

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DATABASE DAN
GAME ANALISIS ULAR TANGGA BERGENRE STRATEGI
SKRIPSI**



Disusun oleh :

Gaffar Nazaruddin Kamal 20160140063

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS
TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Gaffar Nazaruddin Kamal

NIM : 20160140063

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DATABASE DAN GAME ANALISIS ULAR TANGGA BERGENRE STRATEGI HALAMAN JUDUL”** tidak ada karya yang diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas mana pun, dan sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan di perpustakaan.

Yogyakarta, 25 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Gaffar Nazaruddin Kamal

MOTTO

Tetaplah berdoa dan berusaha, untuk hasil biarkan Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang menentukan.

KATA PENGANTAR

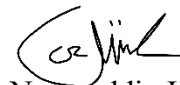
Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DATABASE DAN GAME ANALISIS ULAR TANGGA BERGENRE STRATEGI”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh saran, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itulah, penulis memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah membesarkan dan memberikan bekal pendidikan dan doa untuk penulis.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing I. Terimakasih atas bimbingan serta arahan yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Cahya Damarjati, S.T. M. Eng., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Tim (Bagas, Dwi, Ghani), terima kasih yang sebesar besarnya atas semangat dan juga dukungan yang diberikan selama penyelesaian skripsi ini.
7. Teman-teman kelas B 2016, terima kasih telah mau membantu dan juga menyemangati penulis semasa perkuliahan.
8. Dan semua pihak yang telah mendukung dan tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa tanpa dorongan dan bantuan dari semua pihak, penulis tidak dapat berbuat banyak. Oleh karena itu sekali lagi penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar – besarnya. Semoga amal baik yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah subhanahu wa ta'ala. Amin.

Penulis



Gaffar Nazaruddin Kamal

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR CHART.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penulisan.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	2
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	3
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	3
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1.1 Sejarah Ular Tangga Strategi.....	4
2.1.2 Database.....	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Pemilihan Database.....	5
BAB III METODOLOGI.....	7
3.1 Metodologi Penelitian.....	7
3.1.1 Analisis.....	9
3.1.2a Skenario Rekayasa 1.....	9
3.1.2b Skenario Rekayasa 2.....	10
BAB IV.....	11
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
4.1 Dummy Testing : Implementasi.....	11
4.2 Testing.....	13
4.2.1 Pengujian Database.....	13
4.3 Limitasi Penelitian.....	15
BAB V.....	16
KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
5.1 Kesimpulan.....	16
5.2 Saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17
LAMPIRAN.....	18
Hasil Keluruhan Dummy Testing.....	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	7
Gambar 3.1.1 <i>Account</i>	8
Gambar 4.1.1 Hirarki <i>Database Account</i>	11
Gambar 4.1.2 Hirarki <i>Database Analytics</i>	12

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 Detail <i>Database Account</i>	11
Gambar 4.1.2 Hirarki <i>Database Analytics</i>	12

DAFTAR CHART

Chart 3.1.1 <i>Skenario Overpower Item</i>	11
Tabel 4.1.1 <i>Detail Easy Or Hard Win</i>	11