

Daftar Isi

Abstrak	iv
Abstract	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Istilah.....	xiii
Bab I. Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
Bab II. Landasan Teori.....	6
2.1 Lambda Calculus	6
2.2 Functional Programming.....	8
2.2.1 Higher-Order Function	8
2.2.2 Immutability.....	9
2.2.3 Pure Function	9
2.2.4 Lazy Evaluation.....	10
2.2.5 Keunggulan FP.....	10
2.2.6 FP pada Industri	11
2.3 Domain Specific Language	12
2.4 Functional Reactive Programming	12
2.4.1 Contoh : Alarm Jam	13
2.5 Bahasa F#	15

Bab III. Analisis dan Perancangan	16
3.1 First-Class Event	16
3.1.2 Fungsionalitas <i>Library</i>	16
3.2 Perancangan Game	20
3.2.1 Penjelasan Gameplay	20
3.2.2 Perancangan Game	21
3.2.3 Level Arsitektur	24
3.2.4 Level Modul dan Fungsi	25
3.2.5 Level Kode	30
Bab IV. Analisis dan Pengujian	32
4.1 Analisis Line of Code	32
4.1.1 Spesifikasi Fungsional.....	32
4.1.2 Physical Lines of Code	34
4.1.3 Logical Lines of Code	35
4.1.4 Statements / Expressions.....	35
4.2 Pengujian Performansi	37
4.2.1 Spesifikasi Sistem	37
4.2.2 Skenario Pengujian.....	37
4.2.3 Hasil Pengujian.....	38
Bab V. Kesimpulan dan Saran	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
Daftar Pustaka	41