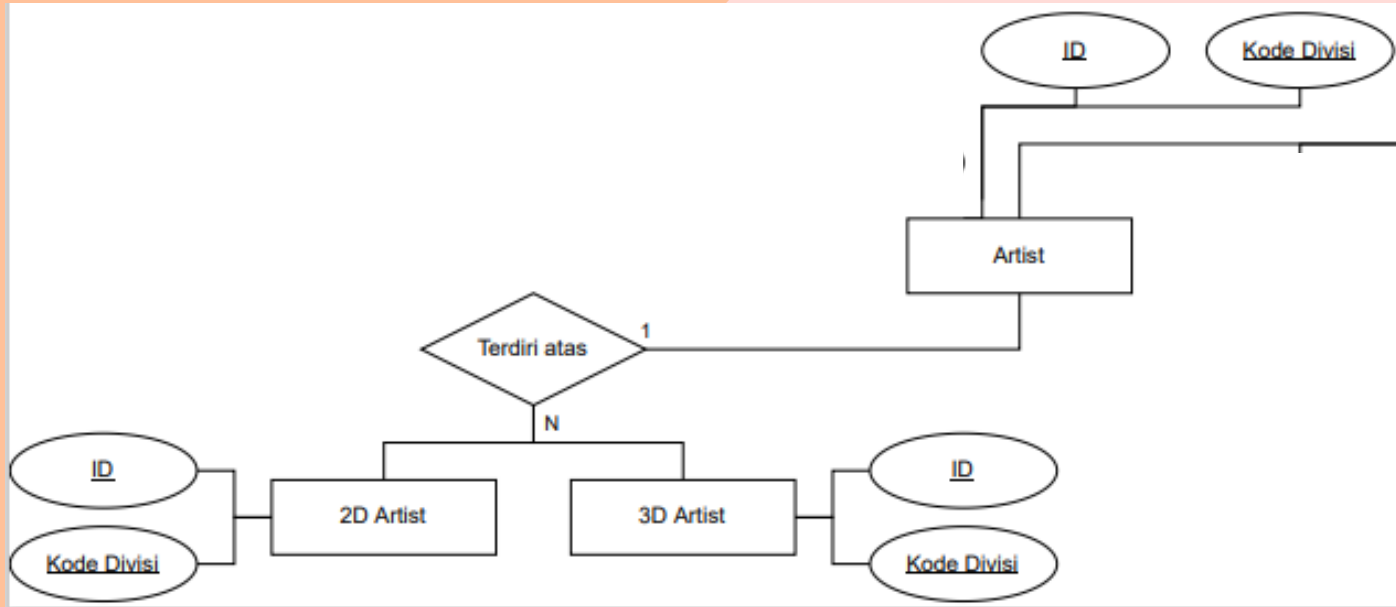
Dalam Sistem Game Development Team terdapat berbagai macam Departemen atau **Divisi**. Divisi-divisi tersebut antara lain: **Producer, Publisher, Development Team, Marketing Team**, dan **Outsource** yang masing-masingnya mempunyai atribut **ID** (pegawai) dan **Kode Divisi**.

Dalam satu **Divisi**, terdapat **satu atau lebih** role.

Divisi **Marketing Team** terbagi menjadi dua role, yaitu yang fokusnya di marketing (**Pemasaran**) dan **Customer Service** yang masing-masing mempunyai atribut **ID** (pegawai) dan **Kode Divisi** sesuai naungan divisi yang bersangkutan.



Dalam divisi **Development Team**, terdapat role **Designer**, **Artist**, **Programmer**, **Level Designer**, **Sound Engineer**, dan **Tester** yang masing masingnya mempunyai atribut ID (pegawai) dan Kode Divisi sesuai naungan divisi yang bersangkutan.



Role **Artist** terbagi lagi menjadi dua, yaitu **2D Artist** dan **3D Artist** yang masing-masingnya mempunyai atribut ID (pegawai) dan Kode Divisi sesuai naungan divisi yang bersangkutan.

Karyawan		
PK,FK1	ID	INT
	Nama Depan	VARCHAR
	Nama Belakang	VARCHAR
	Jenis Kelamin	CHAR
	Alamat	VARCHAR
	Email	VARCHAR
	No. HP	INT
	Jabatan	VARCHAR
	Gaji	FLOAT

Divisi		
PK,FK1	Kode Divisi	INT
	Lokasi	VARCHAR
	Nama Divisi	VARCHAR

Jadwal Absen		
PK,FK1	ID	INT
	Jam Keluar	TIMESTAMP
	Jam Masuk	TIMESTAMP
	Tanggal	DATETIME

Projek Game		
PK,FK1	Nama Game	INT
	Tanggal Rilis	DATETIME
	Tanggal Dimulai Pembuatan	DATETIME

Marketing Team		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Producer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Publisher		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Publisher		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Development Team		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Pemasaran		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Customer Service		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Sound Engineer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Level Designer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Programmer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Role Designer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Artist		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Tester		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Role Designer		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

2D Artist		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

3D Artist		
PK,FK1	ID	INT
	Kode Divisi	INT

Keterangan Tambahan:

Variabel **Gaji** bertipe **float** karena diasumsikan merupakan mata uang asing (seperti Dollar) dan itu juga sudah dikenakan pajak.

Tabel Relasional

Dibuat dengan menggunakan
app.diagrams.net.

RENCANA PENGUNAAN SOFTWARE

04

18



RENCANA PENGGUNAAN SOFTWARE





05

DAFTAR PUSTAKA

20

Engström, Henrik. (2020). Game Development Research. Accessed from:
https://www.researchgate.net/publication/348446595_Game_Development_Research

Freeman, Guo & McNeese, Nathan. (2019). Exploring Indie Game Development: Team Practices and Social Experiences in A Creativity-Centric Technology Community. Computer Supported Cooperative Work (CSCW). 28. 10.1007/s10606-019-09348-x. Accessed from:
https://www.researchgate.net/publication/332769725_Exploring_Indie_Game_Development_Team_Practices_and_Social_Experiences_in_A_Creativity-Centric_Technology_Community

Souvik. (2021). Key Roles & Responsibilities to Build a Successful Game Development Team. Accessed from:
<https://www.rswebsols.com/tutorials/software-tutorials/game-development-team-roles-responsibilities>

Terima Kasih

