

ABSTRAK

Permainan *doodle jump* merupakan video permainan dengan model permainan lompat-melompat dengan dibantu teknologi sensor akselerometer. Penempatan sensor akselerometer pada permainan *doodle jump* adalah solusi yang sangat tepat agar dapat mengetahui ketepatan nilai pada sensor. Sensor akselerometer dapat diukur secara *realtime*, adapun pemberian gaya kecil pada sensor tersebut dapat mengakibatkan gangguan dalam akurasi pengukuran. Oleh karena itu, menciptakan hasil pengukuran yang andal dibutuhkan metode melalui penggunaan filter mampu membantu mengurangi *noise*. Metode yang digunakan dalam penggunaan filter ini adalah penggunaan algoritma Filter Kalman. Penggunaan metode Filter Kalman dapat memberikan tingkat akurasi yang stabil pada pergerakan karakter utama dalam permainan dan sensor akselerometer sehingga dapat menjadi algoritma yang tepat. Selain itu, penggunaan Filter Kalman sebagai alat atau metode perbandingan angka dalam upaya memberikan solusi menyempurnakan rancangan pada pengembang sebelumnya.

Kata Kunci: *doodle jump*, akselerometer, *noise*, Filter Kalman, akurasi