**Outline:**

**BAB 1 PENDAHULUAN**

**BAB 2 TINJAUAN LITERATUR**

* **SOFTWARE PRODUCT LINE**
* **DOMAIN-SPECIFIC LANGUAGE**
  + **DOMAIN-SPECIFIC GAME DEVELOPMENT**
* **REFACTORING**
* **GAME DOMAIN ANALYSIS**

**BAB 3 STUDI KASUS**

* **DESKRIPSI DCSS**
* **SPESIFIKASI DCSS**
* **ENTITY CREATION (DEFINITION)**
* **DREAM SHEEP CASE**

**BAB 4 RANCANGAN EKSPERIMEN**

* **OBJECT-ORIENTED CONVERSION**
* **OBJECT-ORIENTED REFACTORING**
* **CREATE/DIVIDE RESPONSIBILITIES**
* **CREATE CLASSES**

**BAB 5 SIMULASI**

* **ENTITY CREATION (CODE)**
* **IMPLEMENTATION**

**BAB 6 ANALYSIS**

* **CODE COMPARISON**
  + **REFACTORED OBJECT-ORIENTED**
  + **ORIGINAL OBJECT-ORIENTED**
* **DEVELOPMENT EFFORT INDEX**

**BAB 7 KESIMPULAN**

**NOTES:**

* **KONTEKS DOMAIN-SPECIFIC BERLAKU UNTUK DOMAIN 'GAME'**
* **UNTUK DOMAIN GAME, DIAMBIL SUBSET ENTITY, UNTUK PENGERJAAN DILAKUKAN PADA PENAMBAHAN ENTITY**
* **MATERI-MATERI YANG DIGUNAKAN/DIRUJUK PADA BAB ANALISIS DIRINCI DI BAB TINJAUAN LITERATUR**
* **MATERI DITULIS DI TINJAUAN LITERATUR UNTUK:**
  + **MENUNJUKKAN APA YANG TELAH DIPELAJARI**
  + **MEMBUAT ORANG YANG MEMBACA MENGERTI**
* **GUNAKAN DEFINISI TERM DARI PAPER ACUAN**