

MEDIA PEMBELAJARAN SANDI PRAMUKA DAN PEMBUATAN SANDI PRAMUKA DENGAN METODE KRIPTOGRAFI BERBASIS WEB

(MEDIA LEARNING OF SCOUT PASSWORD AND MAKING OF SCOUTWORD PASSWORD WITH WEB-BASED CRYPTOGRAPHY METHOD)

Nur Hidayah Choirunnisa
Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Universitas Semarang
nhchoirunnisa21@gmail.com

ABSTRACT

The Scout Movement is non-formal education outside of school and family. This education is a place to form the nation's character. In this modern era, scouts are required to keep abreast of the times. One of them is by utilizing existing technology to help the learning process. The technology that is developing in this era is internet technology. We already know the password when we follow the scout training activities. This password has actually been known for a long time, used to deliver secret messages. This password is known as cryptography. The development of time, cryptography has a variety of algorithms and is now used as data security. From these technological developments, it can be used to create scout password learning media using cryptographic algorithm methods using the PHP programming language. The making of this program uses the waterfall method in which this model provides a sequential or sequential software life cycle approach. With this application the authors hope that all parties can learn and understand this scout cipher material with ease and fun, as well as a form of support and additional tools in recognizing and learning scout codes. To train the concentration and creativity of Indonesian scouts

Keyword: Scout Movement, Technology, Cryptography, Web, PHP, Waterfall

ABSTRAK

Gerakan Pramuka adalah pendidikan non formal di luar sekolah dan keluarga. Pendidikan ini sebagai wadah pembentukan karakter bangsa. Di zaman yang modern ini, pramuka dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajarannya. Teknologi yang sedang berkembang di era ini adalah teknologi internet. Sandi sudah kita kenal ketika kita mengikuti kegiatan latihan pramuka. Sandi ini sebenarnya sudah dikenal sejak dulu kala, digunakan untuk menyampaikan pesan rahasia. Sandi ini dikenal dengan nama kriptografi. Berkembangnya waktu, kriptografi memiliki berbagai algoritma dan kini dimanfaatkan sebagai pengaman data. Dari perkembangan teknologi tersebut, dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran sandi pramuka dengan menggunakan metode algoritma kriptografi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Pembuatan media ini menggunakan metode *waterfall* dimana model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau urut. Dengan adanya aplikasi ini penulis berharap agar semua pihak dapat mempelajari dan memahami materi sandi pramuka ini dengan mudah dan menyenangkan, serta sebagai bentuk dukungan dan alat bantu tambahan dalam mengenal dan mempelajari sandi kepramukaan. Untuk melatih daya konsentrasi dan kreatifitas pramuka Indonesia.

Kata Kunci : Gerakan Pramuka, Teknologi, Kriptografi, Web, *PHP, Waterfall*