

ABSTRAK

TOEFL merupakan *proficiency test*, yaitu test yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa inggris seseorang tanpa dikaitkan langsung dengan proses belajar mengajar. TOEFL mencakup empat aspek yaitu *listening comprehension, structure and written expression, reading comprehension, dan test of written English (TWE)*. Saat ini tersedia berbagai media yang dapat digunakan dalam mempelajari TOEFL. Dalam melakukan tes TOEFL, seseorang cenderung membeli buku TOEFL beserta CD intraktifnya atau harus mengikuti tes disuatu lembaga yang kurang efisien khususnya dalam hal waktu dan biaya . Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membantu *user* untuk mengetahui kemampuan dan media pembelajaran TOEFL dengan praktis yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Dalam penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah GRAPPLE (*Guidelines For Rapid APPLication Engineering*). Nantinya *user* dapat melakukan *input* berupa nama yang akan digunakan untuk mendata skor tertinggi dan mendapatkan soal-soal TOEFL berupa *listening*(dapat mengeluarkan suara), *structure, dan reading*. Proses penilaian scoring dilakukan perhitungan dengan menggunakan table konversi TOEFL sesuai dengan panduan perhitungan TOEFL(*Listening, structure, reading*). Adapun output yang didapatkan *user* berupa skor TOEFL dengan cepat.

Membangun aplikasi media pembelajaran tes toefl berbasis android menggunakan editor Eclipse. Manajemen basis data menggunakan MySQL Server. Sedangkan menunjang tampilan atau user interface agar lebih menarik.

Keywords: Aplikasi, Toefl, dan Grapple