

Abstrak

Gedural : *Game* Edukasi Rambu Lalu Lintas ini merupakan sebuah *game* pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang ada di Indonesia yang menggunakan *platform Android*. *Game* ini dibuat semenarik mungkin, dan seinteraktif mungkin sehingga mampu menjadi media pembelajaran baru yang menyenangkan. Data yang digunakan juga akurat dan sesuai dengan rambu yang ada di Indonesia. *Game* ini berisikan menu belajar, dan menu bermain. Di dalam menu belajar ini berisikan rambu-rambu yang bisa kita pelajari, arti dari setiap rambu yang ada. Sehingga bisa mengenal lagi apa arti rambu yang ada di jalanan. Sedangkan di menu belajar berisikan evaluasi dari yang sudah dipelajari di menu belajar.

Evaluasi di sini berisikan pertanyaan pilihan ganda yang di desain berbentuk *game* sehingga diharapkan *user* tidak bosan untuk memainkan aplikasi tersebut. Target *user* utama dari *game* ini adalah anak-anak dengan usia empat tahun sampai delapan tahun. Namun *game* ini juga tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh segala kalangan. Dengan adanya *game* yang dapat di gunakan di *smartphone* ini, kami berharap wawasan masyarakat mengenai rambu-rambu lalu lintas yang ada di Indonesia semakin bertambah dan bisa berdisiplin lagi untuk menaati rambu-rambu lalu lintas yang ada ada.

Kata kunci: Rambu lalu lintas, *smartphone*, *android*, belajar, bermain.