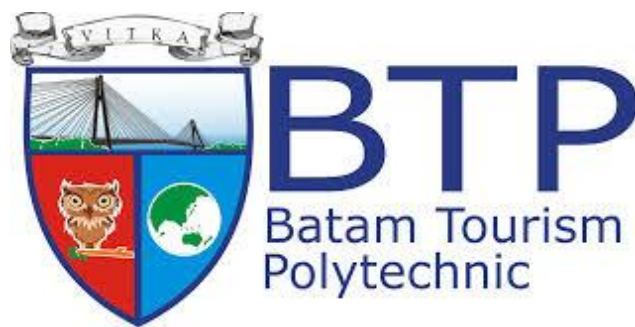


**PROPOSAL PENELITIAN
HIBAH INTERNAL**

PENELITIAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI DOSEN (PPKD)

Perancangan Sistem Pembelajaran LMS Matakuliah Bahasa Indonesia



Tim Peneliti

Ketua : Heri Nuryanto, M.S.I.

Anggota :

1. Eryd Saputra, M.Sc., M.M.
2. Eva Amalia, M.Si.
3. Hendra Syaiful, M.Tr.Par.
4. Annisa Ulhasanah

PROGRAM STUDI

**DIPLOMA IV MAJEMEN KULINER
POLITEKNIK PARIWISATA BATAM**

2024

DAFTAR ISI

Tim Penelitian	1
Lokasi Penelitian.....	1
Pendahuluan	1
Latar Belakang	1
Learning Management System (LMS)	4
Data Flow Diagram (DFD)	6
Metode Penelitian	12
Daftar Pustaka	13
Tujuan Penelitian	14
Biaya Penelitian	14
Lampiran Waktu Penelitian.....	15

PROPOSAL PENELITIAN

HIBAH INTERNAL SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024-2025

Skema Kegiatan : Penelitian Pengembangan Kompetensi Dosen (PPKD)

Program Studi : Manajemen Kuliner

Judul Penelitian	Perancangan Sistem Pembelajaran LMS Matakuliah Bahasa Indonesia
Nama Ketua Peneliti NIDN	Heri Nuryanto, M.S.I. NIDN 1025038301
Nama Anggota Peneliti 1 NIDN	Eryd Saputra, M.Sc., M.M. NIDN 0514028801
Nama Anggota Peneliti 2 NIDN	Eva Amalia, M.Si. NIDN 1002306801
Nama Anggota Peneliti 3 NIDN	Hendra Syaiful, M.Tr.Par. NIDN -
Nama Anggota Peneliti 4 NIM	Annisa Ulhasanah 2021030032
Waktu Penelitian	Lihat Lampiran
Lokasi Penelitian	Program Studi Manajemen Kuliner Politeknik Pariwisata Batam, Jl. Gajah Mada, Tiban Lama, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29425
Detail Isi Proposal Penelitian Pendahuluan	Latar Belakang Pendidikan merupakan salah satu instrumen penting dalam mengembangkan kompetensi sumber daya manusia. Kehadiran negara dalam mengelola pendidikan tercermin dalam Pasal 1 ayat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional,” Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

	pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Lebih lanjut dalam pasal 3 ayat 1 dijelaskan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fleksibilitas konsep pendidikan secara perlahan lahan mulai bergeser dari pembelajaran tatap muka, yang berarti kehadiran pendidik dan peserta didik menjadi indikator utama dalam proses belajar mengajar dikelas ke sistem pendidikan jarak jauh. Hal ini dapat dilihat dari dikeluarkannya peraturan menteri peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi. Konsep <i>e-learning</i> sendiri merupakan pengembangan dari sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) <i>atau distance learning</i>, dengan kata lain <i>e-learning</i> merupakan salah satu cara belajar, sedangkan PJJ adalah metode untuk menghadiri kelas meskipun tidak bisa hadir secara fisik. Dari sudut pandang teknologi PJJ tidak menitik beratkan pada pembelajaran berbasis teknologi informasi, sedangkan <i>elearning</i> lebih terfokus pada pembelajaran berbasis teknologi informasi. <i>Learning Management System</i> (LMS) merupakan program perangkat lunak berbasis web yang banyak dipakai untuk aktivitas manajemen, dokumentasi, pemantauan, pelaporan, administrasi dan distribusi konten pendidikan, program pelatihan, manual teknis, video instruksional, perpustakaan digital, dan proyek pembelajaran. LMS menyediakan wadah yang terintegrasi untuk materi, penyampaian, dan manajemen pembelajaran yang dapat diakses
--	--

	oleh peserta didik, pembuat materi, dan administrator. LMS bertindak sebagai titik pusat dari implementasi e-learning. Pembelajaran berbasis teks memiliki keunggulan dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya: (1) Dapat mengembangkan bakat menulis dan kecakapan individu, (2) Dapat mengembangkan pendapat siswa tentang suatu topik pembelajaran, (3) Situasi proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan daya kreativitas siswa, (4) Membantu siswa menghubungkan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata, (5) Membantu penjelasan bagian teks secara keseluruhan, (6) Bekerja sama dengan siswa lain dalam mengerjakan tugas-tugas yang dirasakan sulit, (Imawati, 2017). Matakuliah Bahasa Indonesia merupakan salah satu Matakuliah Wajib Umum (MKWU) di Program Studi Manajemen Kuliner Politeknik Pariwisata Batam, yang implementasi pembelajarannya masih dilakukan secara tatap muka dikelas. Pendekatan berbasis teks untuk matakuliah Bahasa Indonesia telah digunakan di jenjang perguruan tinggi sejak tahun 2016 “Pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks di perguruan tinggi merupakan kelanjutan dari pendekatan yang sama di SMP/MTs dan SMA/MA. Teks dan fungsi sosialnya serta unsur-unsur kebahasaan yang dikandung di dalamnya menjadi fokus kegiatan pembelajaran. Fungsi sosial teks itu sesungguhnya adalah tujuan teks tersebut. Sudah barang tentu unsur-unsur kebahasaan di dalam teks tidak lagi diajarkan secara terpisah-pisah, tetapi secara integratif dengan struktur teks dan fungsi/tujuan sosialnya. Dalam proses pembelajaran, perlu ditunjukkan bahwa unsur-unsur dan struktur teks itu digunakan di dalam teks untuk memenuhi fungsi/tujuan sosialnya. Karena teks yang satu memiliki fungsi/tujuan sosial yang berbeda, teks yang berbeda juga memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan dan struktur teks yang berbeda”, (Wiratno, Purnanto, & Damaianti, 2016). Lebih lanjut (Muthia, 2020) menjelaskan beberapa strategi perkuliahan
--	---

	matakuliah Bahasa Indonesia berbasis teks dalam Paradigma Kesatuan Ilmu Pengetahuan dilaksanakan dengan empat tahap secara siklus: (1) tahap pembangunan konteks; (2) tahap pemodelan; (3) tahap bekerja sama membangun/mengembangkan teks; dan (d) tahap membangun/ mengembangkan teks secara mandiri.
Tinjauan Pustaka Literature Review	<i>Learning Management System (LMS)</i> Ketidaksiapan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kelemahan dalam pembelajaran tradisional. Apalagi materi ajar yang disampaikan tidak dapat diulangi sedangkan catatan kecil dan penjelasan pendidik mempunyai keterbatasan dalam transfer ilmu. Metode ini tentu saja tidak efektif, memiliki keterbatasan ruang dan waktu, dan pembelajaran yang tidak dapat diakses kapanpun dan dimanapun, (Rabiman, Nurtanto, & Kholifah, 2020). Desain sistem pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran, (A. Pribadi, 2009). Arsitektur layanan sistem pembelajaran <i>online (e-learning)</i> dapat dijadikan rancangan tepat dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik, mengingat tingkat fleksibilitas, skalabilitas serta fungsionalitasnya yang memudahkan kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, (Irawan, 2015). <i>E-Learning</i> adalah salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet (Ghazali, 2014). Sedangkan LMS merupakan sebuah perangkat lunak aplikasi yang digunakan untuk membantu dalam

proses pembelajaran *online* meliputi: Video, Forum diskusi, Obrolan, Bahan Perkuliahan; Kuis, (Simanullang & Rajagukguk, 2020). LMS memungkinkan dosen memfasilitasi dan membuat model diskusi, merencanakan kegiatan *online*, menetapkan tujuan pembelajaran, memberikan pembelajaran dengan banyak pilihan, dan membantu dalam pemecahan masalah dengan proses pengambilan keputusan, (Malcolm Bradley, 2021). Lebih lanjut (Nadirah Mohd Kasim & Khalid, 2016) menjelaskan LMS merupakan salah satu alat *elearning* yang telah banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa, meningkatkan pengalaman belajar dan memudahkan konstruksi pemahaman terhadap topik pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (Azura Adzharuddin & Hwei Ling, 2013) LMS adalah alat penting bagi mahasiswa karena mereka tidak dapat terus mengikuti perkembangan tugas kuliah mereka, namun mendapatkan pemberitahuan instan mengenai tugas harian mereka. dosen memiliki waktu yang lebih mudah untuk menghubungi mahasiswanya di luar jam pelajaran dan dapat langsung memberikan informasi terbaru kepada mereka melalui LMS tentang masalah terkait tugas kuliah mereka, Meskipun pengguna baru LMS menghadapi beberapa masalah, itu semua adalah bagian tak terpisahkan dari pembelajaran dan penggunaan sistem yang benar-benar baru. Dengan demikian *e-learning* dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan materi, siswa dengan pengajar, maupun antara sesama siswa (Rhetno Wardhani & Kuncoro, 2019).

Beberapa keuntungan Penerapan pembelajaran jarak jauh secara *synchronous* dan *asynchronous* menurut (Yunizha, 2024):

1. Meningkatkan interaksi meskipun virtual

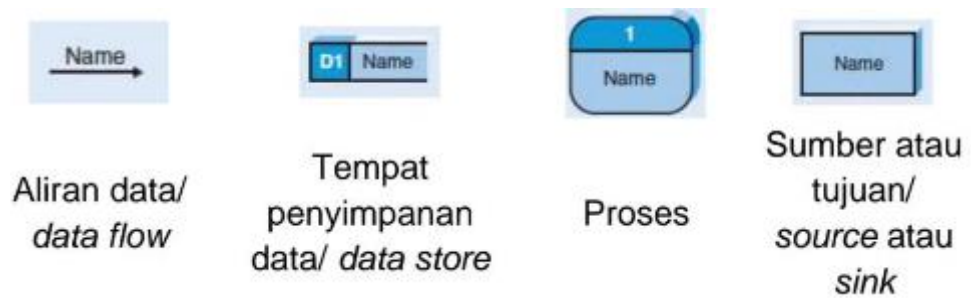
Pembelajaran daring, bukan berarti meniadakan interaksi. Sebagai makhluk sosial, manusia tentu membutuhkan adanya interaksi dengan sesamanya. Meskipun pembelajaran dilakukan berjarak, dengan metode pembelajaran *synchronous* dan

	<i>asynchronous</i>, tercipta lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran dan pengajaran yang menawarkan berbagai cara untuk berinteraksi, kemampuan untuk berkolaborasi serta mengajukan pertanyaan secara <i>real-time</i> antara peserta dan pemateri melalui teknologi pembelajaran <i>synchronous</i>. 2. Tetap meningkatkan keterlibatan peserta pelatihan 3. Waktu pembelajaran yang fleksibel Ketika penyelenggara pelatihan lebih mengedepankan momen belajar mandiri lewat <i>asynchronous</i>, maka peserta akan lebih leluasa mengikuti pelatihan. 4. Biaya pelatihan cenderung lebih hemat 5. Pelatihan lebih efektif dan efisien 6. Bisa mengikuti pelatihan lebih dari satu dalam waktu bersamaan 7. Ikut mengembangkan inovasi di bidang teknologi Penyelenggara pelatihan akan terus membuat sistem atau aplikasi yang <i>user friendly</i> untuk pesertanya. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi di bidang pelatihan, tentu dari segi peserta akan merasa terbantu atau dimudahkan. Data Flow Diagram (DFD) Diagram Alir Data merupakan alat yang menggambarkan arus data didalam sistem secara terstruktur dan jelas, lebih lanjut DFD merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. DFD mulai dipopulerkan pada akhir tahun 1970-an oleh pelopor komputasi Ed Yourdon dan Larry Constantine. Mereka mendasarkannya pada model komputasi grafik aliran data oleh David Martin dan Gerald Estrin. Konsep desain terstruktur mulai dikenal di bidang rekayasa perangkat lunak, dan metode DFD pun mulai dikenal. Konsep ini menjadi lebih populer di kalangan bisnis, karena diterapkan pada analisis bisnis diberbagai perusahaan. Tiga pakar lain yang berkontribusi terhadap peningkatan metodologi DFD adalah Tom
--	--

	DeMarco, Chris Gane, dan Trish Sarson. Mereka bekerja sama dalam berbagai kombinasi untuk menjadi penentu utama simbol dan notasi yang digunakan untuk diagram aliran data. Perbedaan utama dalam simbol-simbol mereka adalah bahwa Yourdon-Coad dan Yourdon-DeMarco menggunakan lingkaran untuk proses, sementara Gane dan Sarson menggunakan persegi panjang dengan sudut membulat (belah ketupat). Ada juga variasi simbol lain yang digunakan, jadi yang penting untuk diingat adalah untuk bersikap jelas dan konsisten dalam bentuk dan notasi yang Anda gunakan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Peraturan-peraturan yang harus diperhatikan dalam penggambaran simbol DFD menurut (Kristanto, 2003) yang pulikasikan oleh (Paillin & Widiatmoko, 2021): 1. Antar-entiti luar tidak diijinkan terjadi hubungan atau relasi. 2. Tidak boleh ada aliran data antara entiti luar dengan tempat penyimpanan. 3. Untuk alasan kerapian, entiti luar atau tempat penyimpanan boleh digambar beberapa kali dengan tanda khusus, misalnya diberi nomor. 4. Satu aliran data boleh mengalirkan beberapa struktur data. 5. Bentuk anak panah aliran data boleh bervariasi. 6. Semua obyek harus mempunyai nama. 7. Aliran data selalu diawali dan diakhiri dengan proses. 8. Semua aliran data harus mempunyai tanda arah Tahapan- tahapan perancangan dengan menggunakan DFD: 1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga <i>Context Diagram</i> DFD level 0. Menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan
--	---

	interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar. <i>Context Diagram</i> sebagai paling tinggi (<i>top level</i>) hanya menggambarkan sistem secara garis besar. <i>Context diagram</i> hanya mempunyai satu proses saja, yaitu proses dengan nomor 0. Diagram ini merupakan gambaran umum dasar dari keseluruhan sistem atau proses yang dianalisis atau dimodelkan. Diagram ini dirancang sebagai tampilan sekilas, yang memperlihatkan sistem sebagai satu proses tingkat tinggi, dengan hubungannya dengan entitas eksternal. Diagram ini harus mudah dipahami oleh khalayak luas, termasuk pemangku kepentingan, analis bisnis, analis data, dan pengembang 2. Membuat DFD level 1 Digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD level 1 merupakan hasil breakdown DFD level 0 atau diagram context yang sebelumnya sudah dibuat. DFD Level 1 menyediakan perincian yang lebih rinci dari bagian-bagian Diagram Level Konteks. Anda akan menyoroti fungsi-fungsi utama yang dijalankan oleh sistem, saat Anda menguraikan proses tingkat tinggi Diagram Konteks menjadi subprosesnya. 3. Membuat DFD level 2, 3 dan seterusnya. Modul - modul pada DFD level 1 dapat di-<i>breakdown</i> menjadi DFD level 2. Modul mana saja yang harus di <i>breakdown</i> lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut.
--	--

Simbul DFD



Gambar 2.1 Simbul DFD (Dennis, Wixom, dan roth.2012)

Keterangan:

1. Aliran data, menggambarkan data yang bergerak dan berpindah sebagai satu kesatuan dari satu tempat dalam sistem ke sistem lain.
2. Tempat penyimpanan data, merupakan tempat penyimpanan data yang statis untuk data. Penyimpanan data dapat mencakup beragam lokasi fisik yang berbeda-beda untuk data, seperti folder file, satu atau beberapa file berbasis komputer atau buku catatan.
3. Proses, menggambarkan tindakan yang dilakukan pada data sehingga data tersebut diubah, disimpan, atau didistribusikan.
4. Sumber dan/atau tujuan data, dikenal sebagai entitas eksternal karena berada diluar sistem.

Aturan DFD

Menurut J Celko (1987) dalam valacich, George dan Hoffer (2015) yang ditulis ulang oleh (Utami, Praba Santika, Fauzan Ahnaf, & Umar, 2024) Menyampaikan daftar aturan yang wajib diperhatikan ketika mengembangkan DFD.

	1. Aturan Dasar	
	a. Proses	
	1	Tidak ada proses yang hanya memiliki output. Proses menghasilkan data dari ketiadaan disebut dengan istilah <i>miracle</i> . Jika sebuah objek hanya memiliki output, maka objek tersebut pasti sebuah source atau entitas eksternal.
	2	Tidak ada proses yang hanya memiliki input atau diistilahkan <i>black hole</i> . Jika sebuah objek hanya memiliki input, maka objek tersebut pasti sebuah sink atau entitas eksternal.
	3	Proses memiliki pelabelan frase kata kerja.
	b. Tempat penyimpanan data	
	1	Data tidak dapat berpindah secara langsung dari satu <i>data store</i> ke <i>data store</i> lainnya. Data harus dipindahkan melalui suatu proses.
	2	Data tidak dapat berpindah secara langsung dari <i>source</i> atau entitas eksternal ke <i>data store</i> . Data harus dipindahkan oleh sebuah proses yang menerima data dari <i>source</i> atau entitas eksternal dan menempatkan data tersebut ke dalam <i>data store</i> .

	3	Data tidak dapat berpindah secara langsung ke <i>sink</i> atau entitas eksternal dari <i>data store</i> . Data harus dipindahkan oleh sebuah proses.
	4	<i>Data store</i> memiliki pelabelan frasa kata benda.
	c. <i>Source/sink</i> atau entitas eksternal	
	1	Data tidak dapat berpindah secara langsung dari <i>source</i> ke <i>sink</i> . Data harus dipindahkan oleh suatu proses jika data tersebut menjadi perhatian sistem yang sedang dianalisis. Jika tidak, aliran data tidak ditampilkan pada DFD.
	2	<i>Source/sink</i> memiliki pelabelan frase kata benda.
	d. Aliran data	
	1	Aliran data hanya memiliki satu arah aliran diantara simbol. Aliran data dapat mengalir ke dua arah antara proses dan penyimpanan data untuk menunjukkan pembacaan dan pembaruan. Namun, hal ini biasanya ditunjukkan oleh dua panah terpisah karena pembacaan dan pembaruan biasanya terjadi pada waktu yang berbeda.
	2	Percabangan dalam aliran data berarti bahwa data yang sama persis mengalir dari lokasi yang sama ke dua atau lebih proses, penyimpanan data, atau <i>source/sink</i> yang berbeda (biasanya mengindikasikan salinan yang berbeda dari data yang sama yang mengalir ke lokasi yang berbeda).
	3	Penggabungan dalam aliran data berarti bahwa data yang sama persis berasal dari setiap dua atau lebih proses, penyimpanan data, atau <i>source/sink</i> ke lokasi yang sama.
	4	Aliran data tidak dapat langsung kembali ke proses yang sama dengan yang ditinggalkannya. Setidaknya satu proses lain harus menangani aliran data tersebut, menghasilkan beberapa aliran data lain, dan mengembalikan aliran data asli ke proses awal.
	5	Aliran data ke sebuah penyimpanan data berarti pembaruan (hapus atau mengubah).

	6	Aliran data dari penyimpanan data berarti mengambil atau menggunakan.
	7	Aliran data memiliki pelabelan frasa kata benda. Lebih dari satu kata benda aliran data dapat muncul pada satu panah selama semua aliran pada panah yang sama bergerak bersama sebagai satu paket.
	2. Balancing	
	1	Aliran data komposit pada satu tingkat dapat dipecah menjadi aliran data komponen pada tingkat berikutnya, tetapi tidak ada data baru yang dapat ditambahkan, dan semua data dalam komposit harus diperhitungkan dalam satu atau beberapa sub aliran.
	2	Masukan ke sebuah proses harus cukup untuk menghasilkan keluaran (termasuk data yang ditempatkan di tempat penyimpanan data) dari proses tersebut. Dengan demikian, semua output dapat dihasilkan, dan semua data dalam input berpindah ke suatu tempat, baik ke proses lain atau ke penyimpanan data di luar proses atau pada DFD yang lebih rinci yang menunjukkan dekomposisi proses tersebut.
	3	Pada DFD level terendah, aliran data baru dapat ditambahkan untuk mewakili data yang ditransmisikan dalam kondisi luar biasa.
	4	Untuk menghindari garis aliran data yang saling bersilangan, analis dapat mengulang <i>data store</i> atau <i>source/sink</i> pada DFD. Analis dapat menggunakan simbol tambahan untuk menunjukkan simbol yang diulang seperti garis ganda pada garis vertikal tengah simbol <i>data-store</i> , atau garis diagonal di sudut kotak <i>source/sink</i> .
Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah metode <i>iterative and agile systems development lifecycle</i>. Berdasarkan metodologi ini, penelitian dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah mengenai aspek e-learning yang akan ditampilkan di dalam Learning Management System, menganalisa detail model yang diperlukan, dan merancang komponen-komponen sistem yang akan dibuat. <i>Agile development</i> adalah sebuah proses pengembangan sistem informasi yang menekankan pada fleksibilitas untuk mengantisipasi persyaratan baru selama proses pengembangan sistem. Sedangkan <i>Iterative development</i> adalah pendekatan pengembangan sistem dimana sistem dibangun bagian per bagian melalui beberapa kali perulangan. Bagian sistem diselesaikan terlebih dahulu kemudian proses diulangi untuk perbaikan dan penambahan hingga semua sistem selesai dibangun.	

Daftar Pustaka	A. Pribadi, R. B. (2009). <i>Model-Model Desain Sistem Pembelajaran</i>. Jakarta: Dian Rakyat. Azura Adzharuddin, N., & Hwei Ling, L. (2013). Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work? <i>International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning</i>, Vol. 3, No. 3, 248-252. Ghazali, K. (2014). Sistem E-Learning untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar (Studi Kasus pada Universitas Indo Global Mandiri Palembang). <i>Scientific Journal of Informatics</i>, 138-152. Imawati, E. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teks terhadap Kemampuan Menulis Teksa Deskriptif. <i>Literasi Vol I No I</i>, 53-63. Irawan, Y. (2015). Analisa dan Perancangan Sistem Pembelajaran Online (E-Learning) Pada SMK Mambaul Falah Kudus. <i>Jurnal SIMETRIS</i>, Vol 6 No 2, 345-352. Malcolm Bradley, V. (2021). Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction. <i>International Journal of Technology in Education Vol. 4, No. 1</i>, 68-92. Muthia, R. (2020). Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Teks Dalam Paradigma Kesatuan Ilmu Pengetahuan. <i>At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam Vol.5, No.1</i>, 59-70. Nadirah Mohd Kasim, N., & Khalid, F. (2016). Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review. <i>International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET) Vol. 11 No. 06</i>, 66-61. Paillin, D. B., & Widiatmoko, Y. (2021). Rancangan Aplikasi Monitoring Online Untuk Meningkatkan Pemeliharaan Prediktif Pada PLTD. <i>Jurnal Sistem Informasi Bisnis</i>, 9-17. Rabiman, R., Nurtanto, M., & Kholifah, N. (2020). Design And Development E-Learning System By Learning Management System (LMS) In Vocational Education. <i>International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 9, Issue 01</i>, 1059-1063. Rhetno Wardhani, D., & Kuncoro, A. (2019). Perancangan Sistem Pembelajaran E-learning Pada Kursus Online dengan Metode Web Based Learning Menggunakan Dokeos di SMK Nasional Depok. <i>Jurnal Ilmiah KOMPUTASI</i>, Volume 18 No : 4, 391-406. Simanullang, N. H., & Rajagukguk, J. (2020). Learning Management System (LMS) Based On Moodle To Improve Students Learning Activity. <i>International Seminar on Trends in Science and Science Education</i>, 1-7. Utami, R., Praba Santika, P., Fauzan Ahnaf, M., & Umar, N. (2024). <i>Analisa Perancangan Sistem</i>. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesai. Wiratno, T., Purnanto, D., & Damaianti, V. S. (2016). <i>Buku Ajar Matakuliah Wajib Umum Bahasa Indonesia Ekpresi Diri dan Akademik</i>. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Yunizha, V. (2024, Juni 05). https://www.ruangkerja.id/. Retrieved from Mengenal Pelatihan Online Synchronous dan Asynchronous Learning, Serupa Tapi Tak Sama: https://www.ruangkerja.id/blog/kenali-

	pelatihan-online-synchronous-dan-asynchronous-learning-serupa-tapi-tak-sama
Tujuan Penelitian	Tujuan Penelitian 1. Untuk mengetahui bagaimana alur kerja sistem pembelajaran LMS matakuliah Bahasa Indonesia 2. Untuk menentukan model dan fungsi sistem secara mendetail 3. Mengetahui alur data melalui pendekatan visual. Manfaat Penelitian 1. Menggambarkan alur kerja sistem pembelajaran LMS matakuliah Bahasa Indonesia 2. Menggambarkan model dan fungsi sistem secara mendetail untuk memudahkan identifikasi kebutuhan sistem 3. Menggambarkan alur data secara lebih mudah melalui pendekatan visual
Biaya Penelitian	Rp. 3. 600.000 .

No	Nama Kegiatan	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
1	Analisis Kebutuhan LMS								
2	Analisis Pengetahuan LMS								
	Identifikasi Keterbatasan LMS								
	Pengembangan Konten LMS								
4	Penerapan DFD								
8	Penyusunan Laporan Penelitian								
10	Publikasi Hasil Penelitian								
	a. Penyusunan naskah artikel ilmiah								
	b. Pemuatan naskah artikel ilmiah pada jurnal Nasional Terakreditasi								

Mengetahui

Ketua Program Studi

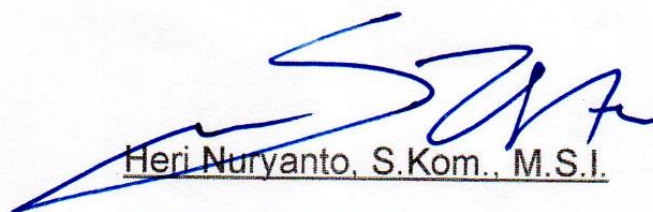



Rosie Oktavia Puspita Rini, M.M.Par

NIDN 1007109204

Batam, 30 Agustus 2024

Ketua Peneliti



Heri Nuryanto, S.Kom., M.S.I.

NIDN 1025038301

Menyetujui

Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



Dr. Agung Edi Wibowo, S.E., M.Si

NIDN 1005067004