

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan aplikasi pembelajaran yang merupakan salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi informasi. Aplikasi pembelajaran juga dapat membantu pelajar dalam memahami materi yang diajarkan. Dari aplikasi pembelajaran ini terdapat sebuah kuis atau soal tentang materi yang ada dan dipilih oleh pengguna. Soal atau pertanyaan yang muncul dari setiap materi terdapat 10 pertanyaan yang berhubungan dengan materi tersebut. Karena soal yang diberikan tidak dilakukan pengacakan, maka akan sangat mudah untuk menebak jawaban dari setiap soal yang diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, sebagai solusi untuk mencegah terjadinya penyajian soal dan hasil jawaban yang dapat di diingat patternoleh pengguna, maka harus digunakan suatu algoritma yang mampu memberikan soal secara acak pada media pembelajaran berbasis android ini. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan diatas. Pengujian yang telah dilakukan dengan metode pengujian SUS (*System Usability Scale*) mendapatkan nilai akhir rata-rata 70,42% dan nilai tersebut dapat tergolong “baik” dengan interpretasi pedoman penilaian nilai SUS.

**Kata Kunci** : Algoritma Fisher Yates Shuffle, Android, MDLC, System Usability Scale

