

ABSTRAK

Disiplin lalu lintas adalah perilaku pengguna jalan baik kendaraan bermotor ataupun mobil yang sesuai undang – undang ataupun peraturan lalu lintas yang telah ditetapkan. Dengan membuat sebuah game pembelajaran tentang lalu lintas merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menerapkan kedisiplinan terutama untuk pengguna jalan yang masih belum taat dan belum mengetahui mengenai apa itu rambu – rambu lalu lintas. Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah “ Bagaimana merancang media pembelajaran rambu - rambu lalu lintas untuk kalangan yang ingin melakukan uji SIM sehingga menarik dan interaktif agar mudah dipahami.” Tujuan dalam penelitian ini untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada aplikasi edukasi rambu rambu lalu lintas yang ada, mempermudah pembelajaran serta visualisasi yang menarik tentang pembelajaran rambu lalu lintas sehingga menjadi sarana hiburan dalam mempelajari dan mematuhi fungsi yang ada pada rambu lalu lintas. Untuk keberhasilan game edukasi ini, penulis menggunakan metode GDLC (*Game development life cycle*) dengan result mekanisme game dari pengujian beta testing yang didapatkan yaitu 87,85% dengan responden sebanyak 44 orang dan game kami telah di release ke play store sebagai bentuk keberhasilan dalam pembuatan game ini.

Kata Kunci: Game Edukasi, Rambu Lalu Lintas, GDLC, SIM, Beta Testing, Play Store