

ABSTRAK

Disiplin lalu lintas adalah perilaku pengguna jalan baik kendaraan bermotor ataupun mobil yang sesuai dengan undang-undang ataupun peraturan lalu lintas yang telah ditetapkan. Penanaman kedisiplinan lalu lintas harus dilakukan kepada para pengendara sehingga dapat diterapkan di masyarakat. Penerapan pembelajaran melalui bermain simulasi game edukasi tentang lalu lintas merupakan satu di antara cara yang dapat digunakan untuk menanamkan kedisiplinan ini kepada para pengendara yang tidak taat dan mengetahui tentang 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 lalu lintas yang ada, mempermudah pembelajaran serta visualiasi yang menarik tentang pembelajaran rambu lalu lintas sehingga menjadi sarana hiburan dalam mempelajari dan mematuhi fungsi yang ada pada rambu lalu lintas. Dalam pembuatan game edukasi ini penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan result user experience beta testing yang di dapatkan yaitu 72.59 % dengan responden sebanyak 61 orang dan game kami telah di release ke play store sebagai bentuk keberhasilan dalam pembuatan game ini.

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