

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING TEST OF ENGLISH FOR INTERNATIONAL COMMUNICATION (TOEIC) SIMULATION* PADA SMARTPHONE BERBASIS ANDROID

Yayang Fitria Chandra<sup>1</sup>, Nurindah Dwiyani<sup>2</sup>, Yasdinul Huda<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang  
Email: fitriayayang95@gmail.com

*Abstract*

*English is the language most widely used in the world. English is the most popular in the world while the language most widely adopted as the official language in several countries and international organizations. There are 53 countries and 10 international organizations that use English as the official language. In addition, almost all countries in the world would adopt English as a second language after their own national language. In the working world, some companies generally use TOEIC to help find qualified employees to speak English. TOEIC is a test used to measure a person's ability to speak English. In TOEIC, there is a series of tests to be done. TOEIC score itself is widely used for the requirements for the company. For example, PT Pertamina (Persero). The course fee and cost Toeic tests are relatively expensive to make the most of those who need to learn self-taught TOEIC score and perform simulation before following Toeic test. But the self-taught through books deemed less effective, uninteresting, monotonous, boring and can not be used in dark places. And applications for free circulation in the Play Store app is paid mostly. Applications will Toeic authors designed using the Java programming language and Eclipse as editor, and is a free application that can be used offline. The TOEIC app provides four main menu tips and tricks, Toeic simulation, solution, and about. On the menu Tips and Tricks provides ways TOEIC do the problems easily. On the menu Toeic simulation contains questions TOEIC. On the menu solution contains a discussion of the TOEIC simulation has been done so that the user can understand TOEIC matter of discussion given. About the last menu contains applications and resources TOEIC questions.*

*Keywords: Application, Mobile Learning, Toeic, Android, Smartphone.*

A. PENDAHULUAN

**D**ewasa ini, belajar bahasa Inggris bukan sekedar suatu kewajiban, melainkan sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang.

Sebagaimana kita ketahui, bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa paling populer di dunia sekaligus bahasa yang paling banyak diadopsi menjadi bahasa resmi di beberapa negara dan

organisasi internasional. ETS® (*Educational Test Service*®), sebuah organisasi yang membaktikan dirinya bagi pengukuran edukasional dan penelitian dalam kebijakan dan *psychometrics*, merancang dan menciptakan tes TOEIC pada tahun 1979 berdasarkan permintaan pemimpin-pemimpin bisnis Jepang. Dalam dunia kerja, beberapa perusahaan umumnya menggunakan TOEIC untuk membantu mencari karyawan yang cakap berbahasa

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Teknik Informatika untuk wisuda Periode September 2016

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

inggris. TOEIC merupakan tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa Inggris seseorang. Dalam TOEIC, terdapat serangkaian tes yang harus dikerjakan. Pada banyak kasus, banyak peserta tes TOEIC yang gagal karena kurangnya penguasaan akan materi yang diujikan. Skor TOEIC® menunjukkan seberapa baik seseorang dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris dalam dunia pendidikan, bisnis, perdagangan dan industri. Selain itu, telah terdapat tempat kursus, sekolah-sekolah dan kampus yang memberikan tes TOEIC bagi siswa dan mahasiswanya. Jika tes TOEIC belum terjadwal maka organisasi dapat menghubungi kantor *International Test Center* (ITC) sebagai perwakilan resmi ETS di Indonesia untuk mendapatkan informasi kapan dan dimana bisa mengikuti tes ini.

Banyak sekali cara untuk mencapai *score* yang diinginkan, mulai dari mengikuti kursus dan belajar otodidak. Masalah yang muncul disini adalah untuk mengikuti kursus dan ujian TOEIC itu sendiri membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Salah satu tempat kursus TOEIC yang dipercaya ETS yaitu *International Test Center* (ITC) yang berlokasi di Plaza Sentral Lantai 17 Jalan Jendral Sudirman Kav. 47, Jakarta Pusat 12930 mengenakan biaya Rp. 522.727 untuk test TOEIC *listening and reading*.

Banyak buku yang menerbitkan buku simulasi TOEIC untuk membantu konsumen dalam mempelajari TOEIC. Diantaranya “Supertrik Rebut Skor Tingkat Tinggi TOEIC” dan “Solusi Master Bank Soal TOEIC” dan banyak lagi yang lainnya. Akan tetapi, belajar secara mandiri atau otodidak menggunakan buku di rumah dirasa kurang efektif mengingat alasan sebagai berikut : tidak menarik dan monoton, membutuhkan waktu untuk memahami sebuah bacaan, tidak dapat digunakan dalam tempat gelap, membutuhkan konsep awal, memerlukan daya ingat yang tajam, sedikit membosankan dan bersifat abstrak serta pengkonsepan. Dalam hal ini, diperlukan sebuah aplikasi *mobile learning* berupa simulasi yang dapat membantu masyarakat untuk mempelajari

TOEIC secara otodidak. *Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah *mobile learning* (*m-Learning*) mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. Sehingga dengan adanya aplikasi *mobile learning* TOEIC ini masyarakat dapat lebih mudah mempelajari TOEIC dimanapun dan kapanpun tanpa harus membawa buku yang tebal, mengingat salah satu kelebihan dari *mobile learning* adalah dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta ukuran perangkat yang lebih kecil dan ringan.

Kelemahan aplikasi yang beredar di Google Play Store dapat diatasi dengan merancang aplikasi *mobile learning* TOEIC dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Eclipse sebagai *editor*. Aplikasi ini gratis sehingga bisa digunakan secara *offline*. Aplikasi TOEIC ini menyediakan dua menu utama yaitu *simulation* dan *solution*. Menu *simulation* berisi soal-soal sebagaimana tes TOEIC dan langsung memberikan *score* pada akhirnya. Menu *solution* berisi soal-soal TOEIC beserta pembahasannya. Dimana pembahasan inilah yang tidak dimiliki oleh aplikasi-aplikasi TOEIC yang beredar.

Aplikasi *mobile learning* ini ditujukan bagi pengguna *smartphone* dengan sistem operasi Android. Karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Vserv, penyedia *platform mobile marketing* dan *commerce*, yang melakukan penelitian pada pengguna *smartphone* di Indonesia dapat dilihat bahwa lebih dari 50% pengguna menggunakan *smartphone* untuk *games*, rakus data, dan media sosial. Hanya 17% dapat diperkirakan menggunakan *smartphone* nya sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya aplikasi *mobile learning* TOEIC ini, pengguna *smartphone* dapat meningkatkan pemanfaatan *smartphone* nya untuk belajar.

## ANDROID

*Android* menurut Arif (2013:1), merupakan “sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi.

## Eclipse

Eclipse merupakan sebuah aplikasi *IDE (Integrated Development Environment)* sebagai *editor* untuk mengembangkan perangkat lunak yang mendukung banyak bahasa pemrograman serta dapat dijalankan di semua *platform (platform independent)* dan *portable* sehingga pengembang tidak perlu melakukan instalasi aplikasi Eclipse sebelum menggunakannya.

## ANDROID SOFTWARE DEVELOPMENT KIT (SDK)

SDK menurut Nazruddin (2014:5), merupakan *tools Application Programming Interface (API)* yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java.

## JAVA DEVELOPMENT KIT (JDK)

*Java Development Kit (JDK)* adalah sebuah produk yang dikembangkan oleh Oracle yang ditujukan untuk para *developer* Java. JDK juga berisi paket *Java Runtime Environment (JRE)* yang komplit, disebut juga dengan *private run time* karena biasanya dipisah dari JRE reguler dan dilengkapi dengan konten tambahan. Terdiri atas Java Virtual Machine dan semua *class library* yang ada di *environment* produk dan *library* tambahan yang berguna untuk *developer*.

## XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Software aplikasi ini tersedia dalam GNU (*General Public Lisence*) dan bebas, sehingga *developer* dapat membangun website dinamis dengan PHP secara *offline* karena XAMPP memiliki *Apache* sebagai *server HTTP local*.

## MYSQL

Menurut Priyanto dan Jauhari (2014 : 140), MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. Kelebihan dari MySQL adalah gratis, hnadal, selalu diupdate dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala.

## PHP

Menurut Prayanto dan Jauhari (2014 : 232), Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *personal home page* (situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama *form interpreted* (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

## JSON

JSON adalah format pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (*generate*) oleh komputer. JSON terbuat dari dua struktur, yaitu kumpulan

pasangan nama/nilai dan daftar nilai terurutkan.

Tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi simulasi TOEIC pada *smartphone* berbasis Android agar dapat membantu pengguna mempelajari TOEIC secara *offline* melalui perangkat *mobile*, meningkatkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dan merangkum berbagai jenis soal TOEIC dari beberapa buku ke dalam sebuah aplikasi agar dapat digunakan dimana saja dan kapan saja

## B. METODE PERANCANGAN SISTEM

### 1. Analisis Prosedur Perhitungan Skor TOEIC

Skor TOEIC ditentukan oleh jumlah jawaban yang benar dalam tiap-tiap bagian. Jawaban-jawaban yang benar itu, baik *listening comprehension* maupun *reading*, dikonversikan pada sebuah angka yang berkisar antara skala 5–495 untuk masing-masing *section*. Skor total bisa diperoleh dengan cara menjumlahkan skor pada dua *section* itu, yang nantinya akan berkisar dalam skala antara 10 – 990.

Tabel 1. Tabel Konversi Skor TOEIC  
(Sumber : Emirfan T.Mulyati,2015,243)

| Jumlah Benar | Listening | Reading | Jumlah Benar | Listening | Reading |
|--------------|-----------|---------|--------------|-----------|---------|
| 0            | 5         | 5       | 51           | 255       | 220     |
| 1            | 5         | 5       | 52           | 260       | 225     |
| 2            | 5         | 5       | 53           | 270       | 230     |
| 3            | 5         | 5       | 54           | 275       | 235     |
| 4            | 5         | 5       | 55           | 280       | 240     |
| 5            | 5         | 5       | 56           | 290       | 250     |
| 6            | 5         | 5       | 57           | 295       | 255     |
| 7            | 10        | 5       | 58           | 300       | 260     |
| 8            | 15        | 5       | 59           | 310       | 265     |
| 9            | 20        | 5       | 60           | 315       | 270     |
| 10           | 25        | 5       | 61           | 320       | 280     |
| 11           | 30        | 5       | 62           | 325       | 285     |
| 12           | 35        | 5       | 63           | 330       | 290     |
| 13           | 40        | 5       | 64           | 340       | 300     |
| 14           | 45        | 5       | 65           | 345       | 305     |
| 15           | 50        | 5       | 66           | 350       | 310     |
| 16           | 55        | 10      | 67           | 360       | 320     |

|    |     |     |     |     |     |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 17 | 60  | 15  | 68  | 365 | 325 |
| 18 | 65  | 20  | 69  | 370 | 330 |
| 19 | 70  | 25  | 70  | 380 | 335 |
| 20 | 75  | 30  | 71  | 385 | 340 |
| 21 | 80  | 35  | 72  | 390 | 350 |
| 22 | 85  | 40  | 73  | 395 | 355 |
| 23 | 90  | 45  | 74  | 400 | 360 |
| 24 | 95  | 50  | 75  | 405 | 365 |
| 25 | 100 | 60  | 76  | 410 | 370 |
| 26 | 110 | 65  | 77  | 420 | 375 |
| 27 | 115 | 70  | 78  | 425 | 380 |
| 28 | 120 | 80  | 79  | 430 | 390 |
| 29 | 125 | 85  | 80  | 440 | 395 |
| 30 | 130 | 90  | 81  | 445 | 400 |
| 31 | 135 | 95  | 82  | 450 | 405 |
| 32 | 140 | 100 | 83  | 460 | 410 |
| 33 | 145 | 110 | 84  | 465 | 415 |
| 34 | 150 | 115 | 85  | 470 | 420 |
| 35 | 160 | 120 | 86  | 475 | 425 |
| 36 | 165 | 125 | 87  | 480 | 430 |
| 37 | 170 | 130 | 88  | 485 | 435 |
| 38 | 175 | 140 | 89  | 490 | 445 |
| 39 | 180 | 145 | 90  | 495 | 450 |
| 40 | 185 | 150 | 91  | 495 | 455 |
| 41 | 190 | 160 | 92  | 495 | 465 |
| 42 | 195 | 165 | 93  | 495 | 470 |
| 43 | 200 | 170 | 94  | 495 | 480 |
| 44 | 210 | 175 | 95  | 495 | 485 |
| 45 | 215 | 180 | 96  | 495 | 490 |
| 46 | 220 | 190 | 97  | 495 | 495 |
| 47 | 230 | 195 | 98  | 495 | 495 |
| 48 | 240 | 200 | 99  | 495 | 495 |
| 49 | 245 | 210 | 100 | 495 | 495 |
| 50 | 250 | 215 |     |     |     |

Tabel 2. Total Skor

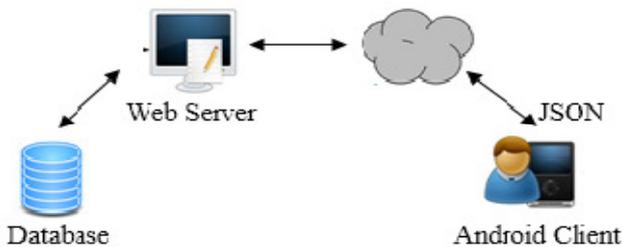
|                                 | (Jumlah Jawaban Benar) | Skor Konversi |
|---------------------------------|------------------------|---------------|
| Listening Comprehension Section | 60                     | 315           |
| Reading Section                 | 65                     | 305           |
| Total Skor                      |                        | 620           |

Gambar 2 menjelaskan total nilai skor TOEIC setelah dikonversi dan contoh *realnya* dapat dilihat pada gambar 14 yang menunjukkan skor *listening*

## 2. Perancangan Sistem

### a. Gambaran *Client-Server*

Sebagai langkah awal perancangan dibuatlah arsitektur konsep aplikasi TOEIC ini seperti pada Gambar berikut:



Gambar 1. Arsitektur *Client Server*

Gambar 1 menjelaskan bahwa dalam hal ini pengguna (*user*) dapat melakukan *test* dengan memanfaatkan aplikasi yang berjalan pada *platform android*. Perangkat Android akan melakukan *request (get/post)* ke *server* melalui *internet*. Selanjutnya *web server (PHP)*, akan memproses *request* dari Android dan akan melakukan *query* ke *database*. PC mengirim data ke perangkat android melalui *JSON (Javascript Object Notation)* sebagai perantara antara *server* dengan aplikasi Android.

### b. Identifikasi *Actor*

Aplikasi ini dalam penggunaannya hanya melibatkan dua jenis *actor* saja yaitu *user* dan *admin*. Deskripsi untuk *actor*-nya adalah sebagai berikut :

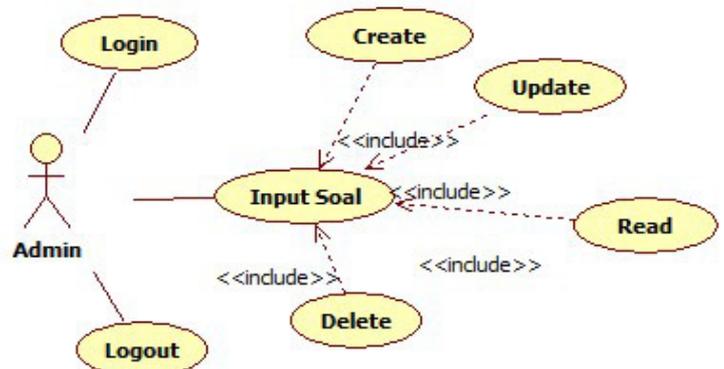
Tabel 3. Identifikasi *Actor*

| No | <i>Actor</i>                  | Aktifitas <i>Actor</i>   |
|----|-------------------------------|--|
| 1  | <i>User</i>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca petunjuk, tips dan trik</li> <li>Melakukan tes TOEIC</li> <li>Melihat soal dan menginputkan jawaban tes</li> <li>Melihat skor</li> <li>Membaca pembahasan soal</li> </ul> |
| 2  | <i>Admin/Pengelola server</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Manajemen Sistem</li> <li>CRUD soal</li> </ul>  |

Tabel 3 menjelaskan apa saja aktifitas yang dapat dilakukan oleh *actor*. *User* bertindak sebagai pengguna dalam aplikasi tes TOEIC ini. Aktifitas tersebut diantaranya melakukan tes TOEIC yang tersedia pada aplikasi, menginputkan jawaban tes, melihat skor, membaca pembahasan soal TOEIC, serta membaca tips dan trik untuk mengikuti tes. Admin yang sekaligus berperan sebagai pengelola server bertugas untuk manajemen soal TOEIC yang terdiri dari *CRUD (Create, Read, Update, dan Delete)* dan manajemen sistem.

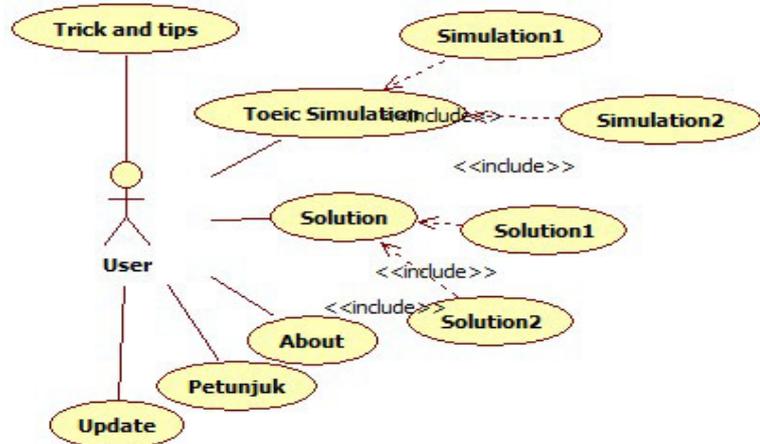
### c. *Usecase Diagram*

Dari identifikasi *actor* yang terlibat di atas maka *usecase diagram* aplikasi TOEIC ini dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 2. *Usecase Admin*

Gambar 2 menjelaskan admin mengelola *web service* dan manajemen sistem dan data soal.



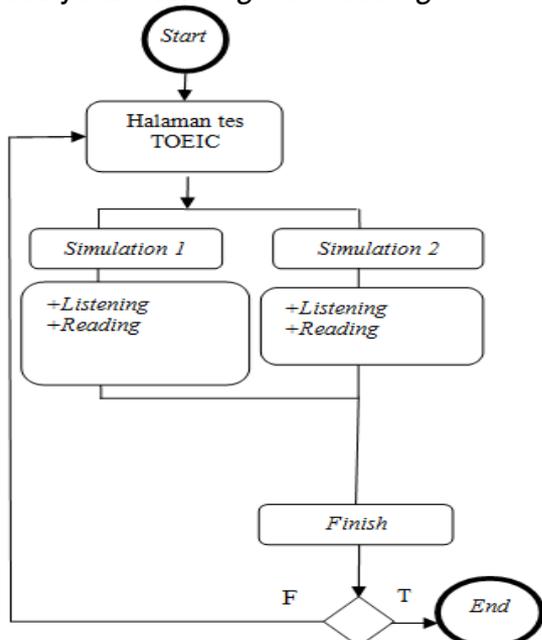
Gambar 3. *Usecase Diagram Pengguna Aplikasi Tes TOEIC*

Gambar 3 menjelaskan ketika *user* membuka aplikasi, *user* bisa memilih menu yang meliputi : tips dan trik, tes TOEIC, *solution* dan *about*. Jika *user* memilih menu tips dan trik maka akan menampilkan tips dan trik tes TOEIC. Jika *user* memilih menu tes TOEIC *simulation* maka akan muncul *simulation 1* dan *simulation 2*. Diakhir tes *user* dapat melihat nilai dai tombol finish yang diklik. Begitu pula ketika *user* memilih menu tentang, maka akan menampilkan mengenai aplikasi.

d. *Activity Diagram* Menu tes TOEIC *simulation*

*Activity diagram* di disain untuk memperlihatkan apa yang terjadi selama suatu proses atau operasi berlangsung. Setiap *activity* dipresentasikan dengan suatu *rounded rectangle*. Pemrosesan pada suatu aktifitas yang telah selesai akan dikirimkan ke aktifitas berikutnya secara otomatis untuk melakukan aktifitas berikutnya. Garis berarah menyatakan perpindahan aktifitas dari suatu aktifitas berikutnya.

Aktifitas menu tes TOEIC adalah *user* dapat melakukan tes TOEIC yang terdiri dari 2 tes yaitu *simulation 1* dan *simulation 2*. Di dalam menu *simulation 1* dan *2* terdapat 2 jenis tes yaitu *listening* dan *reading*.

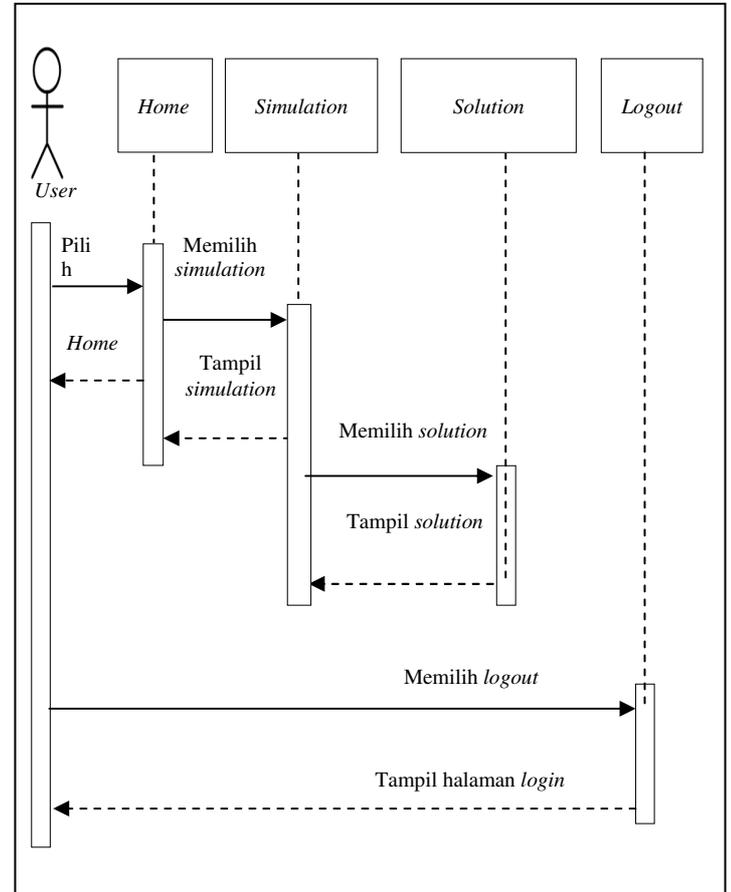


Gambar 4. *Activity Diagram* Menu TOEIC *Simulation*

e. *Sequence Diagram*

1) *Server (Web)*

*Sequence diagram web service* menggambarkan proses yang terjadi pada saat admin mengakses *web service* dan memilih menu yang terdapat pada *web service*.

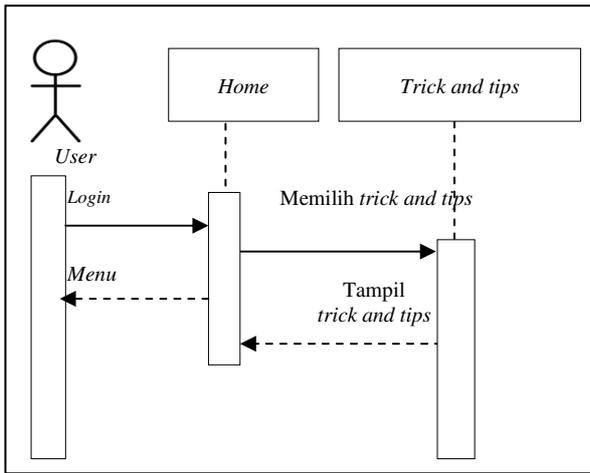


Gambar 5. *Sequence Diagram* Web

Gambar 5 menjelaskan untuk melihat halaman admin *web* TOEIC, admin harus *login* terlebih dahulu. Pada saat *login*, admin harus memasukkan *username* dan *password*. Kemudian sistem akan melakukan validasi, jika *username* dan *password* yang dimasukkan terdaftar pada sistem maka sistem akan menampilkan halaman admin TOEIC.

2) *Sequence Diagram* Client (Android)

*Sequence diagram* menu tips dan trik TOEIC menggambarkan proses yang terjadi pada saat *user* mengakses aplikasi dan memilih tips dan trik tes TOEIC *simulation*.

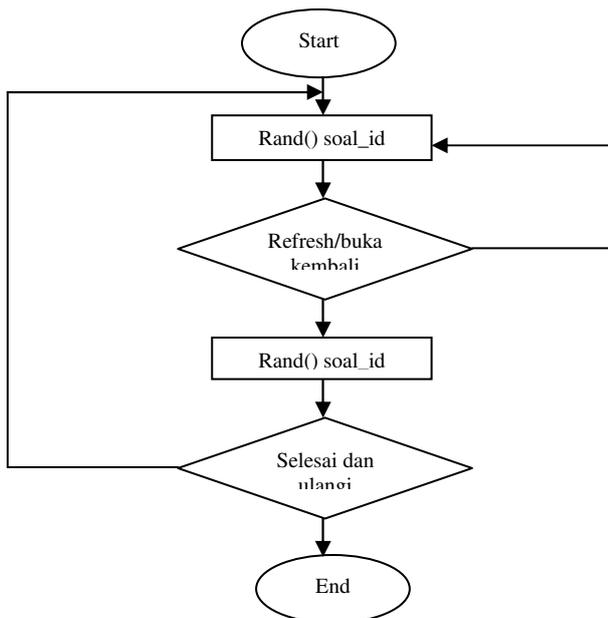


Gambar 6. Sequence Diagram Menu Tips dan Trik TOEIC

Gambar 6 menjelaskan pada aplikasi ini user memilih menu tes TOEIC. Apabila user memilih menu TOEIC *simulation* maka akan muncul *solution 1* dan *solution 2*. Lalu jika user memilih menu *solution* maka akan muncul *solution 1* dan *solution 2*. Lalu menu yang dapat diklik adalah *about* menampilkan tentang aplikasi.

f. Pengacakan Soal dan Jawaban

Pengacakan soal dan jawaban dilakukan dengan menggunakan fungsi random berdasarkan id soal. Proses pengacakan soal dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Proses Pengacakan Soal dan Jawaban

Gambar 7 menggambarkan proses pengacakan soal yang terjadi ketika membuka halaman simulasi maka tampil soal secara acak dan menampilkan jawaban yang diacak berdasarkan id soal. Ketika halaman simulasi ditutup tanpa menyelesaikan ujian maka saat halaman simulasi dibuka kembali akan menampilkan soal acak lagi. Proses ini juga dapat di lihat dengan jelas jika user membuka aplikasi dari 2 user yang berbeda pada waktu yang sama.

C. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

1. Implementasi Antarmuka Sistem

Implementasi merupakan suatu proses yang menerjemahkan hasil disain ke dalam bentuk perangkat lunak secara utuh. Implementasi antarmuka sistem ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang dapat berjalan dengan benar sesuai dengan perancangan yang telah dirancang sebelumnya. Aplikasi Android TOEIC *simulation* yang dibuat adalah aplikasi Android berbasis *client-server*. *Client* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman java, dengan *build target* Android 4.4 (Kitkat) sehingga dapat diinstal pada perangkat yang menggunakan Android 4.4 (Kitkat) ke atas. Untuk *server* dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework bootstrap*. Ada beberapa tampilan yang dirancang untuk aplikasi tersebut.

Hasil rancangan tampilan dapat dijelaskan di dalam poin-poin berikut ini :

- a. Tampilan Halaman *Login*. Halaman *login* adalah halaman untuk masuk kedalam *server* aplikasi TOEIC, dimana *server* hanya bisa diakses oleh admin. Pada halaman *login* admin harus memasukkan *user id* dan *password* untuk masuk ke halaman utama. Berikut tampilan halaman *login*:



Gambar 8. Tampilan Halaman *Login*

Gambar 8 menjelaskan bahwa tombol *login* digunakan untuk masuk ke halaman utama, namun admin harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu.

- b. Halaman *Home* (Utama). Halaman *home* merupakan halaman utama setelah *user* berhasil melakukan *login*. Implementasi halaman *home* dapat dilihat pada gambar 9..



Gambar 9. Tampilan *Home* (Web)

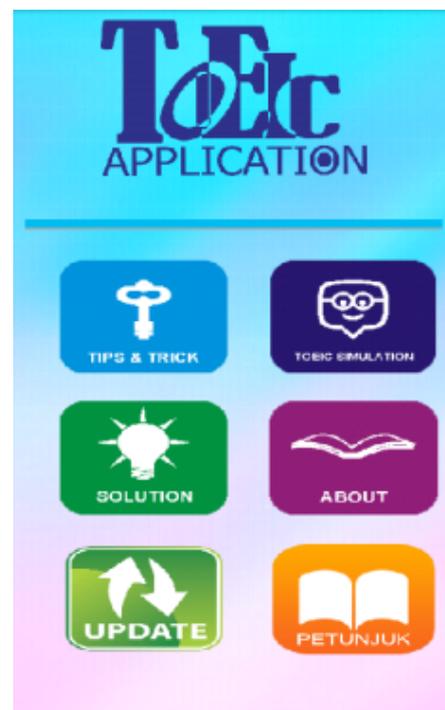
- c. Tampilan *Splash Screen*. *Splash screen* merupakan tampilan layar dengan logo ketika aplikasi dibuka sebelum masuk pada halaman utama.



Gambar 10. Tampilan *Splash Screen*

Gambar 10 adalah tampilan pertama ketika memulai aplikasi, *splash screen* ini tampil 7 detik untuk selanjutnya pindah ke halaman utama secara otomatis.

- d. Tampilan Halaman Utama (*Home*). Halaman *home* merupakan halaman utama aplikasi yang muncul setelah *splashscreen*.



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama (*Home*)

Gambar 11 menjelaskan bahwa pada halaman utama (*home*) terdapat beberapa menu yang bisa dipilih yaitu *Tips and Trick*, *TOEIC simulation*, *solution* dan *about*. Setiap kali tombol-tombol ini dipilih akan mengantarkan *user* ke halaman berikutnya.

e. Tampilan Halaman Tips dan Trik. Halaman tips dan trik adalah halaman yang menampilkan tips dan trik sukses mengerjakan soal-soal TOEIC

**Trick And Tips**

**Trick And Tips Reading**

A. Trick And Tips Part 5 - Incomplete Sentences

1. Mulailah dengan membaca setiap item soal dengan hati-hati, cobalah untuk menebak apa kata atau kata-kata yang hilang
2. Carilah kata-kata atau kata-kata serupa diantara pilihan jawaban
3. Titik pengujian yang paling umum dalam Bagian V ini melibatkan pilihan kata. Anda dapat mengidentifikasi kata-kata tersebut karena empat pilihan jawaban mirip atau memiliki arti yang sama. Gunakan konteks kalimat untuk membantu Anda memilih jawaban, dan mencari petunjuk tata bahasa yang membantu Anda menghilangkan jawaban yang salah
4. Jenis yang paling umum kedua dalam soal Bagian V melibatkan bentuk kata. Anda dapat mengenali karena pilihan jawaban semuanya memiliki bentuk kata yang sama. Gunakan ujung-ujung kata untuk menentukan pilihan yang benar dalam konteks kalimat.
5. Masalah Verb adalah jenis soal paling umum ketiga pada bagian V. Pilihlah jawaban yang menggunakan bentuk kata kerja yang sama. Carilah kata-kata waktu dan petunjuk lainnya.

B. Trick And Tips Part 6 - Text Completion

1. Jangan khawatir tentang ejaan karena pilihan jawaban TOEIC tidak pernah berisi ejaan yang salah
2. Baca dan pahami keseluruhan kalimat sebelum menjawab
3. Waspadailah penggunaan preposition, adjective, conjunction, tense, dan bentuk kata yang salah

<
Home

Gambar 12. Tampilan Halaman Tips dan Trik

Gambar 12 menjelaskan bahwa pada halaman tips dan trik, *user* diberikan tips dan trik agar dapat mengerjakan soal TOEIC dan dapat menyelesaikan.

f. Tampilan Halaman TOEIC *Simulation*. Halaman TOEIC *simulation* adalah halaman yang menampilkan simulasi ujian TOEIC. Dalam menu ini terdapat 2

jenis simulasi yaitu *simulation 1* dan *simulation 2*. Di dalam menu simulation 1 juga ada menu lagi yaitu *listening* dan *reading*.

Simulation Test

SIMULATION 1

SIMULATION 2

Home

Simulation Test 1

LISTENING

READING

Home

Gambar 13a. Tampilan Halaman TOEIC *Simulation*



Soal No. 1

Listen to audio and look at the picture

A Your answer is A

B Your answer is B

C Your answer is C

D Your answer is D

Finish
Home

Gambar 13b. Tampilan Halaman TOEIC *Simulation*

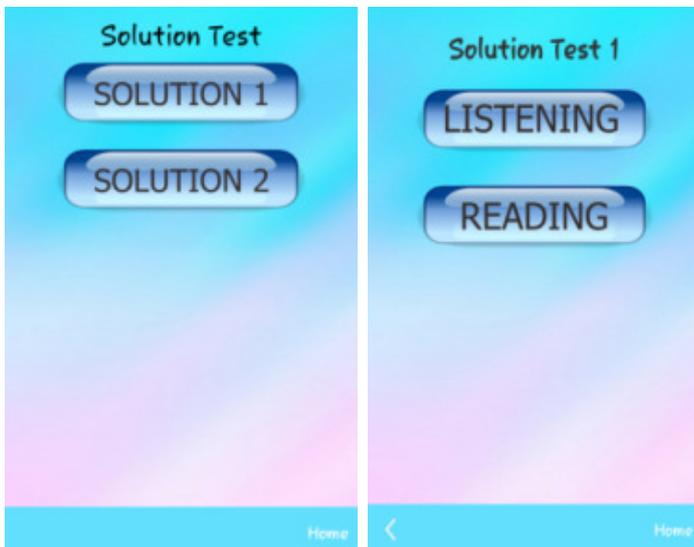
Gambar 13 menjelaskan bahwa *user* dapat memilih *simulation* 1 atau 2 dan juga bisa memilih *listening* atau *reading*. Setelah selesai menjawab soal, akan ditampilkan hasil skor dengan mengklik *finish*.



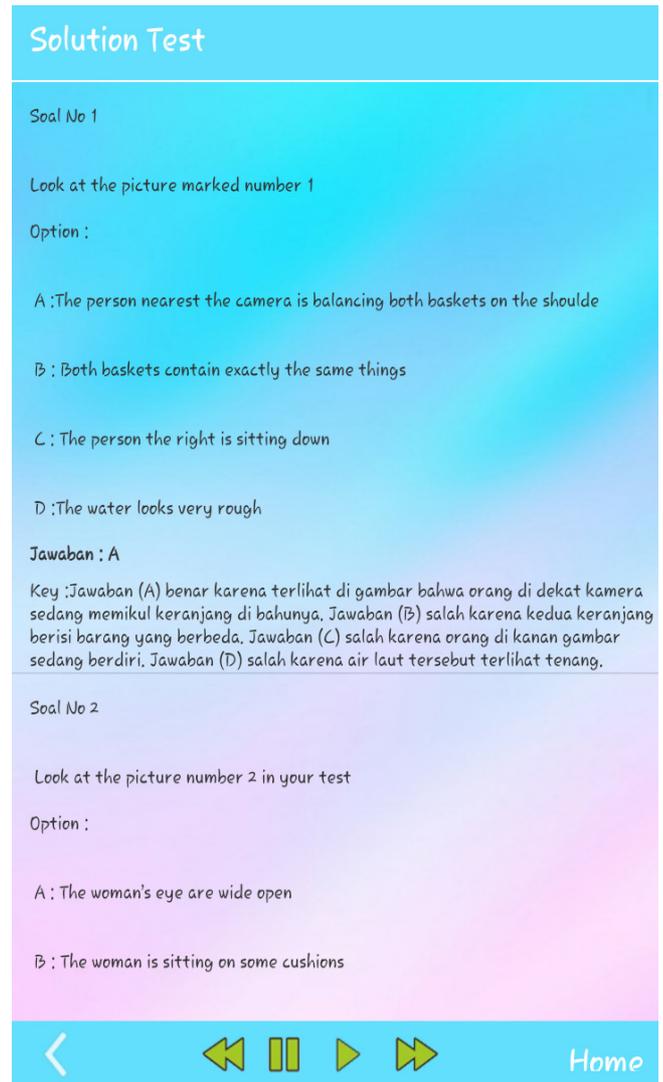
Gambar 14. Tampilan Skor

Gambar 14 menjelaskan bahwa halaman nilai terdiri dari soal benar dan soal salah serta *score*. Jika diklik *ok* maka akan kembali ke halaman *simulation*.

- g. Tampilan Halaman *Solution*. Jika *user* memilih *solution* maka akan muncul pembahasan soal-soal seperti gambar 15.



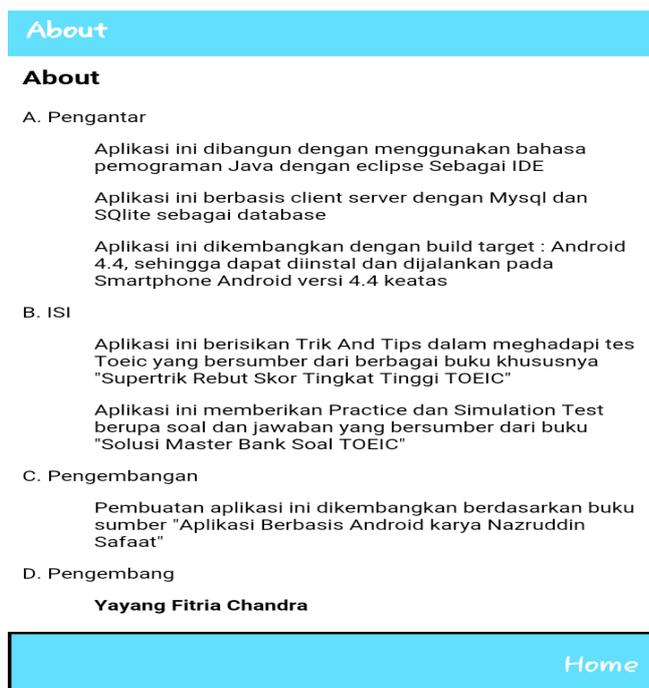
Gambar 15a. Tampilan *Solution*



Gambar 15b. Tampilan *Solution*

Gambar 15 menjelaskan bahwa pada halaman *solution* di tampilkan soal, *options*, kunci jawaban dan *key*.

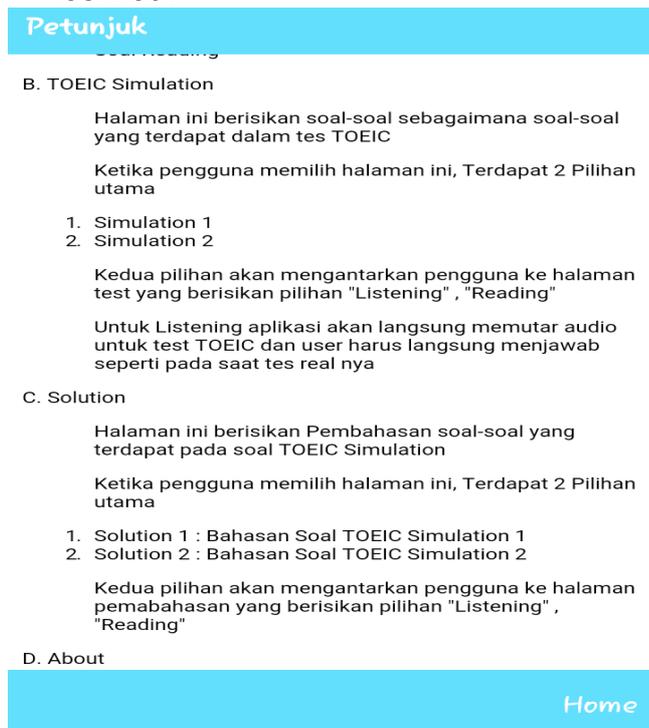
- h. Tampilan Halaman *About*. Halaman *about* merupakan tampilan yang halaman yang berisi informasi tentang aplikasi dan pengembang aplikasi. Tampilan halaman *about* seperti berikut:



Gambar 16. Tampilan Halaman About

Gambar 16 menjelaskan bahwa pada halaman ini terdapat penjelasan singkat mengenai aplikasi tes TOEIC.

- i. Tampilan Halaman Petunjuk. Halaman petunjuk merupakan tampilan petunjuk penggunaan aplikasi TOEIC seperti berikut :



Gambar 17. Tampilan Halaman Petunjuk

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Adapun simpulan yang dapat diambil dari perancangan aplikasi *TOEIC simulation* pada *smartphone* berbasis Android adalah sebagai berikut :

- Dapat membangun sebuah aplikasi simulasi TOEIC pada *smartphone* berbasis Android agar dapat membantu pengguna mempelajari TOEIC secara *offline* melalui perangkat *mobile*.
- Dapat meningkatkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran.
- Dapat merangkum berbagai jenis soal TOEIC dari beberapa buku ke dalam sebuah aplikasi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi TOEIC yang telah dilakukan, saran yang dapat dikemukakan adalah :

- Dalam pengembangan berikutnya, aplikasi ini tidak hanya dirancang untuk penggunaan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android saja, namun juga pada sistem operasi lainnya.
- Dapat membantu masyarakat mempelajari TOEIC kapanpun dan dimanapun
- Dapat meningkatkan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran
- Dapat memberikan salah satu alternatif aplikasi pembelajaran berupa aplikasi *mobile learning TOEIC simulation* yang bekerja pada *smartphone* berbasis android.

### Catatan :

Artikel ini disusun berdasarkan Tugas Akhir Penulis dengan Pembimbing I Nurindah Dwiyani, S.Pd,MT. Pembimbing II Yasdinul Huda, S.Pd, M.T.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Alvina Kusuma, dkk. 2015. *Solusi Master Bank Soal TOEIC*. Solo:Genta Smart Publisher.
- Fatimah Kartini Bohang. 2015. Terungkap 5 Golongan Pengguna Smartphone Indonesia.<http://tekno.kompas.com/read/2015/12/05/10180097/Terungkap.5.Golongan.Pengguna.Smartphone.Indonesia> diakses pada 12 Maret 2016
- Emirfan T Mulyati. 2015. *Supertrik Rebut Skor Tingkat Tinggi TOEIC*.
- ITC. 2016. <http://itc-indonesia.com/index.php/id/2015-03-26-08-25-13/biaya-tes> diakses pada 12 maret 2016.
- Nazruddin Safaat, H. 2014. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung:Informatika Bandung.
- Wikipedia. 2016. English Language. [https://en.wikipedia.org/wiki/English\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/English_language) diakses pada 10 Maret 2016