

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis proses pembuatan *game* lompat berbasis *Android*. *Game* ini dirancang dengan menggunakan platform pengembangan perangkat lunak *Android Studio* dan bahasa pemrograman Java. Penelitian ini mencakup langkah-langkah pembuatan *game*, mulai dari perencanaan desain, implementasi fitur lompat, hingga pengujian. Pembuatan *game* lompat ini melibatkan penggunaan teknik pengembangan perangkat lunak, termasuk desain antarmuka pengguna yang responsif dan estetis, pengaturan kontrol permainan yang intuitif, serta integrasi elemen grafis dan suara untuk meningkatkan pengalaman bermain. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi kinerja *game*, termasuk responsivitas, kestabilan, dan penggunaan sumber daya perangkat. Metode yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembang *game* yang ingin membuat *game* lompat berbasis *Android*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi kontribusi untuk pengembangan *game mobile* yang menarik dan menghibur. Hasil dari penelitian ini adalah *game* Dino Jump berbasis *Android* yang dimainkan dengan cara melompat melewati beberapa spike dan floor.

**Kata Kunci:** *Android Studio, Black Box Testing, MDLC, Mobile Game*