

ABSTRAK

YUSUF, NPM: 71210915065, Judul: Implementasi Aplikasi Pramukaku Menggunakan Metode Boyer Moore Di Kwartir Cabang Serdang Bedagai Berbasis Android, Dibimbing oleh: Khairuddin Nasution, ST, M.Kom sebagai Pembimbing I, dan Zulfansyuri Siambaton, ST, M.Kom sebagai Pembimbing II, Skripsi: 2024.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi aplikasi PramukaKu di kwartir cabang serdang bedagai dengan menggunakan metode boyer moore yang berbasis android. Penelitian ini dilakukan untuk membantu dalam memperkenalkan pramuka secara interaktif kepada pelajar dengan menggunakan bantuan teknologi berbasis android yang digunakan sebagai bahan pembelajaran. Metode aplikasi interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *multimedia development life cycle* (MDLC). Metode ini cocok digunakan dalam penelitian ini, karena metode ini mempunyai enam tahapan, yakni pengonsepan, desain, pengumpulan materi, pembuatan, uji coba, dan distribusi hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi "Pramukaku" di Kwartir Cabang Serdang Bedagai memberikan hasil yang optimal. Aplikasi ini diharapkan menjadi referensi dalam dunia pendidikan dan penelitian untuk metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: *boyer moore, framwork flutter, pramuka.*

ABSTRACT

YUSUF, NPM: 71210915065, Title: Implementation of the Pramukaku Application Using the Boyer Moore Method in the Kwartir Cabang Serdang Bedagai Based on Android, Supervised by: Khairuddin Nasution, ST, M.Kom as Advisor I, and Zulfansyuri Siambaton, ST, M.Kom as Advisor II , Thesis: 2024.

The problem in this research is how to implement the PramukaKu application in the Kwartir Cabang Serdang Bedagai using the Android-based Boyer Moore method. This research was conducted to help introduce scouts interactively to students using Android-based technology which is used as learning material. The interactive application method used in this research is the multimedia development life cycle (MDLC) method. This method is suitable for use in this research, because this method has six stages, namely conceptualization, design, material collection, manufacturing, testing, and distribution of results. The research results show that the implementation of the "Pramukaku" application in the Kwartir Cabang Serdang Bedagai provides optimal results. This application is expected to become a reference in the world of education and research for more effective and efficient learning methods.

Keywords: *boyer moore, flutter framework, scout.*