

ABSTRAK

Ekstrakurikuler pramuka merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi siswa ataupun para anggota pramuka untuk menambah wawasan dalam organisasi serta mengetahui watak ataupun kemampuan dalam kepramukaan. Pembelajaran pramuka sangat diperlukan untuk semua siswa ataupun anggota pramuka, agar melatih kedisiplinan serta mengetahui watak seseorang. Pembelajaran ini menggunakan android. Oleh karena itu, aplikasi ini berbasis mobile application (Android) yang menggunakan pemrograman java language dan sever berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman *personal home page* (PHP) dan *MySQL* sebagai databasenya. Server akan berfungsi sebagai pengolah data user dan data skor latihan soal. Aplikasi ini mudah untuk digunakan dimanapun berada tanpa harus memakai laptop. Selain itu, android merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi sekarang yang banyak digunakan oleh semua kalangan. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar seperti lambang pramuka, P3K dan smaphore, berisi audio seperti lagu hymne pramuka, syukur, api unggun dan tiba saat berpisah, serta bisa melihat video pramuka smaphore dan latihan soal tentang kepramukaan yang memiliki tingkat kesulitan atau level yang terdiri dari level siaga, level penggalang dan level penegak untuk mengerjakan sehingga memungkinkan bisa mengetahui kemampuan dalam kepramukaan dan untuk mempermudah, memahami dan mempelajari materi pramuka pada umumnya.

Kata kunci: Pramuka,Android,Pembelajaran.

ABSTRACT

Extracurricular scout is one of the activities that are important for the students and the scout to add insight into the organization and know the character or ability scouting. Learning scout indispensable for all students or scouts, in order to train discipline and to know a person's character. This learning use android. Therefore, applications mobile application (Android) that use the based programming java language and server that use the based web programming *personal home page* (PHP) dan *MySQL* as the database. The server will function as a data processor and a data user scores exercises. This application is easy to use wherever they are without having to use a laptop. In addition, the android is one example of current technological developments are widely used by all people. The application comes with an image as the symbol of scout, rescue first instance on accidents and semaphore, contains such audio hymne song scout, thanks giving, bonfires and reached when the split, and could see a scout video and exercises about scouting that as a difficulty level or levels consisting of a standby level, level raisers and enforcement level to work on making it possible to determine the ability of the scouting and to make it easier to understand and learn the material scouts in general.

Keywords: Scout, Android and Learning.