

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																													
surface design	8321202163	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	4	20 Juni 2024																																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																														
	Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd, M.Pd		Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd, M.Pd			Dr. Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., 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-8	Terampil dalam menerapkan konsep keilmuan tata busana dalam pengembangan inovasi dan kreativitas budaya daerah																																																																																																		
	CPL-9	Terampil dalam kompetensi keahlian di bidang tata busana meliputi: fashion designer, pattern maker dan dressmaker, dan kriya fashion berwawasan kewirausahaan																																																																																																		
	CPL-13	Mampu menerapkan konsep bidang profesional tata busana untuk pemecahan masalah terkait pembelajaran tata busana dan produksi busana																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																			
	CPMK - 1	Mahasiswa memiliki kemampuan dan pemahaman tentang Surface Design																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar surface design																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat macam-macam setikan dasar pada surface design																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</td><td>CPL-13</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-8	CPL-9	CPL-13	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓	✓																																																																									
	CPMK	CPL-3	CPL-8	CPL-9	CPL-13																																																																																															
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓																																																																																																		
CPMK-3			✓	✓																																																																																																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																				
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>																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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓							✓																																																																																											
CPMK-3			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																				
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini mengkaji tentang konsep dasar surface design yang difokuskan pada sulaman tangan dan bordir (pengertian, sejarah, tujuan, alat dan bahan). Desain sulaman tangan dan bordir meliputi sumber, motif dasar desain dan prinsip dasar desain), macam-macam sulaman tangan dan macam-macam bordir, operasional mesin bordir mesin serta mampu mengoperasikan bordir semi otomatis (Computerized Embroidery). Pengerjaan teknik sulaman tangan dan bordir pada produk jadi seperti pelengkap busana, assesoris, pelengkap busana, house wear (lenan rumah tangga).																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																			
	1. Hasyim,Heny. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa 2. Ganderton, Lucinda. 2015. Embroidery Stitches step by step. Great Britain: Dorling Kindersley Limited. 3. Kriswati,Enny. 2010. Seni Bordir. Bandung : Humaniara Utama Press. 4. Rezendes, Cheryl.2013. Fabric Surface Design. North Adams: Storey Publishing. 5. Singer.Instruction for art Embroidery and lace work. New York. 6. Suhersono,Hery. 2011. Mengenal lebih dalam bordir lukis. Jakarta : Dian Rakyat. 7. Suhersono,Hery. 2005. Desain bordir motif Geometris. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 8. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama. 9. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : GramediaPustaka Utama. 10. Wancik,Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage).Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia. 11. Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG. 12. Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.																																																																																																			

		Pendukung : 1. 1. Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia 2. 2. Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG					
Dosen Pengampu		Peppy Mayasari, S.Pd., M.Pd. Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd.					
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	Mahasiswa memahami konsep dasar surface design yang difokuskan sulaman tangan dan bordir	1.1. Menjelaskan Pengertian surface design 2.2. Menjelaskan fungsi surface design 3.3. Menjelaskan macam-macam jenis bordir 4.4. Menjelaskan prinsip surface design 5.5. Menjelaskan macam-macam sumber ide pengembangan surface design	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Hybrid Learning: 1. Melakukan diskusi terkait kontrak perkuliahan dosen dengan mahasiswa 2. Ceramah menjelaskan terkait RPS mata kuliah 3. menjelaskan materi terkait konsep dasar surface design 3. Diskusi terkait kesepakatan dan teknis dalam perkuliahan surface design 4. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep mata kuliah surface design 5. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep surface design 2 X 50	Synchronous (google meet): 1. Melakukan diskusi terkait kontrak perkuliahan dosen dengan mahasiswa 2. Ceramah menjelaskan terkait RPS mata kuliah surface design 3. Diskusi terkait kesepakatan dan teknis dalam perkuliahan surface design 4. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep mata kuliah surface design 5. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep surface design 2x 50	Materi: pengertian bordir dalam surface design Pustaka: 1. Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia Materi: fungsi dan macam-macam bordir Pustaka: Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia.	5%
2	Mahasiswa memahami konsep dasar surface design yang difokuskan sulaman putih	1.1. Menjelaskan Pengertian sulaman putih 2.2. Menjelaskan fungsi sulaman putih 3.3. Menjelaskan macam-macam sulaman putih	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	1. Diskusi terkait materi sulaman putih 2. Tanya jawab terkait sulaman putih 5. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep surface design 2 X 50		Materi: prinsip dan macam-macam sumber ide pada pengembangan surface design Pustaka: 2. Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG Materi: sulaman putih Pustaka: Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG.	5%

3	Mahasiswa dapat membuat sulaman berwarna & sulaman pita	1.1. Menjelaskan pengertian sulaman berwarna & pita 2.2. Menjelaskan macam-macam sulaman berwarna & pita 3.3. Membuat desain sulaman berwarna & pita 4. 4. Membuat laporan dan jobdesk	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran dikelas: Diskusi dan Presentasi Project Based Learning: 1. Fase 1: Pembagian kelompok sesuai dengan permasalahan tentang sulaman berwarna 2. Fase 2: Mendesain sulaman berwarna sesuai dengan kriteria 3. Fase 3: mahasiswa dapat menyusun jobdesk sesuai dengan tugas masing-masing 2 X 50		Materi: sulaman berwarna Pustaka: <i>Ganderton, Lucinda. 2015. Embroidery Stitches step by step. Great Britain: Dorling Kindersley Limited.</i>	5%
4	Mahasiswa dapat membuat sulaman berwarna & pita	memilih hasil jadi desain & jenis bahan yang digunakan untuk membuat sulaman berwarna & pita	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project Based Learning: 1. Fase 4: Melakukan monitoring terkait teknis dalam membuat macam-macam sulaman berwarna & pita 2. Mahasiswa dapat memilih jenis bahan yang digunakan untuk membuat sulaman berwarna & pita 2 X 50		Materi: macam-macam desain hias Pustaka: <i>Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : GramediaPustaka Utama.</i> Materi: penerapan desain hias Pustaka: <i>Suhersono, Hery. 2005. Desain bordir motif Geometris. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.</i>	5%
5	Mahasiswa dapat membuat sulaman terawang	1.1. Menjelaskan pengertian sulaman terawang 2.2. Menjelaskan macam-macam sulaman terawang 3.3. Menjelaskan macam-macam bahan sulaman terawang	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan dan penugasan 2 X 50		Materi: macam-macam desain hias Pustaka: <i>Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : GramediaPustaka Utama.</i> Materi: sulaman terawang Pustaka: <i>Ganderton, Lucinda. 2015. Embroidery Stitches step by step. Great Britain: Dorling Kindersley Limited.</i>	5%
6	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar bordir komputer dan tools yang ada didalam bordir komputer	1.1. Menjelaskan pengertian bordir komputer 2.2. Menjelaskan macam-macam tools yang ada di bordir komputer 3.4. Membuat desain prototype bordir komputer	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan dan penugasan 2 X 50		Materi: bordir komputer Pustaka: <i>Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.</i>	5%

7	Mahasiswa dapat menerapkan Teknik bordir komputer dengan program wilcom.	hasil jadi sulaman berwarna & pita	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	diskusi penerapan bordir komputer dengan program wilcom. Project Based Learning (PjBL) Fase 5: Penilaian hasil jadi sulaman berwarna & pita Fase 6: Evaluasi Pengalaman Memberikan masukan terhadap hasil jadi sulaman berwarna & pita 2 X 50		Materi: bordir komputer dengan program wilcom Pustaka: <i>Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.</i>	5%
8	UTS	hasil proyek penerapan surface design pada busana pertama	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tes tulis dan praktek 2 X 50		Materi: semua materi 1-7 Pustaka: <i>Rezendes, Cheryl.2013. Fabric Surface Design. North Adams: Storey Publishing.</i> Materi: materi 1-7 Pustaka: <i>Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.</i>	10%
9	Mahasiswa dapat membuat bordir terawang/kerancang	1.1. Menjelaskan pengertian bordir terawang/kerancang 2.2. Menjelaskan macam-macam bordir terawang/kerancang 3.3. Mendesain bordir terawang/kerancang 4.4. Membuat laporan dan jobdesk	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan. 2 X 50		Materi: bordir terawang Pustaka: <i>Singer.Instruction for art Embroidery and lace work. New York.</i> Materi: macam-macam bordir terawang Pustaka: <i>Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama.</i> Materi: mendesain bordir terawang Pustaka: <i>Hasyim,Heny. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa</i>	5%

10	Mahasiswa dapat membuat bordir terawang/kerancang	1.1. Menjelaskan pengertian bordir terawang/kerancang 2.2. Menjelaskan macam-macam bordir terawang/kerancang 3.3. Mendesain bordir terawang/kerancang 4.4. Membuat laporan dan jobdesk	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan. 2 X 50		Materi: bordir terawang Pustaka: <i>Singer. Instruction for art Embroidery and lace work. New York.</i> Materi: macam-macam bordir terawang Pustaka: <i>Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama.</i> Materi: mendesain bordir terawang Pustaka: <i>Hasyim, Heny. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa</i>	5%
11	Mahasiswa dapat bordir 2 Dimensi dan inkrustasi	1.1. Menjelaskan pengertian bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 2.2. Menjelaskan macam-macam bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 3.3. Mendesain bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 4.4. Membuat bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 5.5. Membuat laporan dan jobdesk	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan. 2 X 50		Materi: bordir 2 Dimensi dan inkrustasi Pustaka: <i>Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG.</i>	5%
12	Mahasiswa dapat bordir 3 D	1.1. Menjelaskan pengertian bordir 3 D 2.2. Menjelaskan macam-macam bordir 3 D 3.3. Mendesain bordir 3 D 4.4. Membuat bordir 3 D 5.5. Membuat laporan dan jobdesk	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning: 1. Fase 4: Melakukan monitoring terkait teknis dalam membuat bordir 3 D 2. Mahasiswa dapat memilih jenis bahan yang digunakan untuk bordir 3 D 2 X 50		Materi: mendesain bordir 3D Pustaka: <i>Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG.</i> Materi: teknik membuat bordir 3D Pustaka: <i>Hasyim, Heny. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa</i>	5%
13	Mahasiswa dapat membuat bordir Beludru dan sengkeli	1.1. pengertian bordir Beludru dan sengkeli 2.2. macam-macam bordir Beludru dan sengkeli 3.3. pembuatan bordir Beludru dan sengkeli	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan. 2 X 50		Materi: bordir Beludru dan sengkeli Pustaka: 2. <i>Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG</i>	5%

14	Mahasiswa dapat membuat project tugas Akhir berupa produk jadi	1.1. Mempresentasikan hasil jadi project 2.2. Mahasiswa melakukan pemecahan masalah pada hasil jadi produk yang telah dibuat	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL, Presentasi, Diskusi dan Tanya jawab: Mempresentasikan hasil jadi produk akhir Melakukan analisis dan evaluasi Project hasil jadi 2 X 50		Materi: project penerapan macam-macam teknik bordir Pustaka: <i>Yuliarna. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG.</i> Materi: pemilihan bahan pada pembuatan project busana Pustaka: <i>Rezendes, Cheryl.2013. Fabric Surface Design. North Adams: Storey Publishing.</i>	5%
15	Menyusun laporan pembuatan bordiran dengan penuh tanggung jawab, komunikatif dan efektif dalam pekerjaannya sendiri	1.1. Menyusun laporan akhir pada hasil jadi produk bordir 2.2. Menerapkan sikap tanggung jawab, komunikatif dan efektif dalam menyusun laporan surface design	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi dan Tanya jawab: Fase 6: melakukan analisis dan evaluasi laporan project pembuatan dan pengembangan bordir Mahasiswa menerapkan sikap bertanggung jawab , komunikatif dan efektif 2 X 50		Materi: penyusunan portofolio bordir Pustaka: 1. <i>Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia</i> Materi: isi portofolio berkaitan dengan project pembuatan busana Pustaka: <i>Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia.</i>	10%
16	hasil proyek penerapan surface design pada busana	materi pertemuan 1-15	Kriteria: 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	evaluasi hasil proyek penerapan surface design pada busana 2 X 50		Materi: materi 1-15 Pustaka: <i>Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia.</i> Materi: materi 1-15 Pustaka: <i>Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57.5%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
		100%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **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 S1
Pendidikan Tata Busana



Dr. Imami Arum Tri Rahayu,
S.Pd., M.Pd.
NIDN 0701128101

UPM Program Studi S1
Pendidikan Tata Busana



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Juli 2025 Jam 14:23 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

