



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Desain Grafis Dasar	9034205454	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=4	ECTS=7.95	3	5 Agustus 2021										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
	Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.			Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																
CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																
CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																
CPL-7	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.																
CPL-9	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
CPMK - 1	Mampu memahami ruang lingkup Desain Grafis dan Bidang Kerja Desain Grafis																
CPMK - 2	Mampu menguasai Teori Dasar Desain dan menerapkannya ke dalam Karya Identitas Visual																
CPMK - 3	Mampu Merancang Karya Identitas Visual dengan menerapkan metode perancangan dan mempresentasikannya																
CPMK - 4	Mampu menyusun Laporan Projek karya identitas Visual dalam bentuk bigbook yang menarik dan komunikatif																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9										
	CPMK-1	✓															
	CPMK-2	✓	✓														
	CPMK-3				✓	✓											
	CPMK-4						✓										
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK-1	✓	✓														
	CPMK-2			✓													
	CPMK-3				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
	CPMK-4															✓	✓
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji tentang prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi dan Persepsi Visual sebagai wacana Desain Grafis serta melaksanakan serangkaian latihan berbentuk proyek Desain yaitu merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain logo, sign system, simbol sebuah acara, program, event, dengan strategi teori dan praktek.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra. 2. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. Advertising . Jakarta: Kencana 3. Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc 4. Alexander W. White. 2011. The Elements of Graphic Design, New York, NY: Allworth Press 																

		Pendukung :					
		1. Rustan, Suriyanto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia 2. Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia 3. Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta 4. Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: Elex Media Komputindo					
Dosen Pengampu		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1.Mampu memahami Perkuliahan Desain Grafis Dasar 2.Persiapan Materi dan Bahan Perkuliahan	1.Menjelaskan Peraturan perkuliahan 2.Memahami Agenda kegiatan perkuliahan selama 1 semester 3.Memahami alat dan bahan serta materi yang harus disiapkan dalam mata kuliah Desain Grafis Dasar 4.Menjelaskan pengertian Desain Grafis dan Peranannya	Kriteria: Kehadiran, keaktifan di kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 5 X 50		Materi: pesan verbal dan visual pada media visual Pustaka: <i>Alexander W. White. 2011. The Elements of Graphic Design, New York, NY: Allworth Press</i>	2%
2	Mampu memahami bidang kerja Desain Grafis	1.Menjelaskan bidang kerja Desainer Grafis 2.mendiskripsikan bahasa visual dan Bahasa tanda	Kriteria: Kehadiran, perilaku, kinerja. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 5 X 50	-	Materi: bahasa visual Pustaka: <i>Alexander W. White. 2011. The Elements of Graphic Design, New York, NY: Allworth Press</i>	3%
3	Mampu memahami bahasa visual dalam desain grafis	1.mahasiswa dapat Menjelaskan pengertian dan karakteristik bahasa visual 2.mahasiswa dapat Mengidentifikasi komponen dan gaya visual dalam bahasa visual	Kriteria: Keaktifan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, pengamatan 5 X 50		Materi: Bahasa visual Pustaka: <i>Alexander W. White. 2011. The Elements of Graphic Design, New York, NY: Allworth Press</i>	3%
4	Mampu merancang karya desain grafis pengembangan gaya visual	gaya visual	Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi dan Praktek 5 X 50		Materi: gaya visual Pustaka: <i>Alexander W. White. 2011. The Elements of Graphic Design, New York, NY: Allworth Press</i>	4%

5	<p>1.Mampu merancang karya desain ikon</p> <p>2.Mampu merancang karya desain indeks</p> <p>3.Mampu merancang karya desain simbol</p>	<p>1.mahasiswa dapat mendiskripsikan tahapan perancangan ikon</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang ikon</p> <p>3.Mahasiswa dapat merancang indeks</p> <p>4.Mahasiswa dapat merancang Simbol</p>	<p>Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi, Praktikum 5 X 50		<p>Materi: Ikon Indeks Simbol</p> <p>Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i></p> <hr/> <p>Materi: Penyederhanan bentuk menjadi Simbol dari Tipografi</p> <p>Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	3%
6	<p>1.Mampu merancang karya desain ikon</p> <p>2.Mampu merancang karya desain indeks</p> <p>3.Mampu merancang karya desain simbol</p>	<p>1.mahasiswa dapat mendiskripsikan tahapan perancangan ikon</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang ikon</p> <p>3.Mahasiswa dapat merancang indeks</p> <p>4.Mahasiswa dapat merancang Simbol</p>	<p>Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi, Praktikum 5 X 50		<p>Materi: Ikon Indeks Simbol</p> <p>Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i></p> <hr/> <p>Materi: Penyederhanan bentuk menjadi Simbol dari Tipografi</p> <p>Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	3%
7	Mampu menerapkan teori gestalt dalam perancangan karya desain grafis	<p>1.mahasiswa dapat mendiskripsikan metode perancangan</p> <p>2.Merancang karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt</p>	<p>Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi, praktek 3 X 50		<p>Materi: Gestalt</p> <p>Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i></p> <hr/> <p>Materi: Layout pada logo Gestalt</p> <p>Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%

8	Mampu menerapkan teori gestalt dalam perancangan karya desain grafis	1.mahasiswa dapat mendiskripsikan metode perancangan 2.Merancang karya desain grafis dengan menerapkan teori gestalt	Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi, praktek 3 X 50		Materi: Gestalt Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i> Materi: Layout pada logo Gestalt Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia</i>	10%
9	1.Mampu memahami Identitas Visual 2.Mampu mengidentifikasi Obyek Wisata yang belum memiliki identitas visual	1.Menjelaskan pengertian dan fungsi Identitas Visual 2.menjelaskan jenis-jenis atau lingkup identitas visual	Kriteria: Kehadiran, perilaku, Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 3 X 50		Materi: Identitas Visual Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i> Materi: Logo sebagai identitas Visual Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i>	5%
10	1.mahasiswa mampu menentukan proyek Desain 2.Mampu menerjemahkan brief dari klien / Obyek Wisata 3.Mendesain Perencanaan Produk (Solusi yang ditawarkan, konsep)	1.mahasiswa dapat merespon pertanyaan yang dilontarkan oleh dosen dengan kalimat yang urut 2.maahasiswa dapat merecall memory sebagai pengalaman saat di tempat wisata 3.mahasiswa dapat berargumen terkait logo Identitas Visual yang ada di tempat wisata	Kriteria: keaktifan mahasiswa, merespon lingkungan sekitar melalui sign system. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah, tanya jawab, diskusi Dosen bertanya : bagaimana pendapat kalian mengenai Identitas Visual tempat wisata di Surabaya? Mahasiswa menjawab dengan argumentasi yang berbeda-beda sesuai dengan pengalaman masing-masing. 2 X 50	Direct Instruction 2x50	Materi: Identitas Visual Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i> Materi: Identitas Visual Pustaka: <i>Moriarty, Sandra, dkk. 2011. Advertising . Jakarta: Kencana</i> Materi: Logo sebagai Identitas Visual Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i>	5%

11	<p>1. Menyusun Penjadwalan Proyek dan pembagian tim produksi proyek</p> <p>2. Mengumpulkan Data verbal dan visual</p>	<p>mahasiswa dapat menyusun perencanaan proyek Sign System</p>	<p>Kriteria: keaktifan mahasiswa, merespon lingkungan sekitar melalui sign system.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50</p>	<p>Direct Instruction 2x50</p>	<p>Materi: Metode perancangan Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p> <p>Materi: Logo sebagai identitas visual Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i></p> <p>Materi: Logo sebagai identitas visual Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i></p>	5%
12	<p>1. Mampu mengidentifikasi data dan menganalisis data berdasarkan brief</p> <p>2. Mampu menyusun Konsep Perancangan Logo sebagai identitas Visual</p>	<p>1. mahasiswa dapat mengidentifikasi data dan menganalisis data berdasarkan brief</p> <p>2. Mahasiswa dapat menyusun Konsep Perancangan Logo sebagai identitas Visual</p>	<p>Kriteria: Kelengkapan data</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>diskusi, praktik 2 X 50</p>	<p>Direct Instruction monitor pengembangan proyek 2x50</p>	<p>Materi: Metode perancangan Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p>	5%

13	<p>1. Mampu mengidentifikasi data dan menganalisis data berdasarkan brief</p> <p>2. Mampu menyusun Konsep Perancangan Logo sebagai identitas Visual</p>	<p>1. mahasiswa dapat memvisualisasikan Identitas Visual</p> <p>2. Mahasiswa dapat menyusun Identitas Visual ke dalam GSM</p>	<p>Kriteria: Kelengkapan tahapan visualisasi</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>diskusi, praktik 2 X 50</p>	<p>Direct Instruction monitor pengembangan proyek 2x50</p>	<p>Materi: Metode perancangan</p> <p>Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p> <hr/> <p>Materi: Perancangan Logo</p> <p>Pustaka: <i>Murphy & Rowe. 1993. How to Design Trade Mark and Logos. London: North Light Books, Quarto Publishing Plc</i></p> <hr/> <p>Materi: Tahapan Perancangan</p> <p>Pustaka: <i>Kumar, Vijay. 2016. 101 Metode Desain. Jakarta: Elex Media Komputindo</i></p>	5%
14	<p>Mampu merancang karya desain grafis sign system</p>	<p>1. mahasiswa dapat mempresentasikan Identitas Visual dalam bentuk GSM kepada klien</p> <p>2. Menguji hasil proyek</p>	<p>Kriteria: 1. Kelancaran Komunikasi 2. Gaya bahasa yang digunakan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>diskusi, Presentasi 4 X 50</p>		<p>Materi: Metode perancangan</p> <p>Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p> <hr/> <p>Materi: Perancangan Logo</p> <p>Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i></p>	5%

15	<p>1.Mampu menyusun laporan proyek</p> <p>2.Mampu menyusun buku Proyek yang menarik dan komunikatif</p> <p>3.Mampu Mengevaluasi pengalaman pengerjaan proyek dan implementasinya di tempat wisata</p>	<p>1.mahasiswa dapat menyusun laporan proyek</p> <p>2.Mahasiswa dapat menyusun buku Proyek yang menarik dan komunikatif</p> <p>3.Mahasiswa dapat Mengevaluasi pengalaman pengerjaan proyek dan implementasinya di tempat wisata</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Laporan Proyek disusun secara urut dan sistematis</p> <p>2.Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>diskusi, pemantauan pengerjaan proyek 4 X 50</p>		<p>Materi: Metode perancangan</p> <p>Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p> <hr/> <p>Materi: penyusunan bigbook</p> <p>Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia</i></p> <hr/> <p>Materi: penyusunan bigbook</p> <p>Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p> <hr/> <p>Materi: Penyusunan laporan Proyek</p> <p>Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i></p>	7%
----	---	---	---	---	--	---	----

16	<p>1. Mampu menyusun laporan proyek</p> <p>2. Mampu menyusun buku Proyek yang menarik dan komunikatif</p> <p>3. Mampu Mengevaluasi pengalaman pengerjaan proyek dan implementasinya di tempat wisata</p>	<p>1. mahasiswa dapat menyusun laporan proyek</p> <p>2. Mahasiswa dapat menyusun buku Proyek yang menarik dan komunikatif</p> <p>3. Mahasiswa dapat Mengevaluasi pengalaman pengerjaan proyek dan implementasinya di tempat wisata</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Laporan Proyek disusun secara urut dan sistematis</p> <p>2. Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan originalitas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>diskusi, pemantauan pengerjaan proyek 4 X 50</p>	<p>Materi: Metode perancangan Pustaka: <i>Tinarbuko, Sumbo. 2021. Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta</i></p> <p>Materi: penyusunan bigbook Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2013. Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia</i></p> <p>Materi: penyusunan bigbook Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2010. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p> <p>Materi: Penyusunan laporan Proyek Pustaka: <i>Masri, Andry. 2010. Strategi Visual . Jakarta: Jalasutra.</i></p>	30%
----	--	--	---	---	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	25%
4.	Tes	2.5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



Dr. Asidigisianti Surya Patria,
S.T., M.Pd.
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:44 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

