|  |  |
| --- | --- |
| Fariz Abirafdi Benarto | Penerapan *Software Product Line* dalam Pengembangan *Role-Playing Game* |
| Tabel Revisi | |
| Pemberi Masukan | Masukan |
| Dr. Ade Azurat | *Judul terlalu besar, kurang cocok. Apakah relevan SPL untuk skripsi karena hanya refactor di level class?* |
| Materi ditambah agar membahas penerapan SPL pada *game* dengan pembuatan variasi *game* baru menggunakan *source code* yang sama. Materi tambahan dapat dilihat pada Bab 4 dan 5. |
| *Tuliskan tantangan dalam penyelesaian skripsi* |
| Tantangan dalam penyelesaian skripsi ditambahkan pada Bab 7 |
| *Tunjukkan hasil travis* |
| Hasil *test* dari Travis-CI ditunjukkan pada Bab 5 |
| *Jelaskan indikator keberhasilan eksperimen* |
| Indikator keberhasilan didefinisikan pada Bab 4 |
| *Uraian pemanfaatan hasil skripsi, tingkat manfaat untuk aplikasi atau game lain* |
| Pemanfaatan hasil skripsi dijelaskan pada Bab 7 |
| *Kaitkan Bab 2 dan Bab 3* |
| Bab 3 diubah agar memiliki keterkaitan dengan Bab 2 |
| *Eksperimen tidak menghasilkan banyak product. Fokus lebih ke re-engineering atau refactoring* |
| Eksperimen untuk membuat variasi produk ditambahkan pada Bab 5 dan 6 agar fokus tetap pada SPL |
| *Perkaya paragraf yang masih sedikit* |
| Paragraf-paragraf singkat telah diperbaiki agar memiliki lebih banyak kalimat |
| *Kaitkan tulisan dengan code dan gambar* |
| Tulisan telah diubah agar merujuk gambar-gambar dan potongan *code* yang ditampilkan |
| *Ambil kesimpulan dari bab-bab sebelumnya. Berikan referensi keterkaitan* |
| Kesimpulan telah diubah agar mengandung referensi dan keterkaitan dengan bab-bab sebelumnya |
| *Perlu uraian perbandingan game lain* |
|  |
|  | |
| Dr. Ir. Eko Kuswardono Budiardjo M.Sc. | *Pendekatan SPL kurang pas, sebaiknya difokuskan ke code re-engineering, terlebih focus analysis pada coupling & cohesion, development effort* |
| Eksperimen untuk membuat variasi produk ditambahkan pada Bab 5 dan 6 agar fokus tetap pada SPL |
| *Banyak paragraph yang terlalu singkat* |
| Paragraf-paragraf singkat telah diperbaiki agar memiliki lebih banyak kalimat |
| *Banyak gambar yang perlu dirujuk/disinggung dalam tulisan* |
| Tulisan telah diubah agar merujuk gambar-gambar dan potongan *code* yang ditampilkan |
| *Kesimpulan & saran sebaiknya merujuk ke bab-bab sebelumnya* |
| Kesimpulan telah diubah agar mengandung referensi dan keterkaitan dengan bab-bab sebelumnya |
|  | |
| Ir. Suryana Setiawan | *Penyesuaian judul (terkait SPL) dengan substansi pekerjaan* |
| Materi ditambah agar membahas penerapan SPL pada *game* dengan pembuatan variasi *game* baru menggunakan *source code* yang sama. Materi tambahan dapat dilihat pada Bab 4 dan 5. |
|  | |
| Catatan pada buku | *Kaitkan paragraph terakhir Latar Belakang dengan SPL* |
| Keterkaitan dengan SPL sudah ada pada paragraf terakhir |
| *Berikan introduction pada Rumusan Masalah* |
| Penjabaran rumusan masalah diperbaiki |
| *Jelaskan kepanjangan RPG pada Bab 3* |
| Kepanjangan dari RPG sudah ditulis pada Bab 3 |
| *Jelaskan alasan pemilihan Dungeon Crawl Stone Soup sebagai studi kasus. Berikan kriteria pemilihan* |
| Kriteria pemilihan *game* studi kasus dan alasan pemilihan Dungeon Crawl Stone Soup sebagai studi kasus telah ditambahkan pada Bab 3 |
| *Paragraf pada bab 3 terlalu singkat. Berikan elaborasi* |
| Paragraf-paragraf singkat telah diperbaiki agar memiliki lebih banyak kalimat |
| *Paragraf pada 5.1 terlalu pendek* |
| Paragraf telah diperkaya |
| *Kaitkan source code dengan tulisan* |
| Tulisan telah diubah agar merujuk gambar-gambar dan potongan *code* yang ditampilkan |
| *Code lama ke code baru bagaimana caranya* |
| Ditambahkan penjelasan pengubahan *code* lama ke *code* baru |
| *Paragraf 5.3.1 terlalu pendek* |
| Paragraf telah diperkaya |
| *Kaitkan kesimpulan dengan eksperimen dan analisis* |
| Kesimpulan diubah agar dikaitkan dengan eksperimen dan analisis |