

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Fitur Latihan Grammar dan Vocabulary

Eko Dongoran¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*)} Dongoran.eko711@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi mobile berbasis Android yang ditujukan untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan fokus pada latihan grammar (tata bahasa) dan vocabulary (kosakata). Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengguna pengalaman pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa dan kosakata bahasa Inggris. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur utama, termasuk latihan grammar dan vocabulary yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna. Latihan grammar meliputi latihan untuk memahami aturan tata bahasa, penggunaan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan sebagainya. Sedangkan latihan vocabulary mencakup pengayaan kosakata melalui tes kata-kata, sinonim, antonim, dan frase yang umum digunakan dalam bahasa Inggris. Selain itu, aplikasi ini menyediakan konten belajar yang bervariasi, termasuk materi pembelajaran, penjelasan aturan tata bahasa, contoh kalimat, dan kamus bahasa Inggris. Fitur tersebut memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri dan mengakses sumber daya pembelajaran bahasa Inggris dengan mudah. Selama pengguna menggunakan aplikasi, kemajuan belajar mereka akan dilacak dan tersedia dalam bentuk laporan atau statistik. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melihat perkembangan mereka dalam memahami tata bahasa dan memperluas kosakata mereka seiring waktu. Dalam pengembangan aplikasi ini, metode pengembangan perangkat lunak yang terstruktur dan pendekatan desain antarmuka pengguna yang intuitif digunakan. Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan kualitas dan keandalannya. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi mobile berbasis Android yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris dengan fokus pada latihan grammar dan vocabulary. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna dari berbagai tingkat kemampuan bahasa Inggris dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka secara efektif dan interaktif.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, pembelajaran, bahasa inggris, grammar, vocabulary

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting dalam era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris digunakan secara luas dalam berbagai bidang, termasuk komunikasi bisnis, pendidikan, pariwisata, teknologi, dan lain sebagainya. Namun, banyak orang menghadapi tantangan dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka, terutama dalam hal tata bahasa (grammar) dan kosakata (vocabulary) (Kane et al., 2016; Rusliyawati et al., 2022; Sassa et al., 2022; Setiawan et al., 2018, 2019). Pembelajaran

bahasa Inggris yang efektif membutuhkan latihan yang konsisten dan pemahaman yang baik tentang aturan tata bahasa dan kosakata. Namun, metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks atau kelas tatap muka seringkali kurang menarik dan tidak memberikan interaktivitas yang cukup bagi para pembelajar (Algorithm, 2022; Najib et al., 2021; Rhoedy Setiawan, Djoko Utomo, 2018; Zanofo et al., 2020).

Dalam hal ini, penggunaan teknologi mobile menjadi alternatif yang menarik untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi mobile berbasis Android memiliki kelebihan dalam hal aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas. Dengan menggunakan aplikasi mobile, pengguna dapat belajar bahasa Inggris kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka (Lestari et al., 2018; Marsheilla Aguss, Fahrizqi, et al., 2022; Pendidikan et al., 2022; M. Satria & Handoyo, 2022; M. N. D. Satria et al., 2017; Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, 2022). Namun, masih terbatasnya aplikasi mobile yang menyediakan latihan grammar dan vocabulary yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadi alasan utama dalam penelitian ini. Dalam banyak kasus, aplikasi yang tersedia tidak memenuhi harapan pengguna dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik (Ashraf et al., 2018; Pamungkas et al., 2020; R. P. Putri et al., 2019; M. N. D. Satria et al., n.d.; Vinahapsari, 2019).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi mobile berbasis Android yang khusus ditujukan untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan fokus pada latihan grammar dan vocabulary. Aplikasi ini akan memberikan pengguna akses ke latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka, sumber daya pembelajaran yang kaya, dan fitur-fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif pengguna dalam proses pembelajaran (Ahdan et al., 2020, 2020; D. R. Gunawan et al., 2018; S et al., 2021; Santosa & Setiawan, 1970). Diharapkan bahwa aplikasi mobile ini akan memberikan solusi yang efektif dan inovatif dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris, membantu pengguna meningkatkan pemahaman mereka tentang grammar dan vocabulary, dan memperluas kemampuan berbahasa Inggris secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dalam konteks pendidikan bahasa Inggris dan memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi mobile yang bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Inggris di era digital (Fatimah et al., 2021; Maharani et al., 2019; Mauliya et al., 2022; Purnama, 2021; Savestra et al., 2021; Yuliza Putri, 2021).

Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Fitur Latihan Grammar dan Vocabulary memiliki beberapa kepentingan yang signifikan, antara lain: 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan terfokus pada latihan grammar dan vocabulary. Dengan adanya aplikasi ini, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik, terstruktur, dan efektif (Anggarini et al., 2021; Arifin & Setiawan, 2019; Kuswoyo et al., 2023; Prasetyawan et al., 2018; Puspaningtyas et al., 2022; A. D. Putri et al., 2023). Pengguna dapat melakukan latihan secara mandiri, memperdalam pemahaman tata bahasa dan kosa kata, serta melihat kemajuan mereka melalui laporan atau statistik yang disediakan. 2) Aksesibilitas yang lebih luas: Dengan menggunakan aplikasi mobile, pembelajaran bahasa Inggris dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat Android. Hal ini memungkinkan individu untuk belajar bahasa Inggris sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka sendiri. Aplikasi ini juga dapat diakses oleh banyak orang, termasuk mereka yang tidak memiliki akses ke lembaga atau guru pembelajaran bahasa Inggris secara langsung. 3) Peningkatan kualitas dan variasi pembelajaran: Aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran yang bervariasi, penjelasan aturan tata bahasa, contoh kalimat, dan tes kosa kata. Fitur ini membantu pengguna untuk memperdalam pemahaman mereka tentang grammar dan vocabulary bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menyediakan variasi latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. 4) Kemudahan pemantauan dan evaluasi: Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pemantauan dan evaluasi kemajuan pembelajaran. Pengguna dapat melihat perkembangan mereka dalam memahami tata bahasa dan memperluas kosa kata seiring waktu. Fitur ini membantu pengguna untuk mengevaluasi kelemahan mereka dan memfokuskan upaya pada area yang perlu ditingkatkan. Evaluasi yang terus-menerus memungkinkan pengguna untuk mengukur kemajuan mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris. 5) Kontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan: Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi mobile berbasis Android yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menerapkan teknologi mobile, penelitian ini memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan solusi inovatif dalam pendidikan bahasa Inggris (Dan et al., 2023; Guntoro et al., 2022; Hafidz & Amalia, 2021; Melanda et al., 2023; Pangestu et al., 2023; A. D. Putri et al., 2022; Ramdan & Utami, 2020; Setiawan & Susilo, 2017).

Dalam keseluruhan, penelitian ini penting karena memberikan solusi praktis untuk pembelajaran bahasa Inggris, meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran, serta berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan. Aplikasi mobile berbasis Android dengan fitur latihan grammar dan vocabulary ini memiliki potensi untuk memajukan pembelajaran bahasa Inggris secara luas dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna (Borman et al., 2020; Puspaningrum et al., 2020; N. U. Putri et al., 2020, 2020; Rosmalasari et al., 2020; I. G. N. S. Wijaya, 2019; Yulianti & Herpratiwi, 2014).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Mobile Berbasis Android

Aplikasi mobile berbasis Android adalah perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan khusus untuk berjalan pada sistem operasi Android, yang merupakan sistem operasi yang paling umum digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Aplikasi mobile Android dapat diunduh dan diinstal melalui Google Play Store, platform distribusi aplikasi resmi untuk perangkat Android. Aplikasi mobile Android memiliki berbagai fungsi dan tujuan, mulai dari komunikasi, hiburan, produktivitas, pendidikan, keuangan, kesehatan, hingga permainan. Aplikasi tersebut dapat mengakses berbagai fitur perangkat seperti kamera, mikrofon, lokasi GPS, sensor gerak, dan konektivitas jaringan, untuk memberikan pengalaman pengguna yang interaktif dan beragam (Ilal et al., 2022; Prillia Dwi Citra Prestiwi, Dwi Tirta Kencana, 2019; Ribhan & Yusuf, 2016; Setiawan et al., 2017; I. G. N. Wijaya, 2018; Yani, 2015; Zanofa et al., 2021).

Proses pengembangan aplikasi mobile Android melibatkan penggunaan bahasa pemrograman Java atau Kotlin, yang memungkinkan pengembang untuk membuat berbagai fitur dan antarmuka pengguna yang menarik. Aplikasi tersebut dapat menggunakan berbagai teknologi dan framework, seperti Android Studio, SDK (Software Development Kit) Android, dan berbagai pustaka atau library yang mendukung pengembangan aplikasi Android (Junaid et al., 2021; Larasati Ahluwalia, 2020; NURDIN & Wijaya, 2019; Reynaldi Nomor et al., 2022; Salsabila et al., 2022; I. W. Suwastika, 2017). Aplikasi mobile Android memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, karena dapat diinstal pada berbagai perangkat Android yang berbeda, termasuk smartphone, tablet, dan perangkat wearable seperti smartwatch. Selain itu, dukungan yang luas dari komunitas pengembang dan platform Google Play Store memberikan akses yang mudah bagi pengguna untuk menemukan,

mengunduh, dan mengelola aplikasi di perangkat Android mereka (Damayanti et al., 2020; Kasmir, 2014; Pelanggan & E-commerce, 2022; Pranatawijaya et al., 2019; Raditya et al., 2023; Sundari et al., 2022; I. W. K. Suwastika, 2018).

Penggunaan aplikasi mobile berbasis Android telah menciptakan peluang baru dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan hiburan. Aplikasi mobile Android memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengatur kegiatan mereka dengan mudah melalui perangkat mobile yang portabel. Dalam kesimpulannya, aplikasi mobile berbasis Android adalah perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu pada sistem operasi Android. Aplikasi ini memberikan pengguna kemampuan dan aksesibilitas yang lebih besar dalam menjalankan berbagai tugas dan aktivitas melalui perangkat mobile mereka.

Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa Inggris adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia dan menjadi bahasa komunikasi global dalam berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, teknologi, dan pariwisata (II Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2018; Aprianto, 2020; Nurkholis, Damayanti, et al., 2021; Susilo et al., 2018; Tengah et al., 2022; Yulianti & Sulistyawati, 2021). Pembelajaran bahasa Inggris melibatkan pemahaman tata bahasa (grammar), kosakata (vocabulary), keterampilan membaca (reading), keterampilan menulis (writing), keterampilan mendengarkan (listening), dan keterampilan berbicara (speaking) (Lathifah et al., 2022; P et al., 2022; Putra et al., 2023; Ramayasa et al., 2020; Suaidah et al., 2022; Surahman et al., 2023; Vinahapsari & Rosita, 2020). Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk dapat berkomunikasi dengan lancar dan efektif menggunakan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari, profesional, dan akademik. Ada berbagai metode dan pendekatan dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk:

1. Metode Grammar-Translation: Metode ini berfokus pada pemahaman tata bahasa dan terjemahan teks dari bahasa asli ke bahasa Inggris. Metode ini lebih menekankan pada pemahaman teks tertulis daripada keterampilan berbicara dan mendengarkan.

2. Metode Audio-Lingual: Metode ini melibatkan penggunaan latihan mendengarkan dan berbicara untuk mengembangkan kefasihan dalam bahasa Inggris. Latihan ini sering melibatkan pengulangan dan memori pola-pola bahasa.

3. Metode Komunikatif: Pendekatan ini menekankan pada pengembangan keterampilan komunikasi secara alami melalui situasi komunikatif dan interaksi antar siswa. Metode ini mengintegrasikan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

4. Pembelajaran Berbasis Teks: Pendekatan ini menggunakan teks autentik, seperti artikel berita, cerita pendek, dan materi bacaan lainnya, sebagai dasar pembelajaran. Siswa belajar tata bahasa dan kosakata melalui pemahaman teks dan berbagai aktivitas terkait.

Selain metode pengajaran, ada juga berbagai sumber daya pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti buku teks, materi audio dan video, aplikasi mobile, situs web, dan tutor atau pengajar bahasa Inggris. Sumber daya ini membantu siswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang bahasa Inggris dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka (Efendi et al., 2021; Ekonomi & Borneo, 2022; Ilir, 2020; Lestari et al., 2021; Marsheilla Aguss, Ameraldo, et al., 2022; Pramita et al., 2022; Redy Susanto et al., 2022). Pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah, lembaga kursus bahasa, atau universitas. Selain itu, ada juga opsi pembelajaran mandiri, di mana individu belajar secara independen melalui buku, aplikasi, atau sumber daya online. Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris terletak pada kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam konteks global saat ini. Kemahiran bahasa Inggris dapat membuka peluang pekerjaan yang lebih baik, memperluas jaringan sosial dan profesional, dan memperkaya pengalaman pribadi dalam berbagai bidang kehidupan (Alifah et al., 2021; R. D. Gunawan, 2020; Halim & Saputra, 2021; Harahap et al., 2020; Sinaga et al., 2022; Styawati et al., 2020).

Pengertian Grammar dan Vocabulary

Grammar adalah aturan dan struktur bahasa yang digunakan untuk membentuk kalimat yang benar dan memahami bagaimana kata-kata berhubungan satu sama lain. Grammar melibatkan pemahaman tentang bentuk kata (kata benda, kata kerja, kata sifat, dsb.), pembentukan kalimat (subjek, predikat, objek), tenses (waktu), aspek (continuous, perfect), kata keterangan (adverb), kata penghubung (conjunction), kata depan (preposition), dan lain

sebagainya. Penguasaan grammar yang baik memungkinkan seseorang untuk menyusun kalimat yang tepat, menghindari kesalahan tata bahasa, dan berkomunikasi dengan lebih jelas dan efektif (Asih et al., 2020; Bakri, 2017; Pambudi, 2023; A. D. Putri et al., 2017; Styawati, Samsugi, Rahmanto, & Ismail, 2022; I. G. K. W. Wijaya & Dananjaya, 2018).

Vocabulary, atau kosakata, mengacu pada kumpulan kata-kata yang dikuasai oleh seseorang dalam bahasa tertentu. Kosakata meliputi kata-kata dasar, frasa, idiom, dan ekspresi yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Penguasaan vocabulary yang baik memungkinkan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, ide, dan perasaan dengan tepat, serta memahami teks tertulis atau percakapan dalam bahasa target (Mulyanto & Setiawan, 2020, 2020; Nurkholis, Susanto, et al., 2021; Sari & Alita, 2022; Styawati, Samsugi, Rahmanto, & ..., 2022; Sulistiani et al., 2021). Pengayaan vocabulary melibatkan pembelajaran kata-kata baru, sinonim, antonim, dan cara penggunaannya dalam konteks yang tepat. Kemampuan yang baik dalam grammar dan vocabulary sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena keduanya merupakan komponen dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa dengan benar dan efektif. Dengan memahami aturan tata bahasa dan memiliki kosakata yang luas, seseorang dapat menyusun kalimat yang benar, memahami teks secara menyeluruh, dan berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa Inggris.

METODE

Tahapan penelitian dalam rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan fitur latihan grammar dan vocabulary dapat mencakup beberapa langkah berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan: Tahap awal adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan aplikasi. Apakah aplikasi ini ditujukan untuk pemula atau tingkat lanjutan? Apa fitur yang paling penting untuk dimasukkan, seperti latihan tata bahasa, latihan kosakata, atau keduanya? Tujuan jangka pendek dan jangka panjang juga harus ditentukan.
2. Studi Literatur: Melakukan studi literatur untuk memahami pendekatan dan metode pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, serta aplikasi mobile yang sudah ada untuk pembelajaran bahasa. Meninjau sumber daya pendidikan, teori pembelajaran, dan aplikasi serupa dapat memberikan wawasan tentang praktik terbaik dan fitur yang perlu disertakan.

3. Perancangan Konsep: Membuat desain konsep aplikasi berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Menentukan struktur aplikasi, antarmuka pengguna, dan fitur-fitur utama seperti latihan tata bahasa dan kosakata. Perancangan ini juga melibatkan pengambilan keputusan mengenai alur pengguna, desain visual, dan navigasi aplikasi.

4. Pengembangan Prototipe: Membangun prototipe awal aplikasi yang mencakup fitur-fitur inti yang telah dirancang. Prototipe ini dapat dibuat menggunakan alat pengembangan seperti Android Studio atau Adobe XD. Pengembangan prototipe memberikan gambaran visual dan fungsional tentang bagaimana aplikasi akan beroperasi.

5. Pengumpulan Data: Melakukan pengumpulan data melalui studi kasus atau survei terkait dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris dan penggunaan aplikasi mobile. Data ini dapat digunakan untuk memvalidasi konsep dan fitur yang ada dalam aplikasi, serta untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan grammar dan vocabulary.

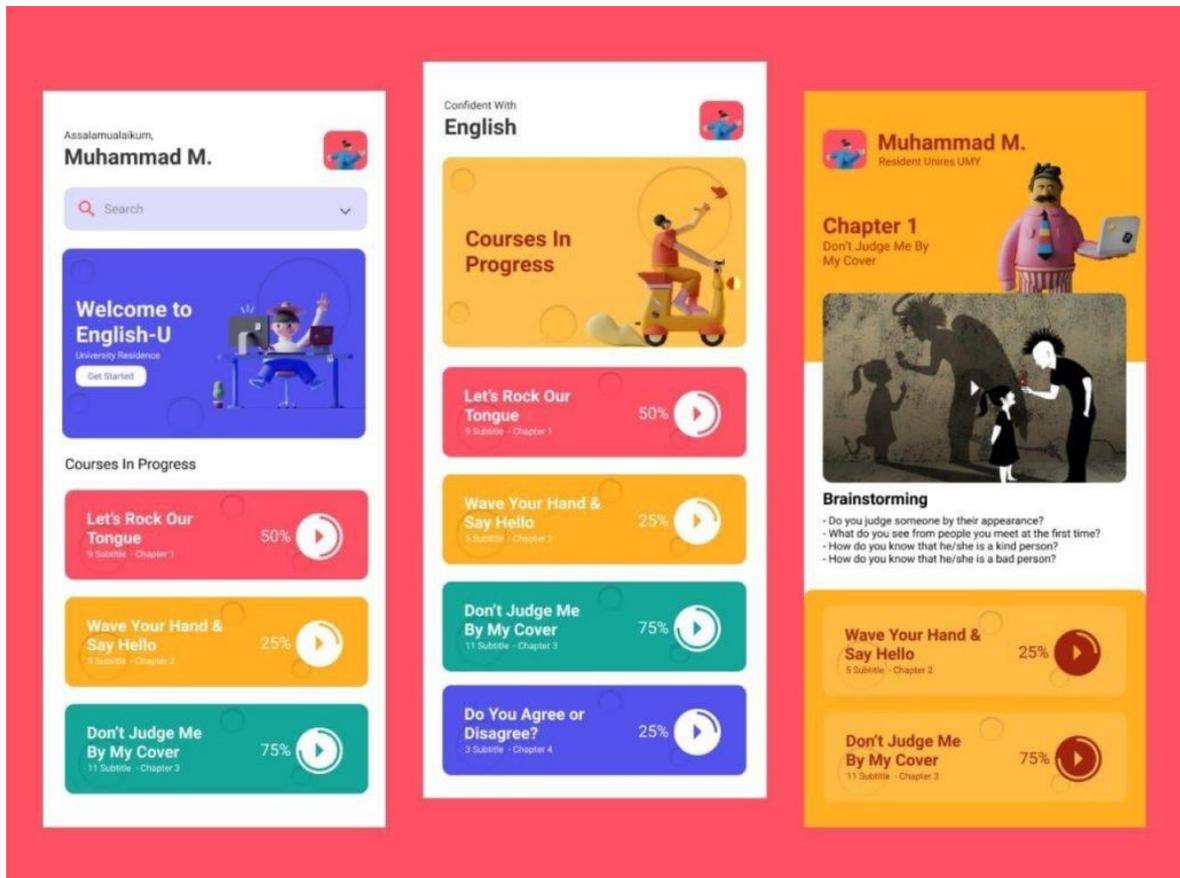
6. Pengembangan Aplikasi: Membangun aplikasi secara keseluruhan berdasarkan desain konsep dan prototipe yang telah dibuat. Mengimplementasikan fitur-fitur latihan grammar dan vocabulary, serta menambahkan elemen interaktif seperti penjelasan aturan grammar, tes kosakata, dan poin penghargaan. Pengembangan aplikasi melibatkan pemrograman, desain UI/UX, pengujian, dan iterasi berulang untuk memastikan kualitas dan konsistensi aplikasi.

7. Evaluasi dan Uji Coba: Menguji aplikasi dengan pengguna target, baik melalui uji coba internal maupun uji coba eksternal. Evaluasi ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik tentang pengalaman pengguna, kegunaan aplikasi, dan efektivitas dalam pembelajaran grammar dan vocabulary. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan.

Setiap tahapan penelitian ini memerlukan waktu, upaya, dan kolaborasi antara pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan terkait. Penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah pembahasan hasil dari rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan fitur latihan grammar dan vocabulary:



1. Deskripsi Aplikasi: Aplikasi yang telah dirancang adalah sebuah platform pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan untuk membantu pengguna meningkatkan kemampuan grammar dan vocabulary mereka. Aplikasi ini menyediakan berbagai latihan interaktif yang meliputi pemahaman aturan grammar, penggunaan kosakata dalam konteks, dan kuis latihan untuk menguji pemahaman pengguna.

2. Antarmuka Pengguna: Antarmuka aplikasi dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Halaman beranda menyajikan menu utama yang memberikan akses cepat ke fitur-fitur aplikasi, seperti latihan grammar dan vocabulary. Pengguna juga dapat melihat progres belajar mereka melalui grafik atau statistik yang disajikan dengan jelas.

3. Fitur Latihan Grammar: Aplikasi ini menyediakan latihan grammar yang mencakup berbagai aturan tata bahasa, seperti tenses, subjek-predikat, kalimat aktif dan pasif, dan lain sebagainya. Setiap latihan dilengkapi dengan penjelasan singkat, contoh kalimat, dan latihan

interaktif untuk menguji pemahaman pengguna. Pengguna dapat melihat hasil dan jawaban yang benar setelah menyelesaikan latihan.

4. Fitur Latihan Vocabulary: Aplikasi ini juga menyediakan latihan kosakata untuk memperluas perbendaharaan kata pengguna. Latihan kosakata mencakup berbagai kategori, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, frasa umum, dan idiom. Pengguna dapat memilih tingkat kesulitan dan memilih kategori yang ingin mereka latih. Latihan kosakata juga dilengkapi dengan definisi kata, contoh penggunaan dalam kalimat, dan latihan interaktif untuk menguji pemahaman.

5. Pemantauan Kemajuan: Aplikasi ini menyediakan fitur pemantauan kemajuan pengguna dalam belajar grammar dan vocabulary. Pengguna dapat melihat statistik tentang jumlah latihan yang telah diselesaikan, skor yang diperoleh, dan peringkat mereka dibandingkan dengan pengguna lain. Fitur ini memberikan motivasi tambahan untuk pengguna dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

6. Pengembangan Selanjutnya: Dalam pembahasan hasil, juga dapat disertakan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Misalnya, menambahkan fitur pemahaman mendengarkan dan berbicara, integrasi dengan kamus online, atau fitur kuis interaktif untuk menguji pemahaman secara menyeluruh. Selain itu, dapat disarankan untuk melakukan pengujian lebih lanjut dengan pengguna yang representatif untuk mengumpulkan umpan balik dan memperbaiki fitur yang masih perlu diperbaiki.

Pembahasan hasil rancang bangun aplikasi ini dapat memberikan gambaran tentang fitur-fitur, antarmuka, dan manfaat aplikasi untuk pengguna yang ingin meningkatkan kemampuan grammar dan vocabulary dalam bahasa Inggris. Hal ini juga dapat menjadi dasar untuk memperbaiki dan mengembangkan aplikasi di masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan fitur latihan grammar dan vocabulary, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memiliki potensi besar dalam membantu pengguna meningkatkan kemampuan mereka dalam bahasa Inggris. Dengan menyediakan latihan interaktif yang meliputi grammar dan vocabulary, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang terstruktur dan menyenangkan bagi pengguna. Antarmuka yang menarik, penjelasan yang jelas, dan

pemantauan kemajuan pengguna menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas aplikasi. Berdasarkan hasil rancang bangun, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut:

1. Perluasan Fitur: Selain fitur latihan grammar dan vocabulary, aplikasi dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur pemahaman mendengarkan dan berbicara. Hal ini akan membantu pengguna dalam memperbaiki kemampuan mereka dalam hal pemahaman audio dan kemampuan berbicara.
2. Integrasi Kamus: Menambahkan integrasi dengan kamus online atau kamus bawaan dalam aplikasi akan memudahkan pengguna dalam mencari arti kata yang belum mereka ketahui dan memperluas pengetahuan kosakata mereka.
3. Kuis Interaktif: Menambahkan fitur kuis interaktif dengan berbagai tingkat kesulitan akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi pengguna. Kuis dapat mencakup grammar dan vocabulary yang telah dipelajari sebelumnya untuk menguji pemahaman secara menyeluruh.
4. Uji Coba dan Umpan Balik: Melakukan uji coba lebih lanjut dengan pengguna yang representatif untuk mengumpulkan umpan balik tentang pengalaman pengguna, kegunaan fitur, dan saran perbaikan. Umpan balik ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

Dengan mengikuti saran-saran ini, aplikasi dapat terus diperbaiki dan dikembangkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif dan memuaskan bagi pengguna.

REFERENSI

- II Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2 Made Yudi Arista. (2018). Pelatihan Aplikasi Microsoft Word di Panti Asuhan Salam. *Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(1), 19–23.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- Algorithm, C. (2022). *PREDIKSI NASABAH KOPERASI DENGAN POTENSI KREDIT MACET MENGGUNAKAN ALGORITMA C4*. 5. 5(1), 1–10.
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi

- Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Anggarini, D. R., Nani, D. A., & Aprianto, W. (2021). Penguatan Kelembagaan dalam Rangka Peningkatan Produktivitas Petani Kopi pada GAPOKTAN Sumber Murni Lampung (SML). *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>
- Aprianto, W. (2020). Optimalisasi Kelembagaan Petani Salak Pondoh dengan Analisa Rantai Nilai. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i1.660>
- Arifin, M., & Setiawan, R. R. (2019). Peningkatan Kapasitas Santri Pondok Pesantren Entrepreneur Al-Mawaddah Kudus Melalui Pelatihan Web. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 1(1), 22–27. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v1i1.3111>
- Ashraf, E., Sharjeel, H. K., Babar, R., Junaid, M., Iqbal, Q., Rasheed, R., & Fatima, N. (2018). Perceptions of extension field staff regarding technology transfer through different extension approaches. *Sarhad Journal of Agriculture*, 34(2), 291–300. <https://doi.org/10.17582/journal.sja/2018/34.2.291.300>
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>
- Bakri, M. (2017). Penerapan Data Mining untuk Clustering Kualitas Batu Bara dalam Proses Pembakaran di PLTU Sebalang Menggunakan Metode K-Means. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 6. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.3>
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.849>
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di SD Ar Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Komputasi*, 1, 25–30. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2585>
- Dan, P., Provinsi, K., Huzain, I. H., & Putra, A. D. (2023). *Pengembangan Radio Gema Edukasi Pada Website Dinas*. 4(2), 164–169.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116–126. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i2.pp116-126>
- Ekonomi, F., & Borneo, U. (2022). *Pelatihan pengisian spt tahunan wpop di lingkup fakultas ekonomi universitas borneo tarakan*. 1(1), 9–13.

- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Gunawan, D. R., Oktavia, T., & Indra, B. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus : SMA N 1 Kota Bumi). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 45.
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>
- Guntoro, S. N., Siswanti, H., Aldiansyah, S. D., Agustin, A., Prasetyo, A. N., & Amina, N. W. R. (2022). Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran di SDN Bogokidul Kediri Dengan E-Learning Youtube dan Instagram. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v2i1.289>
- Hafidz, D. A., & Amalia, F. S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang. *Jurnal Cyberarea.Id*, 1(2), 1–10. <http://www.pusdansi.org/index.php/cyberarea/article/view/40>
- Halim, A., & Saputra, A. (2021). *PEMBUATAN SAFETY DEVICE COOLING DOWN AUTOMATIC PADA UNIT HEAVY EQUIPMENT DOZER D3K CATERPILLAR BERBASIS MICROCONTROLLER*. 20(1).
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Ial, Z., Nani, D. A., & Putri, A. D. (2022). Pengaruh Rasio Profitabilitas Terhadap Harga Saham Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia pada Tahun 2015 - 2021. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.47467/manageria.v3i1.2093>
- Iilir, I. &. (2020). *Pelatihan Pengelolaan Website Pemerintah Desa*. 1(2), 69–78.
- Junaid, M., Salahudin, S., & Anggraini, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di Smpn 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(April), 16. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i1.709>
- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Kasmir. (2014). Pengaruh DAR terhadap harga saham. *Eprints.Unm.Ac.Id*, 2(1), 156. http://eprints.unm.ac.id/11357/1/Artikel_EVHA_SULASTRI_1392142013.pdf
- Kuswoyo, H., Gulo, I., Putri, A. D., Fajar, Y., Inggris, S., Indonesia, U. T., & Indonesia, U. T. (2023). *PENINGKATAN KETERAMPILAN TEST TOEIC BAGI SISWA / SISWI BERBASIS TEKNOLOGI DI SMKN 1 LABUHAN MARINGGAI , LAMPUNG TIMUR*

Pendahuluan. 1(2), 44–50.

- Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, VII(2), 119–128.
- Lathifah, L., Suaidah, S., Fadly, M., & Gunawan, R. D. (2022). Pelatihan Multimedia Editing Video Pembuatan Konten Di Smk N 1 Natar Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 160. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2026>
- Lestari, F., Setiawan, R., & Pratiwi, D. (2018). Perhitungan Dimensi Seawall Menggunakan Lazarus. *Teknik Sipil Untan*, 12(DESEMBER), 175–176. file:///C:/Users/Nur Ali Rahmatullah/Downloads/1435-4550-1-PB.pdf
- Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4447>
- Maharani, C., Puspasari, A., Biokimia, B., Kedokteran, F., & Kesehatan, I. (2019). Peran Variasi Gen FTO pada Obesitas. *Jambi Medical Journal "Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan & Quot*, 7(2), 161–166.
- Marsheilla Aguss, R., Ameraldo, F., Reynaldi, R., & Rahmawati, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Kapasitas Manajemen Olahraga SMAN 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 306. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2182>
- Marsheilla Aguss, R., Fahrizqi, E. B., Ameraldo, F., Nugroho, R. A., & Mahfud, I. (2022). Perilaku Sportivitas Dan Fairplay Olahraga. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 204. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2033>
- Mauliya, I., Bella, C., & Matematika, P. (2022). *Penyelesaian masalah matematika siswa dalam pokok bahasan segitiga berdasarkan aliran intuisiisme*. 2(1), 1–8.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Mulyanto, A., & Setiawan, W. (2020). Penerapan Metode Web Engineering Menggunakan Laravel 5 Dalam Pengembangan Penjualan Toko Online Hijapedia Berbasis Website Di Cikarang Bekasi. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 5(2), 18–23. www.jurnal.stmikcikarang.ac.id
- Najib, M., Satria, D., Mahfud, I., & Surahman, A. (2021). *PESAWARAN*. 2(2), 108–112.
- NURDIN, Y., & Wijaya, I. (2019). PENGARUH KOMPETENSI AKUNTANSI APARAT PENGELOLA DANA DESA DAN KOMITMEN ORGANISASI PEMERINTAH DESA TERHADAP AKUNTABILITAS PENGELOLAAN DANA DESA (Studi Pada Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai). *Accounting, Accountability, and*

- Organization System (AAOS) Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.47354/aaos.v1i1.106>
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 167–172.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Metode Drill Untuk Mengetahui Tingkat Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis Pada Anggota Club Pb Macan Tunggal. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- P, M. P. K., Assuja, M. A., & Pramita, G. (2022). *Pelatihan Pemrograman Web Menggunakan Framework Laravel di SMKN 1 Bandarlampung*. 1(2), 87–94.
- Pambudi, A. (2023). Penerapan Crisp-Dm Menggunakan Mlr K-Fold Pada Data Saham Pt. Telkom Indonesia (Persero) Tbk (Tlkm) (Studi Kasus: Bursa Efek Indonesia Tahun 2015-2022). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v4i1.2462>
- Pamungkas, N. B., Darwis, D., Nurjayanti, D., & Prastowo, A. T. (2020). Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing Dan Modulus Function Pada Steganografi Untuk Mengukur Kualitas Citra Dan Kapasitas Penyimpanan. *Jurnal Informatika*, 20(1), 67–77. <https://doi.org/10.30873/ji.v20i1.2055>
- Pangestu, A., Assuja, M. A., Assuja, M. A., Susanto, T., & Susanto, T. (2023). Pengembangan Firmware Pada Sub Controller Robot Sepak Bola Humanoid Menggunakan Protokol Dynamixel 2.0. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(2), 104–117. <https://doi.org/10.33365/jtikom.v3i2.2357>
- Pelanggan, K., & E-commerce, D. A. N. K. P. (2022). *PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH (E-WOM), PERSEPSI RISIKO , Bisnis dan Vokasi Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali ,. January*. <https://doi.org/10.24843/EJMUNUD.2021.v11.i01.p10>
- Pendidikan, K., Teknologi, R. D. A. N., Tarakan, U. B., & Hukum, F. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Data Rekam*.
- Pramita, G., Saniati, S., Assuja, M. A., Kharisma, M. P., Hasbi, F. A., Daiyah, C. F., & Tambunan, S. P. (2022). Pelatihan Sekolah Tangguh Bencana Di Smk Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 264. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2177>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyawan, P., Ferdianto, Y., Ahdan, S., & Trisnawati, F. (2018). Pengendali Lengan Robot Dengan Mikrokontroler Arduino Berbasis Smartphone. *Jurnal Teknik Elektro ITP*, 7(2), 104–109. <https://doi.org/10.21063/jte.2018.3133715>
- Prillia Dwi Citra Prestiwi , Dwi Tirta Kencana, M. F. (2019). *Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas Dan Aktivitas Terhadap Harga Saham Perusahaan Sub Sektor Ritel Yang*

Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2016-2020. 44(12), 2–8.

- Purnama, R. (2021). Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Mechine. *Jurnal Dunia Ilmu, 1(1)*, 1–13. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/10%0Ahttps://duniailmu.org/index.php/repo/article/download/10/7>
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). Pengembangan E-Raport Kurikulum 2013 Berbasis Web Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Komputasi, 8(2)*, 94–101. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v8i2.2692>
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1)*, 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Najib, M., Satria, D., & Suwisma, I. B. (2023). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. 4(1)*, 129–134.
- Putri, A. D., AM, E., & Candradewini, C. (2017). Penempatan Pegawai Di Badan Kepegawaian Daerah Kota Bandar Lampung. *JANE - Jurnal Administrasi Negara, 2(1)*, 1–9. <https://doi.org/10.24198/jane.v2i1.13677>
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service, 4(1)*, 147–153. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2666>
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 3(2)*, 213. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2129>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik, 1(1)*, 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Putri, R. P., Dewi, R., Sari, P., & Ayu, P. R. (2019). Perbandingan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Kontrasepsi Intra Uterine Devices (IUD) dan Kontrasepsi Implant pada Wanita Usia Subur di Kecamatan Sukarame Kota Bandarlampung. *Majority, 8(2)*, 120–124. <https://joke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/viewFile/2458/2409#:~:text=Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi,dukungan suami%2C dan pelayanan KB.>
- Raditya, W., Styawati, S., Surahman, A., Budiawan, A., Amanda, F., Putri, N. D., & Yudha, S. (2023). Penerapan Sistem Keamanan Gerbang Rumah Berbasis Telegram Menggunakan Esp8266. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer, 3(2)*, 93–103. <https://doi.org/10.33365/jtikom.v3i2.2353>
- Ramayasa, I. P., Rupika Jimbara, I. W., Kayun Suwastika, I. W., & Angga Candrawibawa, I. G. (2020). Pelatihan Pemasaran Online pada Mitra Lengis Nyuh di Tabanan.

WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer, 2(3), 50–60.
<https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v2i3.197>

- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Redy Susanto, E., Jupriyadi, Neneng, Putra, R. A. M., Cahyono, R. P., & Hasbi, F. A. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE DESA BAGI PARA STAFF DI*. 3(1), 79–84.
- Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Rhoedy Setiawan, Djoko Utomo, B. G. (2018). PKM UKM Tas Desa Loram Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unismus*, 1, 540.
- Ribhan, R., & Yusuf, N. (2016). Pengaruh Moral Kognitif Pada Kinerja Keperilakuan Dan Kinerja Hasil Tenaga Penjualan. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v6i1.2660>
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). Program Sekolah Binaan : Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2184>
- S, P. O., Mustaqim, M. H., & Amalia, F. S. (2021). *Perancangan Sistem Informasi LEUAGE Sebagai Media Pemelajaran Bahasa Inggris*. 1(2), 1–9.
- Salsabila, S., Lina, L. F., & Novita, D. (2022). Pengaruh Kredibilitas Brand Ambassador Terhadap Keputusan Perawatan Pada Klinik Kecantikan Di Bandar Lampung. *Jurnal TECHNOBIZ*, 5(1), 2655–3457.
- Santosa, A., & Setiawan, R. (1970). Perancangan Sistem Informasi Gudang K3Lh-Dp Pt. Dirgantara Indonesia(Persero). *INAQUE: Journal of Industrial & Quality Engineering*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.34010/iqe.v6i2.1481>
- Sari, A., & Alita, D. (2022). Penerapan E-Marketing Menggunakan Model Oohdm Dan Strategi Marketing 7P (Studi Kasus : Sudden Inc). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(4), 80–85.
- Sassa, K., Konagai, K., Tiwari, B., & Sassa, S. (2022). *Progress in Landslide Research and Technology*, (Vol. 1, Issue 1).

- Satria, M., & Handoyo, S. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pengguna Layanan Pinjaman Online Dalam Aplikasi Kreditpedia. *Jurnal de Facto*, 8(2), 108–121. <https://jurnal.pascasarjana.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnaldefacto/article/view/113>
- Satria, M. N. D., Ilma, F. H., & Syambas, N. R. (2017). Performance comparison of named data networking and IP-based networking in palapa ring network. *2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 43–48.
- Satria, M. N. D., Indriyanto, S., Sulaeman, A. R., Hakimi, R., & Mulyana, E. (n.d.). *Performance Analysis of VANET Simulation on Software Define Network*.
- Savestra, F., Hermuningsih, S., & Wiyono, G. (2021). Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 6(1), 121–129.
- Setiawan, R., Atmowidi, T., Widayati, K. A., & Purwati, P. (2018). Preferensi Habitat Spesies Ophiuroidea Di Zona Intertidal Pantai Pancur Taman Nasional Alas Purwo. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 11(2), 151. <https://doi.org/10.21107/jk.v11i2.4741>
- Setiawan, R., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2017). Pengaruh Sulfat pada Kekuatan Beton yang Menggunakan Limbah Batu Bara sebagai Bahan Pengganti Semen. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(2).
- Setiawan, R., S, S., Mulyadi, B. P., & Hamdani, R. H. (2019). Preferensi Habitat Spesies Kerang Laut (Moluska: Bivalvia) Di Ekosistem Intertidal Tanjung Bilik Taman Nasional Baluran. *Natural Science: Journal of Science and Technology*, 8(3). <https://doi.org/10.22487/25411969.2019.v8.i3.14601>
- Setiawan, R., & Susilo, S. (2017). Pengembangan LKS berbantuan media electronic workbench untuk meningkatkan nilai karakter siswa pada bahasan listrik dinamis. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19269%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19269/9150>
- Sinaga, I., Susana, A., Purwati, M., Ari, V., Akadiati, P., & Ariany, F. (2022). *Pemberdayaan UMKM Pusat Usaha Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Pusparekraf) Bandar Lampung dalam pengisian SPT Tahunan*. 1(2).
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial : Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.816>
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & ... (2022). Penerapan Perpustakaan Digital Pada SMA Negeri 1 Padang Cermin. *... of Engineering and ...*, 1(3), 95–103. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/168>
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & Ismail, I. (2022). *PENERAPAN APLIKASI*

ADMINISTRASI DESA PADA DESA MUKTI KARYA MESUJI. 3(1), 123–131.

- Suaidah, S., Lathifah, Fadly, M., Gunawan, R. D., & Fahrizal, M. (2022). Pelatihan Komputer Akuntansi Bagi Guru dan Siswa SMK N 1 Natar Menggunakan Aplikasi Accurate. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.36706/beceris.v1i1.1>
- Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, I. M. (2022). *Perguruan Tinggi Bagi Masyarakatadesa Hanura-. 3(1), 324–331.*
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Sundari, S., Nurhidayat, S. C. E., Rudiyanto, B., & Kusuma, A. A. (2022). Pengabdian Integritas : Jurnal Pengabdian. *Pengabdian*, 6(2), 339–347.
- Surahman, A., Gunawan, R. D., & Febryansyah, R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game for Education bagi Guru dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung. 4(1), 39–44.* <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.110>
- Susilo, Yulianti, I., Addawiyah, A., & Setiawan, R. (2018). Optimization of exposure factors for X-ray radiography non-destructive testing of pearl oyster. *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012004>
- Suwastika, I. W. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STIKOM BALI. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi*, 23(2), 75–88.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>
- Tengah, K. L., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN DESAIN GREEN BUILDING PADA SMK NEGERI 1. 3(2), 317–321.*
- Vinahapsari, C. A. (2019). Perbandingan Tingkat Stress Kerja Antara Karyawan Tetap Dan Karyawan Outsourcing Bank Bri Wilayah Yogyakarta. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33365/tb.v2i1.271>
- Vinahapsari, C. A., & Rosita. (2020). Pelatihan manajemen waktu pada stres akademik pekerja penuh waktu. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(01), 20–28.
- Wijaya, I. G. K. W., & Dananjaya, N. S. (2018). Penerapan Asas Itikad Baik Dalam Perjanjian Jual Beli Online. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 6(8), 1–15. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/37212>
- Wijaya, I. G. N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*, 7(2), 193–198.

- Wijaya, I. G. N. S. (2019). Pengaruh Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Struktu Modal Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ilmi Manajemen Dan Akuntansi*, 7(2), 123–129.
- Yani, L. (2015). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Kinerja aparatur Sipil Negara Di Dinas Pengelolaan Keuangan Dan Kekayaan Daerah (DPKKD) Kabupaten Simeulue. *Tugas Akhir Program Magister*, 10, 36–42.
- Yulianti, T., & Herpratiwi, S. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Melalui Media Online Untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Teknokrat Bandarlampung*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/5475/4226>
- Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2021). *Online Focus Group Discussion (OFGD) Model Design in Learning*.
- Yuliza Putri, N. D. P. (2021). *PERANAN E-LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 2(2), 44–49.
- Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.
- Zanofa, A. P., Fahrizal, M., & Komputer, T. (2021). *Penerapan bluetooth untuk gerbang otomatis*. 1(2), 1–10.