

Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android

¹Nur Azis, ²Gali Pribadi, ³Manda Savitrie Nurcahya

¹Fakultas Teknik, Sistem Informasi, Universitas Krisnadwipayana, Bekasi, Indonesia

²Fakultas Teknik, Teknik Sipil, Universitas Krisnadwipayana, Bekasi, Indonesia

³Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Krisnadwipayana, Bekasi, Indonesia

Email: [1nuraziz@unkris.ac.id](mailto:nuraziz@unkris.ac.id)

[2galipribadi@yahoo.com](mailto:galipribadi@yahoo.com)

[3mandasavitrie@gmail.com](mailto:mandasavitrie@gmail.com)

Abstract

There is still an imbalance in the use of Indonesian and English in writing scientific articles. Responding to the conditions above, the author is encouraged to discuss how to help the learning process of English at the basic level so that later there will be equality in the use of Indonesian and English as an advocate for science in scientific articles. The purpose of this research is to be able to make applications that can help in learning, especially English by using current technological advances as an example of Android-based mobile phones, then we can publish this research in the form of a reputable national journal.

Keywords : Indonesian, English, Applications, Technology, Android,

Abstrak

Porsi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam penulisan artikel ilmiah masih terjadi ketimpangan. Menyikapi kondisi di atas, penulis terdorong untuk membahas tentang bagaimana cara membantu proses belajar bahasa Inggris ditingkat dasar agar nantinya ada kesetaraan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai penghela ilmu pengetahuan dalam artikel ilmiah. Tujuan penelitian ini adalah agar dapat membuat aplikasi yang mampu membantu dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris dengan menggunakan kemajuan teknologi saat ini sebagai contoh Ponsel Berbasis Android, selanjutnya dapat mempublikasikan penelitian ini dalam bentuk jurnal nasional berreputasi.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Belajar, Aplikasi, Teknologi, Android

1. PENDAHULUAN.

Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi dibidang seluler berkembang sangat pesat dari mulai model seluler itu sendiri hingga

fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. *Mobile application* adalah aplikasi yang dapat berjalan diponsel dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, mengolah dan

mendapatkan informasi yang bersifat praktis (tidak terikat waktu dan bisa dibawa kemana-mana).(Aini & Riyantomo, 2019)

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar.(Pangestika et al., 2017). Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang di pelajari di seluruh dunia karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang mencakup semua aspek global baik untuk anak-anak, pertukaran mahasiswa ke perguruan tinggi luar negeri, pengusaha, pedagang besar, atau pejabat tinggi. Manfaat mempelajari bahasa Inggris sendiri tidak terlalu jauh dengan tujuannya, hanya saja sebagai manfaat tentunya hal ini diartikan lebih spesifik(Arnesti & Hamid, 2015)

2. Landasan Teori

Pengertian Analisis

Analisis Sistem sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan kesempatan..(Asmara, 2016).

Analisis dan perancangan sistem merupakan langkah awal dalam pengembangan sistem untuk menentukan kebutuhan, permasalahan yang dapat diatasi dari adanya sebuah sistem yang akan dibangun, dan sistem seperti apa yang akan dibuat.(Adiguna et al., 2018).

Pengertian Perancangan Aplikasi.

Perancangan adalah Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya(Adiguna et al., 2018). Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, penggunaan Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.(Azis, 2018). Berdasarkan dua pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian Perancangan Aplikasi adalah proses untuk sesuatu yang dikerjakan dengan yang bervariasi untuk membuat tampilan antarmuka program.

Pengertian Pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.(Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Pengertian Android.

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. (Andi, 2015).

3. Implementasi dan Pengujian Sistem.

Tahap ini merupakan kegiatan pembuatan sistem atau aplikasi dengan menggunakan bantuan perangkat lunak maupun perangkat keras sesuai dengan analisis dan perancangan untuk menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Penulisan kode program (*coding*) adalah bagaimana cara mengembangkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan menjadi suatu sistem yang utuh. Disamping itu disajikan juga tampilan dari Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar setelah di implementasikan di smartphone Android.

Antarmuka Aplikasi pada Gadget Android.

Antar muka digunakan untuk mempermudah pengguna untuk mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat, pembuatan tampilan antarmuka pada sistem Android diimplementasikan dalam bentuk XML Berikut ini adalah implementasi antarmuka dari Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar:



Gambar 1 Tampilan Wireframe Menu Aplikasi Android bagian 1



Gambar 2 Tampilan Wireframe Menu Aplikasi Android bagian 2



Gambar 3 Tampilan Wireframe Menu Aplikasi Android bagian 3

Menu Utama

Menu utama adalah halaman yang pertama kali muncul saat sistem dijalankan. Menu Utama terdapat 4 menu yaitu menu learn, menu *Practice*, menu *Random* dan menu *Video Learning*. Berikut tampilan Menu Utama :



Gambar 4 Tampilan Menu Practice Aplikasi

Pengujian Aplikasi

Adapun pengujian perangkat lunak yang akan diuji dengan menggunakan Metode *Black Box*. Pengujian *black box* dilakukan dengan menguji apakah sistem yang dikembangkan sesuai dengan apa yang tertuang dalam spesifikasi fungsional *system*.

Implementasi pengujian aplikasi terhadap sample objek penelitian.



Gambar 5 Implementasi Pengujian Aplikasi

4. Penutup.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan :

- a. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar ini dapat digunakan dengan mudah dimana saja dan kapan saja.
- b. Aplikasi ini mampu menyajikan soal latihan serta *practice speaking* dan *listening* untuk *mereview* hasil belajar siswa.

5. Daftar Pustaka.

Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Pengantar Sistem Informasi*, 2(2), 612–621. <https://doi.org/10.1016/j.humimm.2008.04.008>

Aini, R. N., & Riyantomo, A. (2019).

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bersama “Transpofun” Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 100–110.

<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v1i2.2948>

Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375

Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>

Asmara, R. (2016). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENANGGULANGAN BENCANA PADA KANTOR BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH (BPBD) KABUPATEN PADANG PARIAMAN. *Jurnal J-Click*, 147(2), 11–40.

Azis, N. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chiper dan operasi xor. *Ikraith-Informatika*, 2(1), 72–80.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Pangestika, G. V., Wikusna, W., & Hermansyah, A. (2017). Aplikasi aplikasi pembelajaran bahasa inggris

untuk murid sekolah dasar berbasis
Android. *E-Prceeding of Applied
Science*, 3(3), 1558–1575.