

## Penerapan metode Software Product Line Engineering (SPLE) dalam pembuatan game object = Applying Software Product Line Engineering (SPLE) for game objects creation

Fardhan Dhiadribratha Sudjono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20510937&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Dalam Game Development, proses penyusunan objek dalam permainan merupakan proses yang repetitif. Fitur-fitur pada suatu game object ada yang dapat digunakan ulang pada sebuah game object yang baru. Pendekatan tersebut mirip dengan pendekatan software product line engineering (SPLE) yang menggunakan konsep commonality dan variability. Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana eksekusi proses penyusunan objek dalam game dengan pendekatan SPLE. Proses penelitian dimulai dari identifikasi fitur dan penyusunan feature model untuk objek permainan terlebih dahulu, kemudian analisis perbandingan metode menyusun objek permainan cara manual dengan cara pendekatan SPLE. Ditemukan bahwa metode penyusunan dengan pendekatan SPLE memiliki jumlah langkah yang lebih sedikit dibandingkan metode manual. Metode penyusunan game object dengan metode SPLE dapat menjadi alternatif solusi untuk penyusunan game object yang memiliki fitur yang mirip.

.....In Game Development, the process of creating an object is a repetitive process. Several features defined in a previously made game object can be reused when creating a brand new game object. The approach is similar to the software product line engineering (SPLE) concept which defines commonality and variability. This research is conducted to document the object creation process inside a game using the SPLE approach. The research begins from feature identification and feature model creation for the game object, followed by a comparison analysis of the manual game object creation process and the SPLE approach. From the results, it can be deduced that the method using the SPLE approach takes less steps compared to the manual approach. The object creation process using the SPLE method can be an alternative solution to the creation of game objects with similar features.