

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI FAKULTAS : FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS PROGRAM STUDI. : S1 BISNIS DIGITAL				Kode Dokumen: KKNIBD2022
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Simulasi Bisnis Digital	SBD412034	MKK	3	VII	1 Mret 2022
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
	Ir. Arif Mudi Priyatno, ST.,M.Kom Ir. Fahmi Iqbal Firmananda, S.Kom.,MM Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si		 Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si		 Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi				
	Kode	Rumusan			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	S10	Menginternilaisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan			
	S11	Mampu mengintegrasikan kecakapan (1) belajar dan berinovasi (<i>learning and innovation skills</i>), (2) penguasaan informasi, media, dan teknologi (<i>information, media and technology skills</i>), dan (3) pengembangan karir dan kecakapan hidup (<i>life and career skills</i>);			
	P1	Menguasai konsep dan metode keilmuan yang menaungi substansi bidang Bisnis Digital			
	P2	Menguasai integrasi teknologi, pedagogi, muatan keilmuan dana/atau keahlian, serta komunikasi;			
	P3	Menguasai konsep ilmu Bisnis Digital secara umum termasuk didalamnya perencanaan usaha, penciptaan usaha, pengembangan usaha, pemodelan usaha, serta kreativitas dan inovasi;			
	KU1	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik di bidang Bisnis Digital serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;			
	KU6	Mempunyai kemampuan dalam mendefenisikan Kebutuhan dunia usaha dan Industri terhadap kinerja (menganalisis, mengembangkan dan mengevauasi) metode berbasis digital.			
	KK3	Mampu berpikir secara logis, analitis, kritis, kreatif, inovatif, serta mengaplikasikan berbagai model keputusan (<i>decision making model</i>) dalam menentukan solusi strategis terkait			
	KK4	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan berwirausaha			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					

	Kode	Rumusan							
	CPMK 1	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan bisnis digital dengan menerapkan konsep dan metode keilmuan dalam perencanaan, penciptaan, dan pengembangan usaha berbasis digital. (P1, P3, KU1, KK3)							
	CPMK 2	Mampu mengembangkan model bisnis digital yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan media digital untuk mendukung kegiatan kewirausahaan. (S10, P2, KK4)							
	CPMK 3	Mampu mengintegrasikan keterampilan belajar, inovasi, penguasaan informasi, media, dan teknologi dalam simulasi bisnis digital untuk menghasilkan solusi strategis dan kreatif. (S11, KU1, KK3)							
	CPMK 4	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kemandirian dalam menjalankan simulasi bisnis digital, serta menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan dengan semangat kejuangan. (S9, S10, P3)							
	CPMK 5	Mampu mendefinisikan kebutuhan dunia usaha dan industri terhadap kinerja berbasis digital melalui analisis dan evaluasi model bisnis yang diterapkan dalam simulasi. (CPL Terkait: KU6, KK3)							
	Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)								
	Sub-CPMK 1	Mampu menganalisis kebutuhan bisnis digital dengan mengidentifikasi peluang pasar dan tren teknologi terkini (CPMK1)							
	Sub-CPMK 2	Mampu mengembangkan perencanaan usaha berbasis digital dengan mengaplikasikan konsep ilmu bisnis digital secara komprehensif. (CPMK 1, CPMK 5)							
	Sub-CPMK 3	Mampu menciptakan model bisnis digital yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan kewirausahaan. (CPMK 2)							
	Sub-CPMK 4	Mampu mengintegrasikan media digital dalam strategi bisnis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional. (CPMK 2, CPMK 3)							
	Sub-CPMK 5	Mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dan kemandirian dalam pelaksanaan simulasi bisnis digital, dengan menerapkan prinsip kewirausahaan dan semangat kejuangan. (CPMK 4)							
	Sub-CPMK 6	Mampu melakukan analisis kritis terhadap model bisnis yang diterapkan dalam simulasi, dengan fokus pada keberlanjutan dan skalabilitas. (CPMK 3, CPMK 5)							
	Sub-CPMK 7	Mampu mendefinisikan dan mengevaluasi kebutuhan teknologi dan sumber daya manusia untuk mendukung pengembangan bisnis digital yang berkelanjutan. (CPMK 5)							
	Sub-CPMK 8	Mampu menerapkan keterampilan belajar dan inovasi dalam pengembangan karir di bidang bisnis digital melalui proyek simulasi. (CPMK 3)							
	Korelasi antara CPMK dan Sub-CPMK								
		Sub-CPMK 1	Sub-CPMK 2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK 4	Sub-CPMK 5	Sub-CPMK 6	Sub-CPMK 7	Sub-CPMK 8
	CPMK 1	√	√						
	CPMK 2			√	√				
	CPMK 3				√		√		√
	CPMK 4					√			
	CPMK 5		√				√	√	

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Simulasi Bisnis Digital dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengelola dan membuat keputusan dalam konteks bisnis digital melalui simulasi interaktif. Dengan menggunakan alat simulasi canggih, mahasiswa akan dapat menerapkan teori bisnis yang telah dipelajari dalam situasi yang mendekati kondisi dunia nyata. Simulasi ini bertujuan untuk mengasah keterampilan analitis, strategi, dan pengambilan keputusan mahasiswa dalam lingkungan bisnis digital yang dinamis.
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Teknik analisis peluang pasar 2. Identifikasi tren teknologi dalam bisnis digital 3. Studi kasus perencanaan usaha digital yang sukses 4. Inovasi dalam bisnis digital 5. Teknologi informasi sebagai enabler dalam model bisnis 6. Integrasi media digital dengan operasional bisnis 7. Studi kasus penerapan media digital dalam bisnis 8. Sikap profesional dalam simulasi bisnis 9. Konsep keberlanjutan dan skalabilitas dalam bisnis digital 10. Peran sumber daya manusia dalam bisnis digital 11. Evaluasi kebutuhan teknologi dan SDM untuk keberlanjutan
Pustaka	Utama :
	1. Wijaya, J. (2018). <i>Digital Marketing: Strategi Memenangkan Persaingan di Era Digital</i>. Elex Media Komputindo. Bab 3 (halaman 45-80). 2. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. John Wiley & Sons. Chapter 4 (halaman 119-154). 3. Ries, E. (2011). <i>The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</i>. Crown Publishing. Chapter 7 (halaman 209-240). 4. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). <i>Marketing Management</i> (15th ed.). Pearson. Chapter 19 (halaman 612-640). 5. Drucker, P. F. (2014). <i>Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles</i>. Harper Business. Chapter 9 (halaman 239-270). 6. Johnson, M. W. (2018). <i>Reinvent Your Business Model: How to Seize the White Space for Transformative Growth</i>. Harvard Business Review Press. Chapter 6 (halaman 200-230) 7. Christensen, C. M., & Raynor, M. E. (2013). <i>The Innovator's Solution: Creating and Sustaining Successful Growth</i>. Harvard Business Review Press. Chapter 9 (halaman 293-320).
	Pendukung :
	1. Motivasi Usaha Dan Penyusunan Model Bisnis Peternak Lebah Madu Galo-Galo Kuok Kabupaten Kampar oleh RJ Farhas Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 3 (2), 194-196 2. Fadilah, N. (2021). <i>Sumber Daya Manusia untuk Bisnis Digital</i>. Penerbit Pustaka Pelajar. Bab 5 (halaman 140-170).
Dosen Pengampu	Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
Mata Kuliah Syarat	

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1,2	Mampu menganalisis kebutuhan bisnis digital dengan mengidentifikasi peluang pasar dan tren teknologi terkini (CPMK1)	- Kemampuan mengidentifikasi peluang pasar dalam konteks bisnis digital. - Kemampuan menganalisis tren teknologi yang mempengaruhi bisnis digital. - Kualitas argumentasi dan kesesuaian dengan data aktual dalam analisis.	Kriteria : rubrik holistik Bentuk Penilaian : Non Tes	Kuliah dan diskusi : Identifikasi tren teknologi dalam bisnis digital dan Analisis literatur tentang tren teknologi (1x50") Tugas Mandiri 1 : cari data aktual (data pasar) untuk kemudian di analisis (1 x 60") Tugas Terstruktur 1 : Review Artikel tentang teknologi dan bisnis digital (1x60") Praktikum : Workshop: Analisis kebutuhan bisnis menggunakan data pasar aktual. (2x170")	- Teknik analisis peluang pasar - Identifikasi tren teknologi dalam bisnis digital Pustaka : Wijaya, J. (2018). <i>Digital Marketing: Strategi Memenangkan Persaingan di Era Digital</i>. Elex Media Komputindo. Bab 3 (halaman 45-80).	10
3,4	Mampu mengembangkan perencanaan usaha berbasis digital dengan mengaplikasikan konsep ilmu bisnis digital secara komprehensif. (CPMK 1, CPMK 5)	- Kelengkapan dan kedalaman perencanaan usaha digital yang dikembangkan. - Relevansi konsep yang diaplikasikan dalam perencanaan bisnis. - Inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan strategi bisnis.	Kriteria : Pedoman Penskoran dan Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Non Tes	Kuliah dan diskusi kelompok (1x50") Tugas Mandiri : Mahasiswa diminta untuk menyusun rencana usaha digital yang lengkap, mencakup aspek-aspek seperti analisis pasar, penentuan target pasar, model bisnis, dan strategi pemasaran (1x60") Tugas Terstruktur : Mahasiswa dibagi dalam	- Langkah-langkah perencanaan usaha digital - Komponen utama dalam perencanaan bisnis digital Pustaka : Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i>. John Wiley & Sons. Chapter 4 (halaman 119-154).	15

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				kelompok untuk mempresentasikan rencana usaha digital mereka di depan kelas. Presentasi harus mencakup ide inovatif dan strategi pemasaran yang kreatif. • Praktikum / Simulasi: Membuat perencanaan usaha digital untuk skenario bisnis yang diberikan (2x170)		
5,6	Mampu menciptakan model bisnis digital yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan kewirausahaan. (CPMK 2)	• Kemampuan dalam menciptakan model bisnis yang inovatif. • Efektivitas penggunaan teknologi informasi dalam mendukung model bisnis. • Kesesuaian model bisnis dengan prinsip kewirausahaan.	Kriteria : Rubrik Analitik Bentuk Penilaian Non Tes	• Kuliah interaktif dengan brainstorming ide • Diskusi kelompok tentang inovasi model bisnis (1x50") • Tugas Mandiri : Mahasiswa melakukan analisis tentang bagaimana teknologi informasi dapat diterapkan untuk mendukung model bisnis yang telah di buat. Termasuk perangkat lunak, platform digital, atau alat analisis data (1x60") • Tugas Struktural : Setiap mahasiswa / kelompok	• Konsep dan jenis model bisnis digital • Inovasi dalam bisnis digital Pustaka : Ries, E. (2011). <i>The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</i>. Crown Publishing. Chapter 7 (halaman 209-240). Motivasi Usaha Dan Penyusunan Model Bisnis Peternak Lebah Madu Galo-Galo Kuok Kabupaten Kampar oleh RJ Farhas Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 3 (2), 194-196	15

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				mempresentasikan model bisnis beserta teknologi informasi yang mendukungnya. Presentasi harus mencakup analisis bagaimana teknologi tersebut meningkatkan nilai tambah bagi pelanggan dan keberlanjutan bisnis. (1x60') Praktikum: Workshop Pengembangan model bisnis digital menggunakan tools seperti Business Model Canvas. (2x170")		
7	Mampu mengintegrasikan media digital dalam strategi bisnis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional. (CPMK 2, CPMK 3)	- Kemampuan mengintegrasikan media digital dengan strategi bisnis. - Efektivitas strategi media digital yang dikembangkan. - Kesesuaian strategi dengan tujuan operasional bisnis	Kriteria : Rubrik Analitik Bentuk Penilaian Non Tes Laporan simulasi	- Kuliah dengan contoh penerapan nyata - Diskusi kelompok tentang strategi integrasi media digital (1x50") Tugas Mandiri : Mahasiswa diminta untuk menyusun rencana integrasi media digital dalam strategi bisnis yang telah di buat. Rencana harus mencakup pemilihan platform media sosial, konten yang akan diproduksi, dan jadwal publikasi. (1x60")	- Peran media digital dalam strategi bisnis - Integrasi media digital dengan operasional bisnis - Studi kasus penerapan media digital dalam bisnis Pustaka : Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). <i>Marketing Management</i> (15th ed.). Pearson. Chapter 19 (halaman 612-640).	10

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Tugas Terstruktur : Setiap kelompok mempresentasikan strategi media digital yang telah mereka kembangkan, menjelaskan bagaimana strategi tersebut dapat mendukung tujuan operasional bisnis (1x60") Praktikum Simulasi: Mengembangkan strategi media digital untuk bisnis yang ada (2x170")		
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9,10	Mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dan kemandirian dalam pelaksanaan simulasi bisnis digital, dengan menerapkan prinsip kewirausahaan dan semangat kejuangan. (CPMK 4)	- Kemandirian dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. - Penerapan prinsip kewirausahaan dalam kegiatan simulasi. - Kualitas kerja individu dalam proyek simulasi	Kriteria : Rubrik Holistik Bentuk Penilaian Non Tes	- Kuliah motivasional - Diskusi kelompok tentang etika profesional dan kewirausahaan (1x50") Tugas Mandiri : Mahasiswa diminta untuk mengevaluasi penerapan prinsip kewirausahaan dalam kegiatan simulasi bisnis yang telah dilakukan. Ini dapat berupa penilaian terhadap keputusan yang diambil dan dampaknya terhadap hasil simulasi. (1 x60") Tugas Struktur : Setelah	- Prinsip kewirausahaan dan keuangan dalam bisnis - Sikap profesional dalam simulasi bisnis Pustaka : Drucker, P. F. (2014). <i>Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles</i>. Harper Business. Chapter 9 (halaman 239-270).	10

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				presentasi, mahasiswa melakukan sesi kritik dan umpan balik terhadap proyek simulasi yang dipresentasikan oleh kelompok lain. Setiap kelompok diharapkan memberikan masukan konstruktif dan diskusi mengenai penerapan prinsip kewirausahaan. (1x60) Praktikum Simulasi: Pelaksanaan proyek bisnis digital secara mandiri. (2x170")		
11,12	Mampu melakukan analisis kritis terhadap model bisnis yang diterapkan dalam simulasi, dengan fokus pada keberlanjutan dan skalabilitas. (CPMK 3, CPMK 5)	- Kedalaman analisis kritis terhadap model bisnis. - Fokus pada aspek keberlanjutan dan skalabilitas. - Relevansi analisis dengan data dan tren yang ada.	Kriteria : Rubrik Holistik Bentuk Penilaian Nontes	- Kuliah dan diskusi kelompok Studi kasus dan analisis kritis (1x50") Tugas Mandiri : Mahasiswa melakukan riset mengenai tren terkini yang mempengaruhi industri terkait model bisnis yang dipilih. Riset harus mencakup data yang relevan dan bagaimana tren tersebut dapat mempengaruhi keberlanjutan dan skalabilitas model bisnis. (1x60")	- Konsep keberlanjutan dan skalabilitas dalam bisnis digital - Teknik analisis kritis model bisnis - Studi kasus model bisnis digital yang scalable dan sustainable Pustaka : Johnson, M. W. (2018). <i>Reinvent Your Business Model: How to Seize the White Space for Transformative Growth</i>. Harvard Business Review Press. Chapter 6 (halaman 200-230)	15

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				• Tugas Struktur : Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis kritis model bisnis, termasuk temuan tentang keberlanjutan dan skalabilitas serta data dan tren yang relevan. Presentasi harus mencakup rekomendasi untuk perbaikan (1x60’) • Praktikum Evaluasi kritis model bisnis yang dikembangkan dalam simulasi. (2x170’)		
13,14	Mampu mendefinisikan dan mengevaluasi kebutuhan teknologi dan sumber daya manusia untuk mendukung pengembangan bisnis digital yang berkelanjutan. (CPMK 5)	• Akurasi dalam mendefinisikan kebutuhan teknologi dan SDM. • Kemampuan mengevaluasi kebutuhan berdasarkan analisis yang komprehensif. • Relevansi rekomendasi dengan strategi bisnis digital yang berkelanjutan	Kriteria : Rubrik Holistik Bentuk Penilaian Non Tes	• Kuliah dengan diskusi tentang kebutuhan SDM dan teknologi dan Analisis studi kasus tentang pengelolaan teknologi dan SDM (1x50’) • Tugas mandiri : Mahasiswa diminta untuk melakukan analisis mendalam tentang kebutuhan teknologi dan sumber daya manusia (SDM) untuk model bisnis digital yang telah di kembangkan. termasuk perangkat lunak, perangkat keras, serta keahlian dan jumlah SDM yang diperlukan (1x60’)	• Identifikasi kebutuhan teknologi dalam bisnis digital • Peran sumber daya manusia dalam bisnis digital • Evaluasi kebutuhan teknologi dan SDM untuk keberlanjutan Pustaka : Fadilah, N. (2021). <i>Sumber Daya Manusia untuk Bisnis Digital</i>. Penerbit Pustaka Pelajar. Bab 5 (halaman 140-170).	10

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				• Tugas Struktur : Mahasiswa dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan hasil analisis kebutuhan teknologi dan SDM. Setiap kelompok akan mengidentifikasi kesenjangan yang ada dan merumuskan rekomendasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. (1x60") • Praktikum Workshop: Mendefinisikan kebutuhan teknologi dan SDM untuk kasus bisnis digital. (2x170")		
15	Mampu menerapkan keterampilan belajar dan inovasi dalam pengembangan karir di bidang bisnis digital melalui proyek simulasi. (CPMK 3)	• Inovasi dan kreativitas dalam proyek simulasi. • Penerapan keterampilan belajar dalam pengembangan karir. • Kualitas dan relevansi proyek simulasi dengan pengembangan karir di bisnis digital.	Kriteria : Rubrik Holistik Bentuk Penilaian Non Tes Presentasi Menampilkan hasil proyek simulasi dan rencana pengembangan	• Kuliah dan diskusi (1x50") • Tugas Mandiri : Mahasiswa harus menyusun laporan akhir yang membahas kualitas proyek simulasi yang telah mereka buat, termasuk bagaimana proyek tersebut relevan dengan tren dan kebutuhan industri bisnis digital (1x60") • Tugas Terstruktur : Mahasiswa diminta untuk mengidentifikasi keterampilan belajar yang telah mereka kembangkan	• Pengembangan karir di era digital • Keterampilan belajar dan inovasi dalam bisnis digital • Proyek simulasi sebagai sarana pengembangan keterampilan karir. Pustaka : Christensen, C. M., & Raynor, M. E. (2013). <i>The Innovator's Solution: Creating and Sustaining Successful Growth</i>. Harvard Business Review Press. Chapter 9 (halaman 293-320).	15

Mgg ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan	Materi pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				selama perkuliahan, kemudian memetakan bagaimana keterampilan tersebut dapat diterapkan dalam pengembangan karir di bidang bisnis digital. (1x60") • Praktikum Proyek Simulasi: Menerapkan keterampilan inovasi dalam proyek akhir. (1x170")		
16	Ujian Akhir Semester (UAS)					

