

ABSTRAK

Game Development merupakan hal yang kini banyak ditemukan dimana-mana. Pembuatan game sudah bukan menjadi sesuatu yang khusus untuk orang tertentu. Bahkan kini sudah banyak aplikasi/framework yang dikembangkan dengan tujuan mempermudah dalam pengembangan game.

Aspect Oriented Programming merupakan metoda pengembangan software yang memiliki nilai lebih dalam pengelompokan suatu fungsionalitas agar tidak terpisah dalam berbagai modul.

Saat ini, kebanyakan orang masih menggunakan paradigma berorientasi objek. Hal tersebut mungkin karena kurangnya fasilitas yang menunjang pendekatan berorientasi aspek, seperti design pattern, framework, dan sebagainya.

Pada Tugas Akhir ini system of pattern yang berkaitan dengan Aspect Oriented Software Development diimplementasikan dalam proses pengembangan game untuk memudahkan pengembangan aspek yang handal. Kemudian dengan melihat hasil perhitungan metric-metric yang berkaitan dengan modularitas seperti Concern Metric, Cohesion Metric, serta Coupling Metric, tingkat modularitas dari program dapat diketahui sehingga dapat dilihat sejauh mana pengaruh penerapan system of pattern pada pendekatan berorientasi aspek pada peningkatan modularitas dari program keseluruhan, khususnya dalam proses pengembangan game.

Kata Kunci : Aspect Oriented Programming, Aspect Oriented Software Development, Crosscutting Concerns, System of Pattern, Game Development