

Perancangan Sistem Informasi *E-Learning* Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web

Fahmi Dzakiansyah

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
email: fdzakiansyah@gmail.com

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi *e-learning* pembelajaran Bahasa Inggris berbasis web. Di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, terdapat mata kuliah Bahasa Inggris yang dapat diambil oleh mahasiswa selama satu semester. Proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan cara di kelas yang tidak dapat dikondisikan dengan baik, yaitu penggabungan berbagai individu mahasiswa yang mempunyai kompetensi bahasa yang berbeda. Maka dari itu, kesulitan dalam memahami materi menjadi beragam hasilnya bagi tiap individu. Tidak adanya sarana tambahan selain pembelajaran di kelas menyebabkan kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa di luar kampus tidak diasah, karena penggunaan Bahasa Inggris tidak diterapkan sehari-hari. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka penulis membangun sebuah sistem *e-learning* pembelajaran untuk mahasiswa dengan metode pengembangan sistem Waterfall dan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel, Javascript, dan database MySQL. *E-learning* ini dikembangkan menjadi pembelajaran yang meliputi elemen utama dalam menulis Bahasa Inggris, yaitu grammar dan vocabulary, dengan fitur-fitur materi, kuis, chat diskusi, dan sebagainya.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, *e-learning*, pembelajaran, PHP, MySQL.

1 PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan dalam ruang lingkup yang luas, seperti untuk mencari informasi, menggali pengetahuan, berkomunikasi antar negara, dan terutama berkomunikasi dalam dunia kerja. Selain untuk berkomunikasi, penggunaan Bahasa Inggris juga dipandang sebagai image positif tambahan yang dapat menguntungkan individual yang fasih. Di era globalisasi ini, penggunaan Bahasa Inggris di dunia kerja sudah semakin berkembang sebagai alat berkomunikasi dengan mitra kerja di pasar internasional. Oleh karena itu, Bahasa Inggris adalah salah satu bidang pengetahuan yang penting untuk dikuasai oleh mahasiswa yang sedang mengembangkan bakat dan kemampuannya di perkuliahan.

Di UPNVJ, terdapat mata kuliah Bahasa Inggris yang dapat diambil oleh mahasiswa selama satu semester. Dalam pembelajarannya, ilmu yang didapatkan mahasiswa ketika mengambil mata kuliah Bahasa Inggris belum maksimal dikarenakan proses pembelajaran yang masih dilakukan di kelas (secara konvensional) tidak dapat dikondisikan dengan baik, yaitu penggabungan berbagai individu mahasiswa yang mempunyai kompetensi bahasa yang berbeda. Maka dari itu, kesulitan dalam memahami materi menjadi beragam hasilnya bagi tiap individu.

Di masa krisis penyebaran COVID-19, pemerintah mengadakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), sehingga berdampak kepada seluruh kegiatan akademik di Indonesia yang menjadi terhambat. Mahasiswa dan dosen diwajibkan untuk melanjutkan kegiatan akademik jarak jauh, yaitu melalui daring. Maka dari itu, dibutuhkannya sarana khusus untuk akademik UPNVJ dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *E-learning* UPNVJ saat ini sudah

mencakup seluruh mata kuliah, namun pembelajarannya masih berupa pendistribusian materi dan tugas. Tidak adanya sarana tambahan selain pembelajaran di *E-learning* UPNVJ, atau pembelajaran di kelas, dapat menyebabkan kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa tidak diasah dengan maksimal. Salah satu penyebabnya adalah mahasiswa tidak menerapkan Bahasa Inggris dalam berkehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dapat dibuatlah sebuah sistem informasi yang menyediakan alat pendukung tempat pembelajaran Bahasa Inggris berupa *e-learning*. Sistem pembelajaran *e-learning* Bahasa Inggris ini dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa UPNVJ secara mandiri kapanpun dan di manapun.

1.1 Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005), sistem merupakan kumpulan elemen yang berhubungan satu sama lain "untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem ini mendeskripsikan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang" benar ada dan terjadi. Menurut Darmawan (2012), informasi adalah sekumpulan data yang diproses atau diolah dengan prosedur-prosedur tertentu dengan tujuan menguji tingkat kebenarannya dan kegunaannya sesuai kebutuhan.

Dengan penggabungan proses penggunaan sistem dan informasi, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur-prosedur yang sah di mana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi, dan disalurkan kepada pengguna yang membutuhkan.

1.2 Pembelajaran *E-learning*

E-learning merupakan singkatan dari *electronica* dan *learning*, yang dapat diterjemahkan sebagai pembelajaran secara elektronik. Menurut Rosenberg dalam Sutopo (2012), *e-learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan teknologi jaringan internet dalam pendistribusian pembelajaran dalam cakupan yang luas. *E-learning* merupakan salah satu alat pendukung pendidikan, terlebih lagi pada masa krisis *social distancing* dalam beberapa bulan terakhir. Terdapat tiga komponen pembelajaran *e-learning* yang berinteraksi dan tergabung mendukung satu sama lain dalam *e-learning*, yaitu:

- a. Strategi Pembelajaran, seperti kolaborasi, refleksi, interaksi, peran, eksplorasi, dan lain-lain.
- b. Model Pendidikan, seperti pendidikan terbuka, fleksibel, terdistribusi, dan lain-lain.
- c. Teknologi pembelajaran sebagai alat utama komunikasi, multimedia, pembelajaran, dan sebagainya.

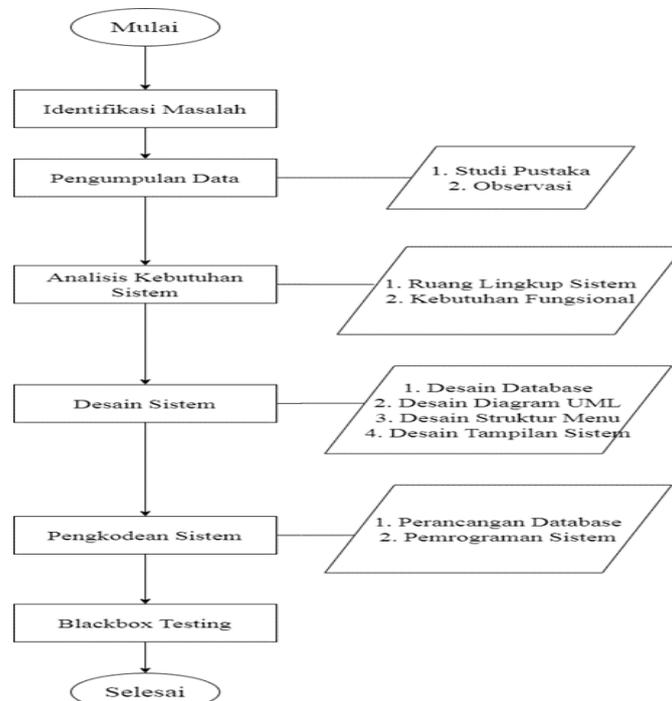
1.3 Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan dalam ruang lingkup yang sangat luas, seperti untuk mencari informasi, menggali pengetahuan, berkomunikasi antar negara, dan terutama berkomunikasi dalam dunia dunia kerja. Menurut Brumfit (2001:35), Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling tersebar luas sebagai media komunikasi internasional. Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris digunakan sebagai sarana komunikasi antar negara yang memiliki bahasa dan budaya yang berbeda-beda. Perbedaan bahasa pertama bukan menjadi dinding penghalang dalam berkomunikasi.

Menurut Brown (2000), kompetensi tentang bahasa lebih difokuskan pada aturan-aturan struktur bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), dan semua bagian-bagian bahasa yang terkait satu sama lain. Terdapat empat komponen kompetensi bahasa, sebagai berikut.

- a. *Grammatical competence*
- b. *Discourse competence*
- c. *Sociolinguistic competence*
- d. *Strategic competence*

2 METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1: Metode Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Ruang Lingkup Kebutuhan Sistem

Sistem *e-learning* pembelajaran Bahasa Inggris akan melingkup kebutuhan umum *e-learning* meliputi,

A. Distribusi Materi Pembelajaran

Pengajar dalam *e-learning* dapat mengunggah atau menambahkan materi yang kemudian akan diakses dan dipelajari oleh pelajar. Materi berupa dokumen, audio, dan video.

B. Tugas

Dalam pembelajaran, tentunya terdapat tugas sebagai pengakhiran suatu pembelajaran untuk mengukur kemampuan pelajar. Tugas diberikan oleh pengajar kepada pelajar.

C. Latihan

Tidak hanya melalui tugas, mengukur kemampuan pelajar dapat melalui latihan-latihan pendek dengan tujuan memahami materi pembelajaran secara detail, seperti di bab tertentu. Dikarenakan latihan difokuskan pada pemahaman, maka latihan biasanya tidak dinilai.

D. Diskusi

Dalam konsep belajar sambil berlatih, tentunya perlu ada partisipasi pelajar dalam berdiskusi lebih lanjut dan saling memberikan timbal balik dengan pelajar, sehingga sarana diskusi perlu dibuat.

3.2 Analisis Sistem Usulan

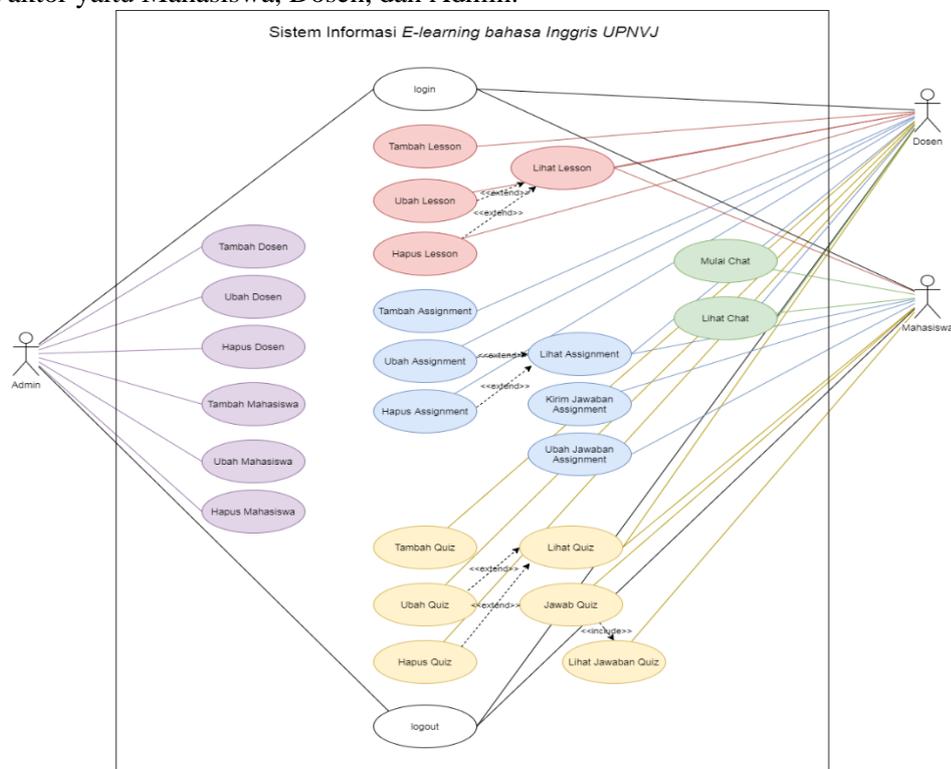
Sistem usulan yang akan dibangun merupakan sistem pembelajaran *e-learning* berbasis web yang menyediakan berbagai informasi dan materi pembelajaran Bahasa Inggris. Analisis sistem disesuaikan dengan kebutuhan jenis pembelajaran online interaktif, yaitu sistem dapat menyimpan materi, tugas, dan latihan yang diinput oleh dosen, mahasiswa dapat mengakses informasi tersebut dan mengirim jawaban, dan fitur *chat* untuk komunikasi *real time*, maka kedua pihak dapat melakukan komunikasi timbal balik dari berbagai fitur yang disediakan sebagai pembelajaran yang interaktif. Sistem ini terdiri dari tiga aktor.

Aktor pertama adalah admin. Aktor admin bertugas dalam manajemen dan mengatur *user* (mahasiswa dan dosen) yang terdaftar pada sistem, yaitu menambah *user*, menghapus *user*, dan mengubah data *user* jika terjadi kesalahan atau pembaharuan. Aktor kedua adalah dosen. Aktor dosen memiliki peranan utama dalam memproses input informasi sistem ini. Dosen dapat menambahkan materi atau *lesson* berupa deskripsi tugas, dokumen, video, dan/atau audio. Selain itu, dosen dapat menambahkan tugas atau *assignment* yang akan dijadwalkan pengumpulannya kepada mahasiswa. Jadwal deadline pengumpulan tugas dapat ditetapkan. Dosen akan diberi notifikasi ketika ada mahasiswa yang mengumpulkan tugas. Fitur untuk dosen selanjutnya adalah input latihan *Quiz*. *Quiz* di sistem ini berupa pilihan ganda. Dosen dapat melihat mahasiswa yang sudah mengisi latihan dengan skor benar dan salah ditampilkan. Fitur terakhir diskusi, yaitu *chat* atau obrolan. Fitur ini digunakan sebagai forum diskusi *real time* untuk dosen dan mahasiswa. Mahasiswa dapat memulai obrolan dengan dosen.

Materi-materi tersebut kemudian dapat diakses oleh aktor ketiga, yaitu Mahasiswa. Dalam tampilan web, mahasiswa dapat melihat daftar materi-materi yang sudah diinput oleh dosen. Namun, mahasiswa perlu enroll materi terlebih dahulu sebelum mengakses materi yang sesuai dengan topik pembelajaran dan dosen mata kuliah Bahasa Inggris masing-masing. Setelah mempelajari materi, jika ada, mahasiswa dapat mengerjakan tugas atau *assignment* yang sudah diinput oleh dosen. Selain proses pembelajaran umum, sistem menyediakan fitur latihan Bahasa Inggris, yaitu *Quiz* pilihan ganda. *Quiz* ini tidak digunakan bagian dari penilaian, namun dapat juga digunakan, tergantung keputusan dosen (opsional). Sesuai yang sudah dijelaskan di atas, mahasiswa dapat memulai obrolan *chat* dengan dosen. Fitur ini digunakan sebagai sarana forum diskusi Bahasa Inggris secara *real time*.

3.3 Desain Sistem

Sistem informasi dimodelkan dengan menggunakan UML *Use Case diagram*. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Dalam Sistem ini terdiri dari tiga aktor yaitu Mahasiswa, Dosen, dan Admin.



Gambar 2 Use Case Diagram E-learning

Tabel 1: Deskripsi Aktor Use Case

No	Nama Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin berperan dalam manajemen pengaturan <i>user</i> lain, dosen dan mahasiswa, seperti menambah/meregistrasi akun dosen dan mahasiswa, mengubah profil data dosen dan mahasiswa, dan menghapus dosen dan mahasiswa.
2	Dosen	Dosen dalam sistem ini memiliki peran penting dalam menginput informasi utama sistem. Aktor ini dapat menambah, menghapus, mengubah <i>lesson</i> , menambah, menghapus, mengubah <i>assignment</i> , menambah, melihat, menghapus <i>quiz</i> , dan menerima <i>chat</i> obrolan dari aktor mahasiswa.
3	Mahasiswa	Mahasiswa berperan sebagai aktor individu yang menerima <i>lesson</i> , <i>assignment</i> , dan latihan <i>quiz</i> , serta dapat mengirim timbal balik berupa menjawab <i>assignment</i> dan <i>quiz</i> . Selain itu, mahasiswa dapat memulai <i>chat</i> obrolan dengan dosen.

3.4 Pengujian Sistem

Tabel 2: Pengujian Tambah User

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Tambah Mahasiswa	Admin mengisi form tambah mahasiswa dengan data sbb: • NIK: 1510512022 • Nama: Marantina • Fakultas: Kedokteran • Jurusan: S1 Kedokteran • Tempat lahir: Jakarta • Tanggal lahir: 10/10/1998 • email: marantina@user.com • password: password	Tampil pesan tambah Mahasiswa berhasil dibuat	Sesuai, data tersimpan ke <i>database</i>
		Admin mengisi form form tambah mahasiswa dengan data yang sama kembali	Tampil pesan NIM sudah terdaftar	Sesuai, data tidak berhasil disimpan
2	Tambah Dosen	Admin mengisi form tambah dosen dengan data sbb: • NIDN: 1511130512024 • Nama: Dosen UPN • email: dosen@upn.com • password: password	Tampil pesan tambah Dosen berhasil dibuat	Sesuai, data tersimpan ke <i>database</i>
		Admin mengisi form form tambah dosen dengan data yang sama kembali	Tampil pesan NIDN sudah terdaftar	Sesuai, data tidak berhasil disimpan

Tabel 3: Pengujian Tambah User

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Login	Aktor melakukan <i>login</i> menggunakan <i>email</i> dan <i>password</i> yang sesuai	Aktor berhasil masuk ke sistem	Sesuai, aktor berhasil masuk ke sistem
		Aktor melakukan <i>login</i> kembali dengan mengisi <i>email</i> atau <i>password</i> yang salah	Tampil pesan data invalid	Sesuai, aktor tidak berhasil masuk ke sistem

Tabel 4: Pengujian Tambah Lesson

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Tambah Lesson	Aktor dosen menginput data materi <i>lesson</i> baru dengan data sbb: <ul style="list-style-type: none"> • Judul: TOEFL Beginner 2 • Deskripsi: This is TOEFL BEGINNER 2 LESSON • File dokumen xls dan pdf masing-masing berukuran 1 MB 	Data materi <i>lesson</i> pembelajaran berhasil disimpan ke <i>database</i>	Log testing 21 Juni 2020, Tidak sesuai, format dokumen yang diperbolehkan doc, docx, dan pdf. Log testing 21 Juni 2020: Sesuai, dokumen pdf berhasil disimpan ke <i>database</i>

Tabel 5: Pengujian Tambah Assignment

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Tambah assignment	Aktor dosen menginput data tugas <i>assignment</i> baru dengan data sbb: <ul style="list-style-type: none"> • Judul: Weekly Writing • Deskripsi: Please write a short story of your experience in campus • Deadlines: 27/06/2020, 2:00 WIB • Maks. files: 1 	Data tugas <i>assignment</i> berhasil disimpan ke <i>database</i> dan dijadwalkan	Sesuai, <i>assignment</i> berhasil disimpan dan dijadwalkan

Tabel 6: Pengujian Tambah Quiz

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Tambah Quiz	Aktor dosen menginput data tugas <i>assignment</i> baru dengan data sbb: <ul style="list-style-type: none"> • Judul: Weekly Quiz 11 • Deskripsi: "Referenced Lesson: TOEFL Beginner 1" Good luck! 	Data latihan <i>quiz</i> berhasil disimpan ke <i>database</i>	Sesuai, <i>quiz</i> berhasil disimpan ke <i>database</i>
2	Tambah Soal Quiz	Aktor dosen menginput soal pertanyaan dan pilihan jawaban dengan data sbb: <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan 1: __ you ever been to Australia? • Jawaban: (a) Have (benar) (b) Had (c) Was 	Soal pertanyaan dan jawaban pertama berhasil ditambahkan ke <i>quiz</i> dan disimpan ke <i>database</i>	Sesuai, soal dan jawaban berhasil ditambahkan dan disimpan ke <i>database</i>

Tabel 7: Pengujian Lihat Lesson

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Enroll Lesson	Aktor mahasiswa memilih <i>lesson</i> dan mendaftar dengan menekan tombol <i>enroll</i>	Aktor daftar/ <i>enroll</i> dan tombol Lihat akan muncul	Sesuai, berhasil <i>enroll</i> dan tombol Lihat <i>lesson</i> muncul
2	Lihat Lesson	Aktor mahasiswa memilih <i>lesson</i> yang sudah di- <i>enroll</i> untuk dilihat	Detail <i>lesson</i> materi pembelajaran ditampilkan beserta <i>files</i> yang diunggah	Sesuai, <i>files lesson</i> muncul dan dapat diunduh

Tabel 8: Pengujian Kirim Jawaban Assignment

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Kirim Jawaban (teks)	Aktor mahasiswa memilih <i>assignment</i> dan memilih model jawab teks dengan data sbb: "Once upon a time, a college student was in the middle of a messy situation where he had to complete his assignment due tomorrow. Later, he finished it very well & graduated"	Data teks jawaban berhasil dikirim dan disimpan ke <i>database</i>	Sesuai, data teks jawaban <i>assignment</i> berhasil dikirim dan disimpan ke <i>database</i>
2	Kirim Jawaban (files)	Aktor mahasiswa memilih <i>assignment</i> dan memilih model jawab <i>files</i> dan mengunggah dokumen Jawaban.pdf	File jawaban berhasil diunggah dan disimpan ke dalam <i>database</i>	Sesuai, <i>files</i> jawaban terkirim dan disimpan ke dalam <i>database</i>

Tabel 9: Pengujian Pengerjaan Soal Quiz

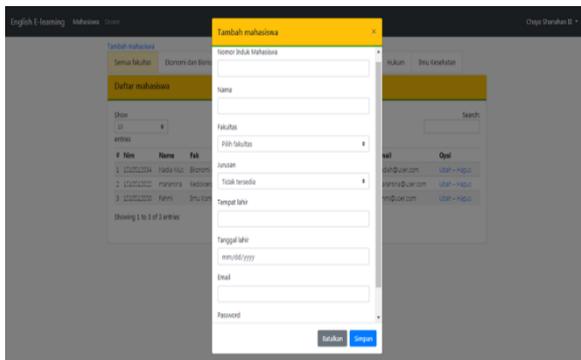
No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Pengerjaan Quiz	Aktor mahasiswa mengakses soal-soal quiz dan menjawab dengan "benar" 4 soal pilihan ganda.	Data jawaban benar bertambah	Sesuai, soal-soal dijawab dengan benar
		Aktor mahasiswa mengakses soal-soal quiz dan menjawab dengan "salah" 1 soal pilihan ganda.	Data jawaban salah bertambah	Sesuai, soal dijawab dengan salah
2	Lihat Skor	Aktor mahasiswa selesai menjawab soal-soal quiz	Skor akhir benar dan salah terlihat dan tersimpan ke dalam database	Sesuai, skor akhir 4 benar dan 1 salah terlihat dan tersimpan ke dalam database

Tabel 10: Pengujian Mulai Chat

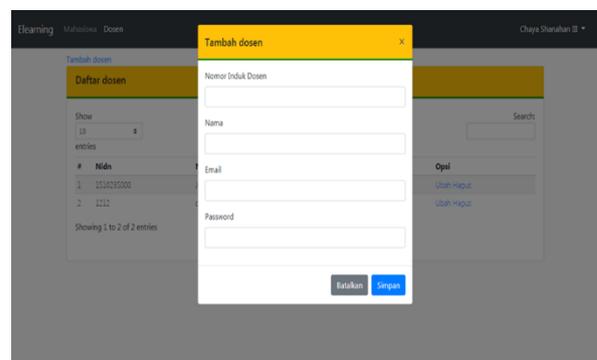
No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Mulai Chat	Aktor mahasiswa memilih nama dosen yang terdaftar	Muncul dialog dan kolom ketik pesan	Sesuai, dialog dan kolom ketik pesan muncul
		Aktor mahasiswa mengetik dan mengirim pesan	Pesan terkirim dan diterima dosen	Sesuai, pesan terkirim dan dosen menerima pesan secara <i>real time</i>

3.5 Desain Mockup Pengujian Sistem

Pengujian tahap ini dilakukan dengan data *dummy* untuk mencoba fungsi-fungsi sistem yang tersedia. Data-data tersebut akan digunakan dalam penambahan akun *user* pengguna, yaitu dosen dan mahasiswa.

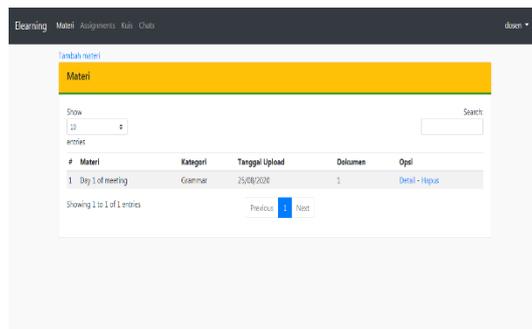


Gambar 3: Halaman Tambah Mahasiswa

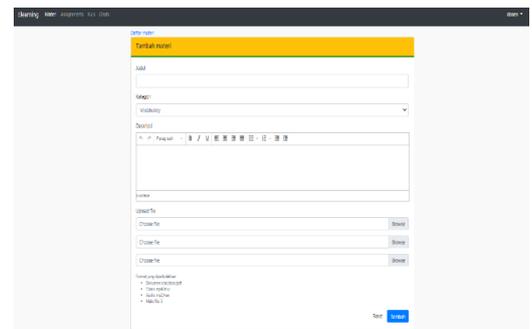


Gambar 4: Halaman Tambah Dosen

Setelah berhasil *login*, pengujian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah pengujian tambah *lesson* materi pembelajaran oleh dosen. *Lesson* yang dapat diunggah berupa dokumen (*doc*, *docx*, *pdf*), video (*mp4*, *mkv*), dan audio (*mp3*, *wav*), dengan jumlah maksimal unggah mencapai tiga.

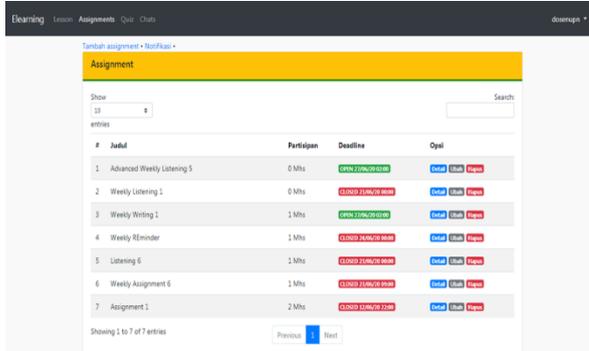


Gambar 5: Halaman Lesson Dosen

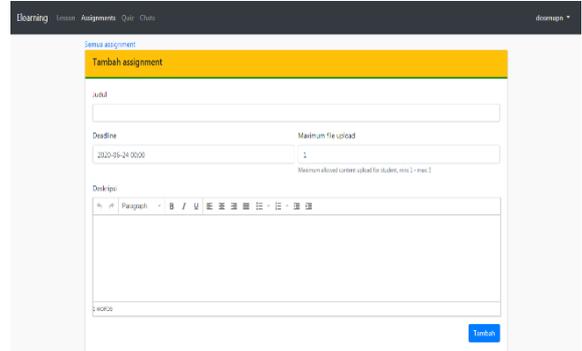


Gambar 6: Halaman Tambah Lesson

Pengujian tambah tugas *assignment* dilakukan dengan mengisi judul, deskripsi, dan set jadwal *deadline* terakhir pengumpulan serta jumlah maks *files* jawaban yang diperbolehkan untuk diunggah.

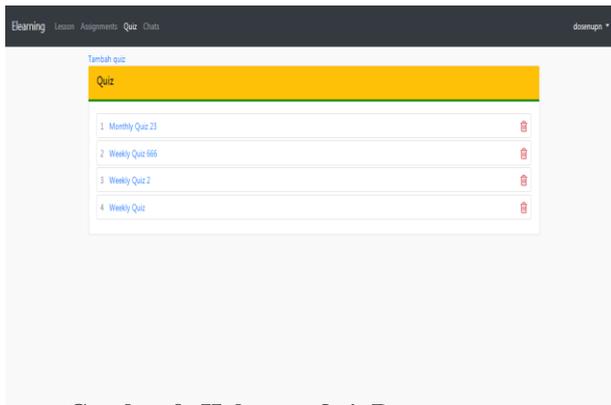


Gambar 7: Halaman *Assignment* Dosen

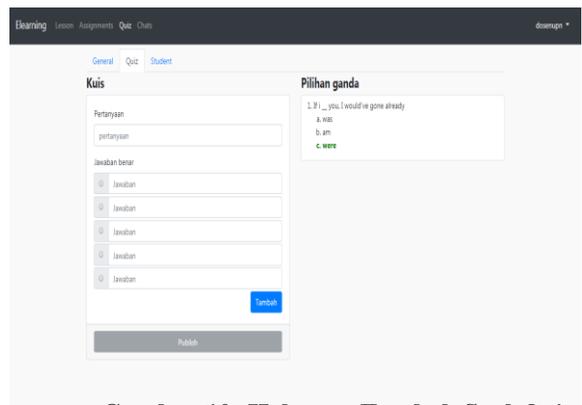


Gambar 8: Halaman *Tambah Assignment*

Pengujian tambah latihan *quiz* dilakukan dengan mengisi deskripsi dan judul, kemudian akan dilanjutkan ke halaman tambah soal *quiz* dengan kolom form pilihan ganda, maksimal sepuluh soal dan lima pilihan jawaban.

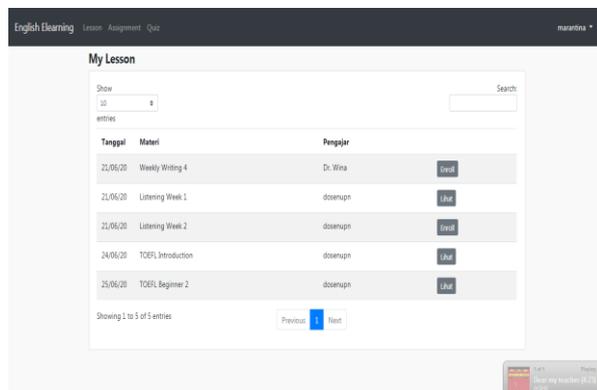


Gambar 9: Halaman *Quiz* Dosen

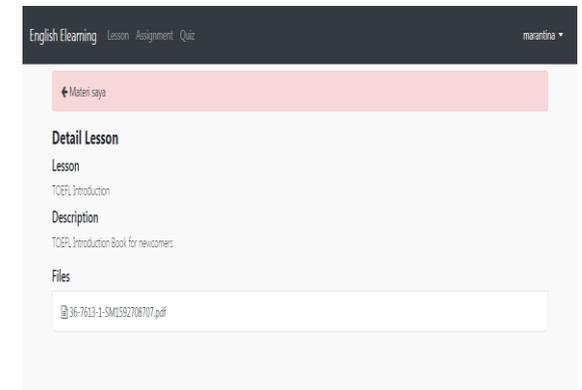


Gambar 10: Halaman *Tambah Soal Quiz*

Dengan pengujian tambah materi *lesson* berhasil dilakukan, maka *lesson* tersebut dapat diakses dan dilihat oleh mahasiswa yang membutuhkan.

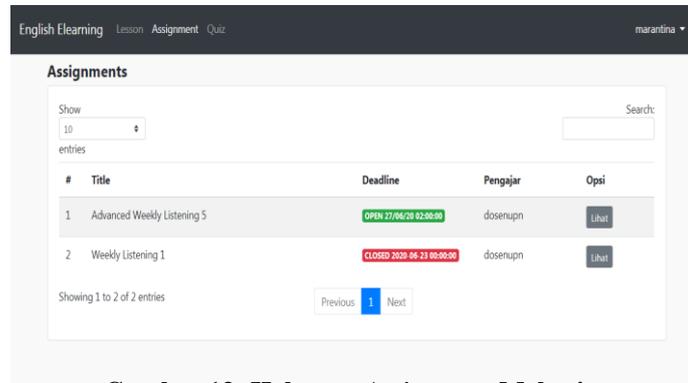


Gambar 11: Halaman *Lesson* Mahasiswa

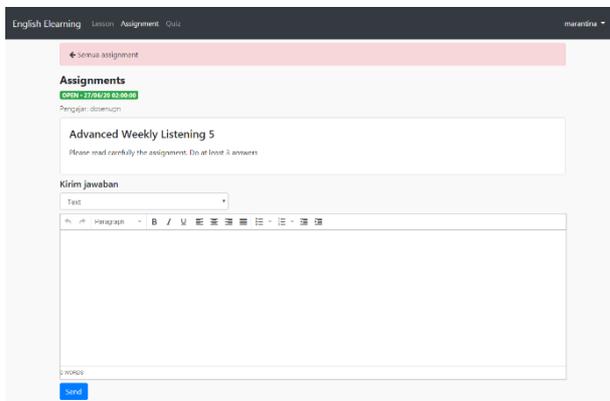


Gambar 12: Halaman *Detail Lesson* Mahasiswa

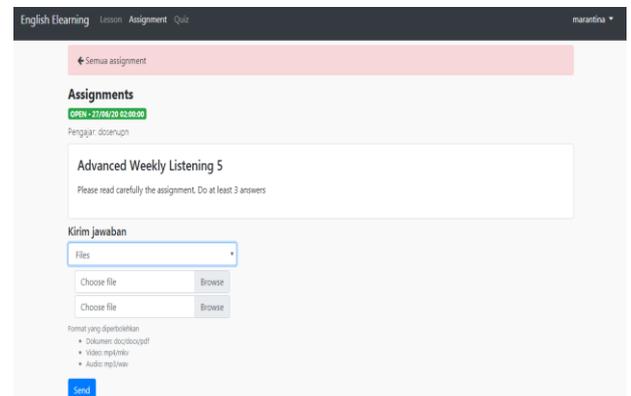
Tugas *assignment* yang telah dijadwalkan akan dilihat serta jawaban yang akan dikirim. Pengujian kali ini akan melibatkan dua pemilihan model jawab, yaitu berupa teks dan *files*.



Gambar 13: Halaman Assignment Mahasiswa

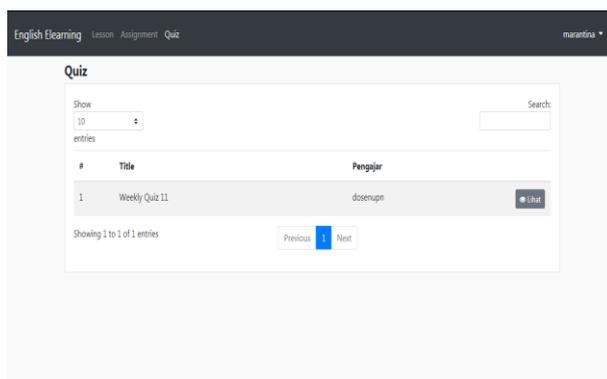


Gambar 14: Halaman Jawaban Assignment (teks)

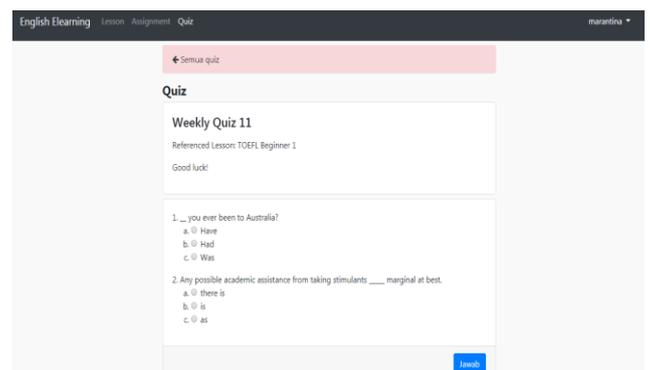


Gambar 15: Halaman Jawaban Assignment (files)

Pengujian ini akan mengerjakan soal-soal *quiz* berupa pilihan ganda. Di akhir, aktor dapat melihat skor akhir benar dan salah.

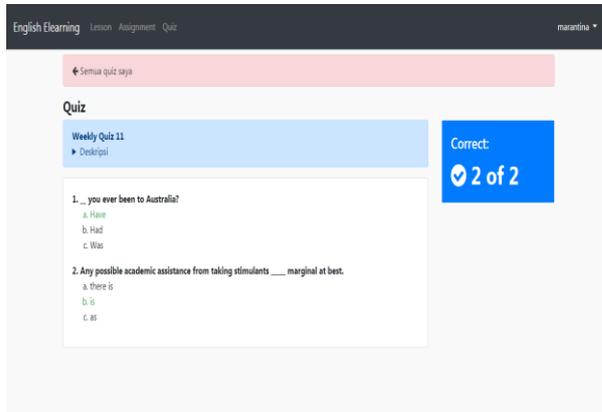


Gambar 16: Halaman Quiz Mahasiswa

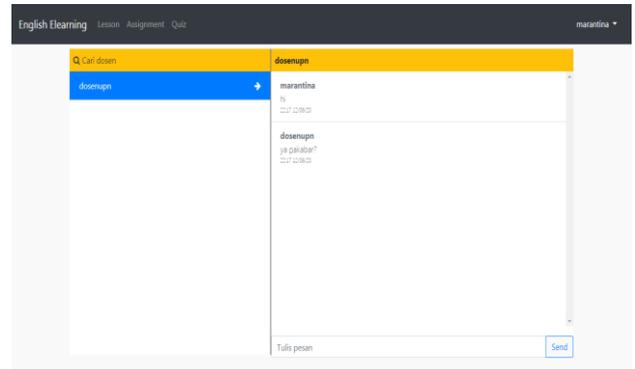


Gambar 17: Halaman Soal Jawab Quiz

Yang dapat memulai *chat* obrolan adalah mahasiswa. Fitur ini digunakan untuk pembelajaran secara *real time* dengan dosen. Kemudian dosen akan menerima pesan.



Gambar 18: Halaman Hasil Skor Quiz



Gambar 19: Halaman Chat

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan, sistem informasi *e-learning* pembelajaran Bahasa Inggris ini sudah bisa menjadi sarana tambahan pembelajaran mahasiswa UPNVJ. Hal tersebut dapat dilihat dari proses desain sistem yang memenuhi kebutuhan semua *user*, yaitu admin, dosen, dan mahasiswa, serta respon pengujian sistem yang berjalan sesuai dengan prosedur tahapan sistem yang diharapkan. Materi-materi yang disediakan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam menulis, yaitu fokus terhadap grammar dan vocabulary. Sistem ini berhasil menyediakan sarana pembelajaran tambahan dengan fitur-fitur seperti *chat* sebagai tempat diskusi, serta *quiz* yang menjadi latihan untuk mahasiswa. Selain itu, sistem ini dapat diakses di manapun dan kapanpun secara online, contohnya di rumah, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem *e-learning* ini mampu menyediakan sarana tambahan pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa UPNVJ, terutama di masa PSBB Indonesia saat ini.

Referensi

- Brown, H. Douglas. 2000. Principles of Language Learning and Teaching. 4th Edition. New York: The Free Press.
- Brumfit, Christopher. 2001. Individual Freedom in Language Teaching. Oxford: Oxford University Press.
- Darmawan, D.. 2012. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jogiyanto, HM. 2005. Analisis Dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.