**ABSTRAK**

Bernard Dikson Gandawinata. 2018. GAME AUGMENTED REALITY SIMULASI RAMBU LALU LINTAS BERBASIS MOBILE. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT, Co. Pembimbing : Chaulina Alfianti Oktavia, S. Kom., M.T

Kata Kunci : Game Simulasi, Android, Augmented Reality, Rambu

Sudah ada banyak media pengenalan rambu lalu lintas berdasarkan jenis rambu. Namun, pengenalan ini masih melalui buku, video, dan pengarahan. Kurangnya pemahaman tentang rambu lalu lintas berdasarkan jenis rambu di kalangan masyarakat juga masih kurang, sehingga menimbulkan banyak kecelakaan lalu lintas. Perkembangan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan sebagai wujud media pengenalan rambu ke dalam bentuk *game augmented reality*. *Game* ini menjadi media untuk masyarakat dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas secara umum. Penulis memutuskan untuk mengangkat tema “*Game Augmented Reality* Simulasi Rambu Lalu Lintas Berbasis *Mobile*”. Dalam permainan ini, terdapat 5 *stage* yang bisa dimainkan. Di setiap *stage* terdapat aturan yang harus diikuti pemain, yaitu poin dan waktu. Setiap *stage* memiliki poin dan waktu yang berbeda-beda. Pemain harus melewati *stage* 1 terlebih dulu untuk dapat melanjutkan *stage* berikutnya. Penambahan teknologi *Augmented Reality* pada objek yang ada di *game* membuat objek permainan seperti nyata. Dengan adanya permainan ini, diharapkan pengguna dapat lebih mudah mengenal lambu rambu lalu lintas.