

INTISARI

Perkembangan *game* pada *smartphone* semakin pesat khususnya *smartphone* android yang memiliki banyak sekali jenis *game* dari *game* yang sederhana hingga yang rumit yang menarik dan menghibur ketika dimainkan di waktu luang, hal ini menimbulkan kecenderungan orang menggunakan *smartphone* untuk mengisi waktu luang dengan bermain *game*.

Smartphone android merupakan perangkat yang bersifat *mobile* sehingga seseorang cenderung memilih perangkat yang tidak terlalu besar yang mudah dibawa kemana saja, dengan ukuran perangkat yang kecil maka layar perangkat pun menjadi kecil sehingga akan menyulitkan jika digunakan untuk memainkan *game* dengan tombol-tombol kontrol pada layar. Untuk mengatasinya dapat memanfaatkan sensor *accelerometer* yang dimiliki oleh perangkat android sebagai sistem kontrol permainan.

Permainan bola labirin merupakan salah satu permainan sederhana yang cocok untuk mengimplementasikan sensor *accelerometer* sebagai sistem kontrol permainannya. Dengan menggunakan bahasa pemrograman java android dan bantuan dari *library* *andengine* sensor *accelerometer* dan fitur-fitur dari permainan dapat di implementasikan dalam permainan bola labirin sehingga permainan ini akan menjadi lebih menarik dan menghibur saat di mainkan.

Kata Kunci : Accelerometer, Andengine, Android, Bola Labirin.