

INTISARI

Game Breakout merupakan game klasik yang cukup terkenal dan telah banyak dimainkan pada perangkat komputer maupun pada perangkat telepon genggam.

Seiring dengan perkembangan teknologi, game Breakout semakin ditinggalkan karena kurang menarik lagi untuk dimainkan bila dibandingkan dengan game-game baru yang ada saat ini. Apalagi dengan adanya teknologi *smartphone* dengan sistem operasi Android yang semakin mendorong para pengembang game untuk berlomba menciptakan game-game baru yang menarik.

Untuk itu penulis bermaksud untuk mengembangkan game Breakout sesuai dengan kemajuan teknologi tersebut, yaitu dengan menambahkan beberapa aturan permainan dan juga pemanfaatan fitur yang terdapat pada *smartphone* Android berupa sensor *Accelerometer* sebagai masukan pemain dalam berinteraksi di dalam permainan. Sensor tersebut digunakan untuk mendeteksi kemiringan perangkat berdasarkan sumbu X pada sensor *Accelerometer*. Pengembangan dilakukan dengan melakukan perancangan sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang didalamnya mencakup *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan dalam tahap implementasi adalah java untuk android.

Kelebihan dari penggunaan fungsi *tilt* pada sensor *Accelerometer* adalah memungkinkan pemain untuk menentukan kecepatan gerakan pemain berdasarkan tingkat kemiringan perangkat *smartphone*. Dengan dilakukannya pengembangan game ini diharapkan dapat meningkatkan sisi hiburan game Breakout sehingga akan menambah antusias para penggemar game untuk memainkan game ini.

Kata kunci: Android, Breakout, Game, Sensor *Accelerometer*, *Smartphone*, *Tilt*.