

# **APLIKASI PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN PERALATAN *SPORT CLIMBING* MENGGUNAKAN METODE MULTIPLICATIVE CRNG BERBASIS ANDROID**

**Ari Wibowo Kustianto**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk membantu anggota muda Mahasiswa Pecinta Alam Girigahana UPN Veteran Jakarta yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran mengenai aktivitas panjat tebing. Pembuatan aplikasi ini digunakan dengan algoritma Multiplicative Crng pembangkit bilangan acak yang bertujuan untuk mengacak soal-soal quis agar pengguna dapat menguji tingkat pemahaman setelah melakukan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat mempermudah anggota muda Girigahana UPN Veteran Jakarta yang menghasilkan aplikasi berbasis android tanpa harus mengikuti kelas materi sehingga dapat mengikuti pendidikan lanjut pecinta alam panjat tebing. Demikian diharapkan agar dapat membantu dan mempermudah anggota muda dalam belajar serta mengikuti pendidikan lanjut pecinta alam dengan baik.

**Kata Kunci :** Sport climbing, Multiplicative CRNG, Android.

# **APLIKASI PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN PERALATAN *SPORT CLIMBING* MENGGUNAKAN METODE MULTIPLICATIVE CRNG BERBASIS ANDROID**

**Ari Wibowo Kustianto**

## **Abstract**

This research was conducted to help young Student members nature lovers Girigahana UPN Veteran Jakarta who have difficulty in following the learning about rock climbing activity. The making of this application used with Multiplicative algorithm generating random numbers Crng aims to randomize questions quis so users can test the level of signings after doing the learning. The results of this research can make a young member of the Girigahana UPN Veteran Jakarta that produce android-based applications without having to follow the class material so that it can follow the advanced education of natural rock climbing lovers. The case is expected to be able to assist and facilitate younger members in learning as well as follow the advanced education of nature lovers with good.

**Keyword :** Sport climbing, Multiplicative CRNG, Android