JASISFO (Jurnal Sistem Informasi) Vol. 5. No. 2. September 2024
p-ISSN 2721-1614
e-ISSN 2722-3418

E-Tutorial Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang

Ragil Sucipto
Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Indonesia
e-mail koresponden: ***[1]ragilsucipto@gmail.com**

Abstrak

Tujuan penulisan laporan akhir ini adalah sebagai salah satu media pembelajaran guna untuk memberikan pemahaman serta trik dalam memudahkan mahasiswa menguasai Bahasa Inggris dan dapat menguasai, mendalami serta memahami Bahasa Inggris dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi supaya lebih efisien dan efektif dalam belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis Android (.xml), Java, Hypertext Markup Language (HTML), dan Eclipse. Dalam aplikasi ini, terdapat lima menu yang terdiri dari grammar, exercise, about, help, dan exit yang berfungsi sebagai pilihan untuk melihat isi dan submenu yang telah disediakan dalam bentuk materi maupun soal latihan.
Kata kunci*— E-Tutorial*, *Android*, HTML

Abstract

The purpose of this final report is a media to learn English for giving some comprehension and trick to make it easy for all of students to learn English and can be mastered, obtain a deep understanding of, and also understanding English in guiding education, help, show, directive, and motivation so that it will be more efficient and effective to study. The methods are interview, observation, and glossary of book. This application used an Android (.xml) programming language, Java, Hypertext Markup Language, and Eclipse. In this application, there are five menus. There are grammar, exercise, about, help, and exit that have the function as a choice to see the menu and submenu which has been available in the material or exercise.
Keywords*—*, *E-Tutorial*, *Android*, HTML

1. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi sekarang ini menuntut semua perubahan dan perkembangan yang sangat pesat dan maju dalam mencapai tujuan. Penggunaan teknologi akan memudahan dalam menyelesaikan masalah dan berbagai tugas-tugas yang sering dihadapi pada masa sekarang. Termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan, dan lain sebagainya. Pesatnya kemajuan zaman, menuntut kemajuan pendidikan yang lebih maju, demi menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berbakat.

Grammar merupakan salah satu bagian terpenting dalam Bahasa Inggris. Oleh karena pentingnya bahasa universal dunia ini, pemerintah menjadikan Bahasa Inggris sebagai salah satu kurikulum wajib dari tingkat SD hingga perguruan tinggi, dalam pelamaran kerja dengan posisi yang bagus tak jarang diminta lancar berbahasa Inggris. Terlebih lagi, belajar *grammar* akan sangat bermanfaat bagi anda yang akan menghadapi berbagai ujian Bahasa Inggris seperti *TOEIC, TOEFL,* dan *IELTS.*

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran *E-Tutorial* yaitu bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi supaya lebih efisien dan efektif dalam belajar dan juga suatu metode penyampaian ilmu pengetahuan dan dapat juga digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran karena lebih spesifik. *E-*

Tutorial dapat membantu dalam pembelajaran untuk menyelesaikan sebuah tugas serta memudahkah proses pembelajaran dalam menyelesaikan permasalahan di setiap pembelajaran yang ada. Atas dasar inilah penulis tertarik mengangkat judul *E-Tutorial* Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa sebagai pesatnya kemajuan zaman menuntut kemajuan pendidikan yang lebih maju demi menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berbakat.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yaitu waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, disain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).*

a. Analisis : Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
b. Desain : Tahap disain adalah proses multi langkah yang fokus pada disain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi disain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
c. Pengkodean : Pada tahap pengodean, disain harus ditranlasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan disain yang telah dibuat pada tahap desain
d. Pengujian :Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*) Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

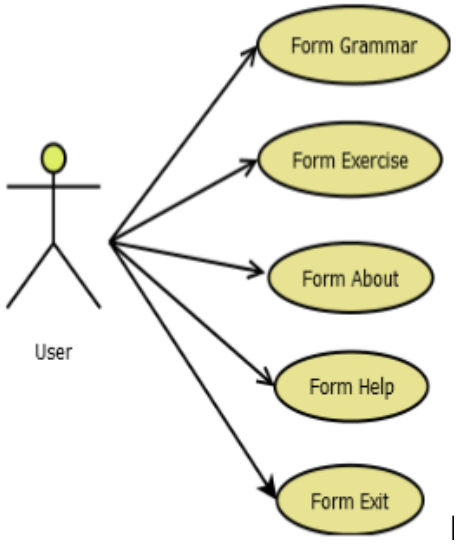
2.1 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

2. 2 Desain Sistem

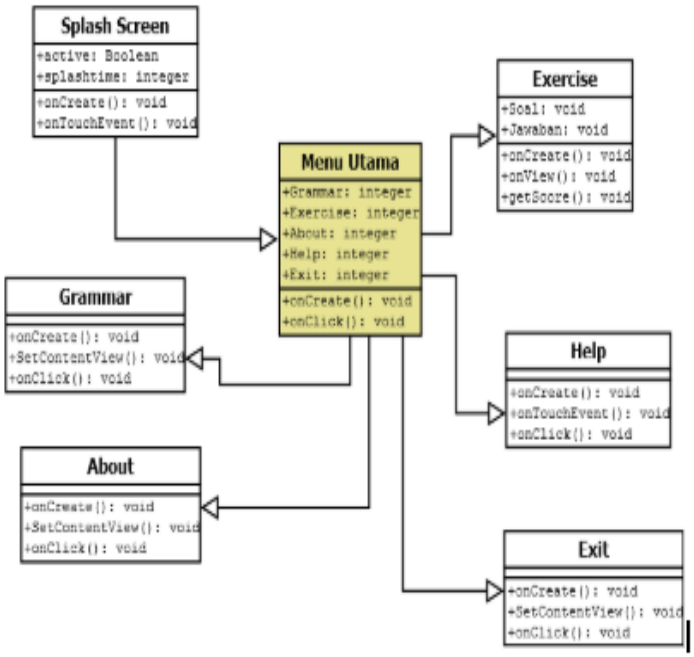
Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya bagi analis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan desain sistem (*systems design*). Desain sistem dibagi dalam dua bagian, yaitu desain sistem secara umum (*general systems design*) dan desain sistem terinci (*detailed systems design*).

2.2.1 Usecase Diagram



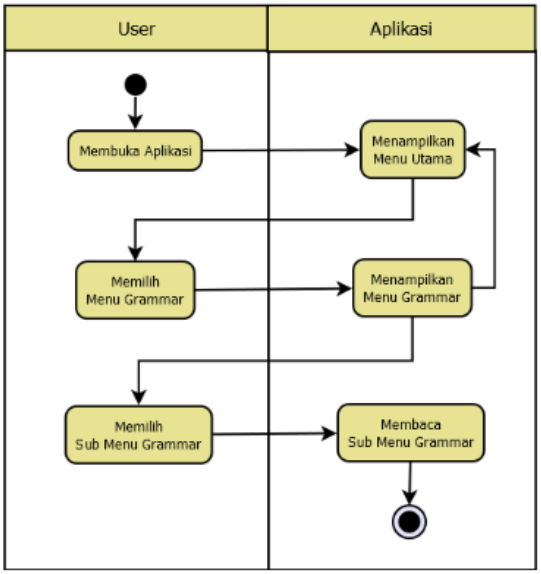
Gambar 1. Usecase Diagram

2.2.2 Class Diagram



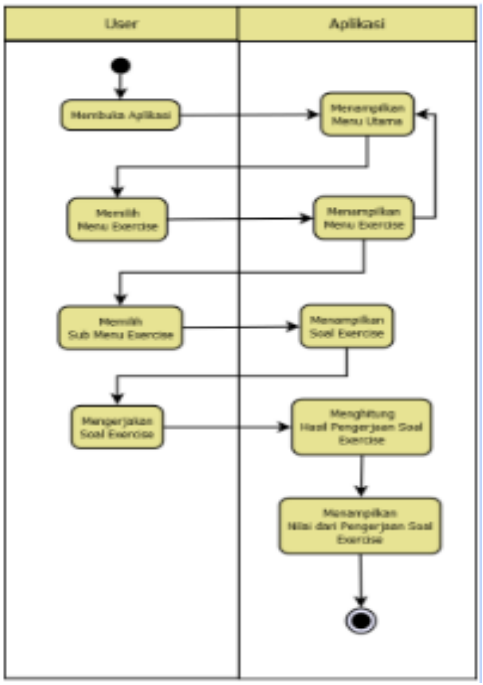
Gambar 2. *Class Diagram*

2.2.3 Activity Diagram



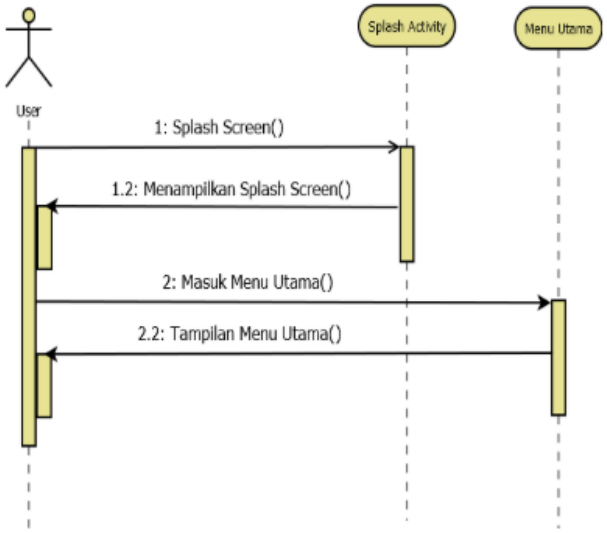
Gambar 3. *Activity Diagram*

2.2.4 Activity Diagram



Gambar 4. *Activity DiagramExcercise*

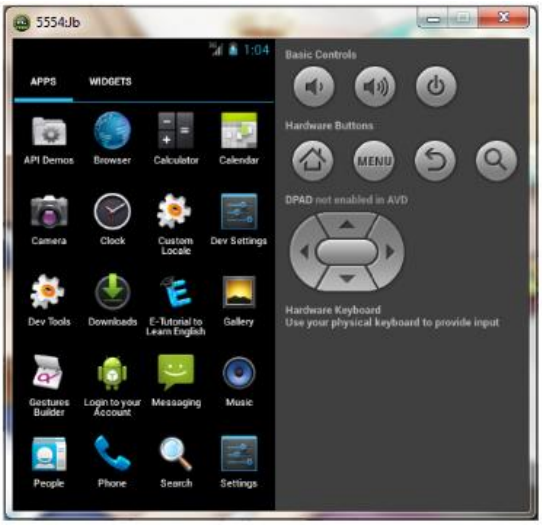
2.2.5 Squence Diagram



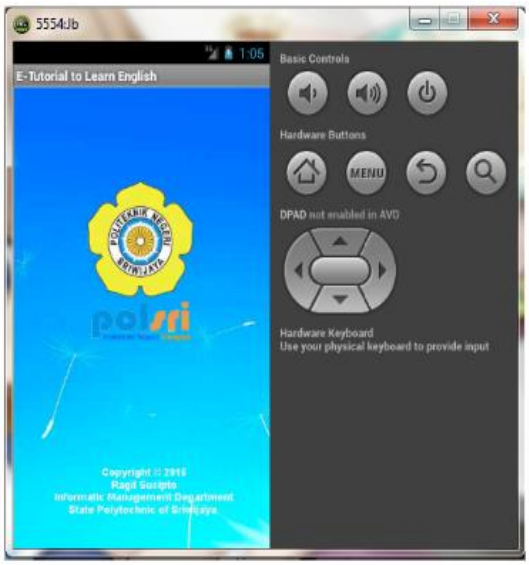
Gambar 5. *Squence Diagram*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

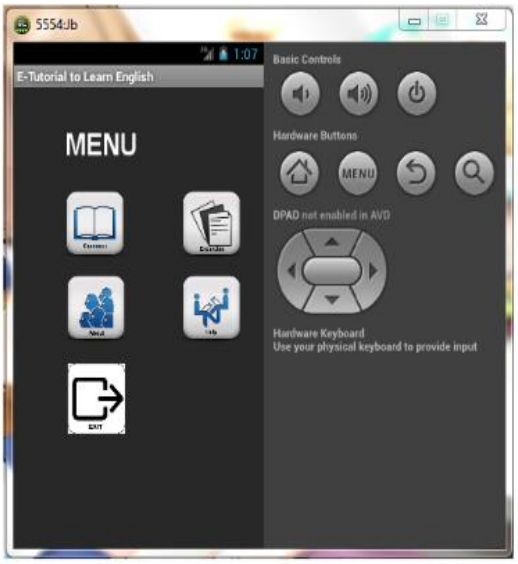
Tampilan desktop android sebelum *user* akan masuk ke dalam sebuah aplikasi *e-tutorial to learn English*



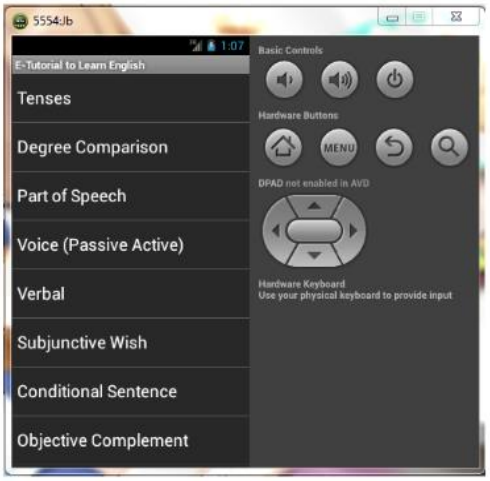
Gambar 6. Tampilan Desktop Android



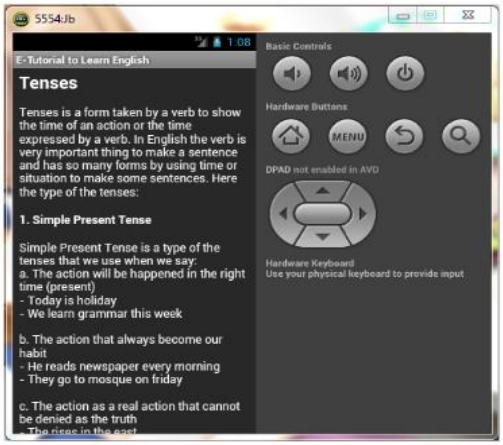
Gambar 7. Tampilan *Splash Screen*



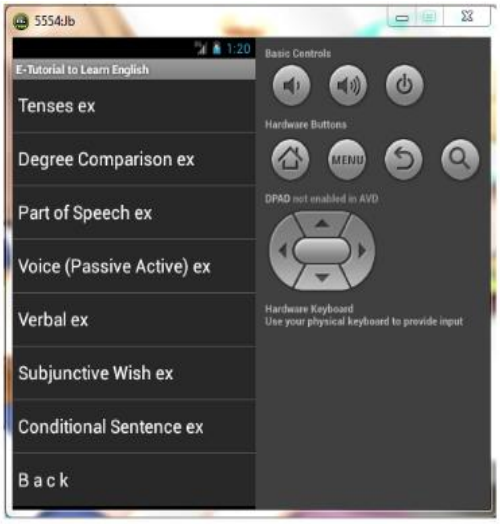
Gambar 8. Tampilan Menu Utama



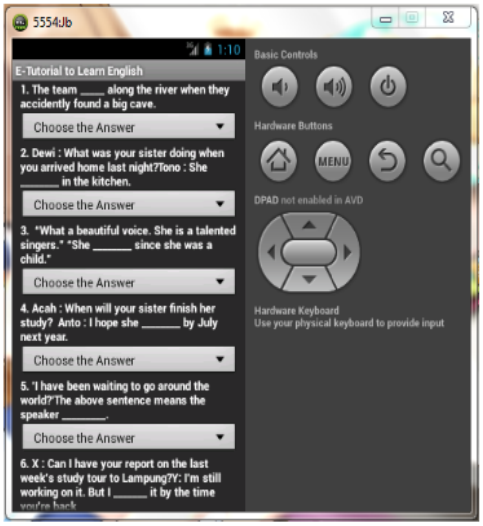
Gambar 9. Tampilan Menu *Grammar*



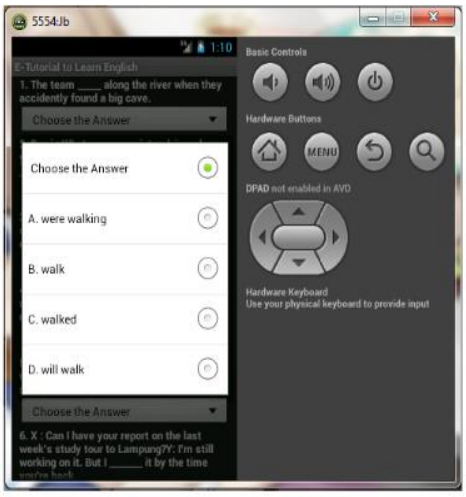
Gambar 10. Desain Menu Materi *Grammar*



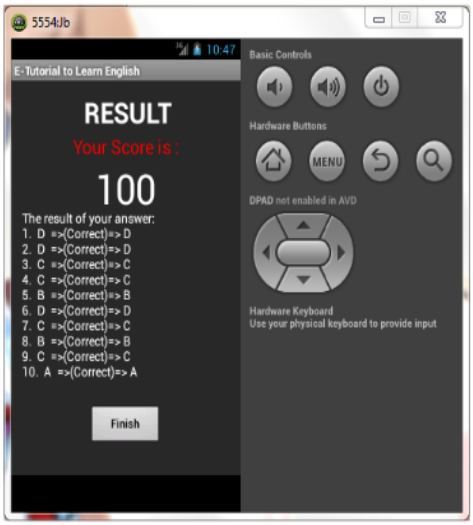
Gambar 11. Desain Menu *Excercise*



Gambar 12. Desain Menu Latihan *Exercise*



Gambar 13. Desain Pilihan Jawaban



Gambar 14. Desain Menu Hasil Jawaban

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka secara garis besar penulis dapat menyimpulkan beberapa sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemgrograman berbasis Android (*.xml*), *Java*, *Hypertext Markup Language* (*HTML*), dan *Eclipse* yang terdiri dari 5 menu dan 18 *submenu* yaitu *grammar, exercise, about, help*, dan *exit* dan *submenu* daripada grammar yaitu *tenses, degree comparison, part of speech, voice (active passive), verbal, subjunctive wish, conditional sentence, objective compliment, dangling modifier*, dan *back* sedangkan sub menu daripada *exercise* yaitu t*enses ex, degree comparison ex, part of speech ex, voice (active passive) ex, verbal ex, subjunctive wish ex,* dan *conditional sentence ex.*
2. Aplikasi ini ditujukan kepada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika sebagai salah satu media*/e-tutorial* pembelajaran guna untuk memberikan pemahaman serta trik dalam memudahkan mahasiswa menguasai Bahasa Inggris dan Membuat Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang Jurusan Manajemen Informatika dapat memahami dengan mudah dalam menguasai, mendalami serta memahami Bahasa Inggris.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis berdasarkan pembahasan yang telah dikemukanan pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pengguna aplikasi *e-tutorial* pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang dapat mengimplementasikan dan mengelola aplikasi ini dengan baik.
2. Aplikasi yang telah dibangun ini sebaiknya dilakukan pemeliharaan secara berkala sehingga apabila ada kekurangan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Aplikasi yang telah dibangun sebaiknya dikembangkan lagi agar dapat digunakan lebih baik lagi seperti penambahan *timer*/waktu di dalam pengerjaan soal..

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bimbingan, arahan dan dukungan financial terhadap penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Tititan Ilmu.

Constantianus, Frederick, 2005. "*Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi*". Jurnal. Volume 1, No.2.

Djumli, Ary, 2014. *"Pengertian Teknologi"*. Jurnal. Volume 1, No 2.

Kris Fathonah, Zahrah. 2014. *Penerapan Electronic Consulting untuk Menunjang E-Learning pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya*. Laporan Akhir tidak diterbitkan. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.

Hidayatullah, Priyanto., Jauhari Khairul Kawistara. 2014. *Pemrograman Web.* Bandung: Informatika.

Irawan. 2012. *Android untuk Orang Awam.* Palembang: Maxikom.
.
Kristanto, Andri. 2011. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.

Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
.

Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ngafifi, Muhammad, 2014. *"Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*". Jurnal. Volume 2, No 1.

Noviani Fatimah, Wina. (wina.fatimah@gmail.com). 10 Februari 2011. *Pengenalan Eclipse*. *E-mail* Kepada Ragil Sucipto online: (ragil.sucipto@gmail.com). Diunduh pada tanggal: 11 April 2016.

Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Yogyakarta: Bintang Pustaka.