

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Board game* adalah permainan dengan aturan tertentu yang membatasi jumlah dan posisi item yang dapat dimainkan di atas papan, dan jumlah langkah yang dapat dilakukan. (Alexander de Voogt, 2004). *Board game* atau permainan papan telah menjadi hiburan populer selama ribuan tahun.

Ular Tangga adalah salah satu *board game* yang populer, permainan ini biasanya dimainkan oleh dua hingga empat pemain, yang berusaha untuk mencapai tujuan akhir dengan menggerakkan pion mereka melalui serangkaian kotak-kotak yang berurutan. Tangga-tangga yang terdapat pada papan permainan dapat memberikan keuntungan besar kepada pemain, memungkinkan mereka untuk maju beberapa langkah sekaligus. Ini adalah salah satu elemen yang membuat permainan ini menarik.

Hal lain yang membuat permainan Ular Tangga begitu populer adalah karena sederhananya aturan permainannya, namun mempunyai kekurangan yang hanya bergantung pada keberuntungan (Brathwaite, 2009). Berdasarkan kekurangan tersebut, maka diperlukan inovasi agar permainan Ular Tangga mempunyai unsur yang lebih strategis. Karena hal tersebut, Somandaru Aji (Cakrayudha, 2019) menciptakan sebuah inovasi Ular Tangga dengan menerapkan strategi yang mencakup unsur *game online* dalam bentuk *Game Design Document* (GDD).

Di dalamnya terdapat sistem transaksi jual beli item berupa kartu dengan jumlah poin tertentu, item dapat digunakan selama permainan berlangsung. Namun masih terdapat kekurangan dengan tidak adanya tempat untuk menyimpan riwayat transaksi yang berguna dalam pengembangan lebih lanjut terhadap inovasi tersebut. Berlandaskan hal ini, penulis akan membuat tempat penyimpanan berupa database dalam rangka sebagai pengembangan *game*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, maka identifikasi masalah tersebut adalah: *Game Online* membutuhkan tempat penyimpanan data

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah berfokus hanya pada tempat penyimpanan data

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melengkapi inovasi *game online* ular tangga

## **1.5 Manfaat Penulisan**

Pembuatan *database game online* ular tangga strategi memiliki manfaat, diantaranya:

1. Berguna sebagai tempat untuk menyimpan data agar *game* dapat dimainkan secara *online*.
2. Berguna sebagai *game analytics* agar dapat menyimpan data kejadian tertentu di dalam *game* yang diperlukan untuk menilai apakah *game* tetap kompetitif atau tidak.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penyusunan, penulis membaginya dalam bentuk beberapa bab. Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi tentang gambaran skripsi secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab tinjauan pustaka dan landasan teori menguraikan penelitian sebelumnya tentang subjek penelitian dan teori pendukung yang digunakan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab metodologi penelitian menjelaskan tentang metode-metode perancangan dan pengimplementasian *database* game ular tangga

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab hasil dan pembahasan akan dijelaskan tentang hasil dari metode penelitian yang telah diimplementasikan selama pembuatan *database game online* ular tangga bergenre strategi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab kesimpulan dan saran berisi kesimpulan dari keseluruhan bab, serta saran untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang

