

ABSTRAK

Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang mengajarkan hal-hal yang tidak diajarkan di sekolah. Dalam gerakan pramuka, nilai-nilai seperti sikap mandiri, rasa tanggung jawab tinggi, peduli satu sama lain, dan berpegang teguh pada prinsip yang diajarkan. Namun sayangnya, masih banyak siswa yang kurang minat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pramuka. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran pramuka sehingga dapat menambah motivasi dan minat mereka untuk mempelajari pramuka. Adapun metode *Fisher Yates Shuffle* dan *Linear Congruential Generator* yang digunakan dalam aplikasi pramuka bertujuan untuk mengacak soal kuis pramuka agar tidak membuat aplikasi menjadi monoton dan membosankan. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi dapat digunakan secara normal dengan tingkat akurasi pengacakan soal menggunakan algoritma *Linear Congruential Generator* memiliki nilai akurasi 21% lebih tinggi dibandingkan dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Selain itu, berdasarkan pengujian dengan metode SUS (*System Usability Scale*), aplikasi ini mendapatkan rata - rata nilai 82, nilai *Acceptability* mendapatkan nilai *Acceptable*, nilai *Grade Scale* mendapatkan nilai B, dan nilai *Adjective Rating* mendapatkan nilai *Good*.

Kata kunci : Pramuka, Media Pembelajaran, *Android*, *Fisher Yates Shuffle*, *Linear Congruential Generator*, *System Usability Scale* (SUS)