RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
HUKUM DAN ETIKA KECERDASAN BUATAN
UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM BISNIS

Identitas Mata Kuliah	**KODE MK**	**RUMPUN MATA KULIAH**	**BOBOT (SKS)**	**SEMESTER**	**Direvisi**
	GAP3504	Hukum Perdata/ Hukum Kekayaan Intelektual/ Cyber Law/ Hukum dan Etika Artificial Intelligence Indonesia	**2 SKS**	**V**	**2026**

Otoritas	**Pengembang RPS**	**Ketua Kelompok Keahlian**	**Ka. PRODI**
	Dr. Dadang Apriyanto, S.Pd., S.H. M.M., M.H	Dr. Dadang Apriyanto, S.Pd., S.H. M.M., M.H	Dr. Dadang Apriyanto, S.Pd., S.H. M.M., M.H

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Hukum dan Etika Kecerdasan Buatan membahas konsep, prinsip, isu hukum, etika, tata kelola, risiko dan tanggung jawab dalam pengembangan serta pemanfaatan artificial intelligence (AI), khususnya dalam ekosistem hukum bisnis. Pembelajaran mengintegrasikan perspektif Artificial Intelligence Law, Cyber Law dan Business Law dengan kekhasan Sport Law. Mahasiswa diarahkan untuk mampu mengidentifikasi persoalan hukum AI, menilai risiko etis dan kepatuhan, menganalisis kontrak dan tanggung jawab hukum, perlindungan data pribadi, kekayaan intelektual, perlindungan konsumen, cybercrime/deepfake, serta pemanfaatan AI dalam teknologi olahraga dan data atlet. Pendekatan OBE digunakan melalui case method, problem-based learning, project-based learning, simulasi penyelesaian sengketa dan penyusunan legal opinion/AI governance policy. Mata kuliah juga menekankan penggunaan AI secara bertanggung jawab oleh mahasiswa hukum, termasuk verifikasi sumber, perlindungan data, anti-hallucination dan integritas akademik.	
Capaian Pembelajaran Lulusan & **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah**	**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI**	
	CPL 1. Aspek Sikap	
	a.	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
	b.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
	c.	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila.
	d.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta tanggung jawab pada negara dan bangsa.

CPL 2. Aspek Pengetahuan		
a	Menguasai konsep teoritis hukum bisnis, baik secara umun maupun khusus.	
b	Menguasai prinsip – prinsip dasar dalam pembuatan dan analisis kontrak bisnis.	
c	Menguasai konsep penyelesaian sengketa bisnis, baik melalui litigasi maupun non litigasi.	
d	Menguasai prinsip – prinsip kepatuhan dan etika bisnis.	
CPL 3. Aspek Keterampilan Umum		
a.	Mempu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahlian.	
b.	Mempu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.	
c.	Mampu mengkaji implementasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.	
d.	Mempu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	
CPL 4. Aspek Ketrampilan Khusus		
a.	Mempu menyusun dan menganalisis dokumen hukum bisnis, termasuk kontrak dan perjanjian.	
b.	Mampu melakukan analisis hukum terhadap kasus - kasus bisnis dan memberikan solusi yang komprehensif.	
c.	Mampu menerapkan prinsip-prinsip hukum bisnis dalam situasi nyata dengan mempertimbangakan aspek etika dan kepatuhan.	
d.	Mempu berkomunikasi dan bernegosisasi secara efektif dalam konteks bisnis.	
e.	Penyelesaian sengketa : mampu menangani dan menyelesaikan sengketa hukum bisnis melalui mediasi, arbitrase, atau litigasi.	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		**CPL yang di dukung**
CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar AI, hukum AI, etika AI dan AI governance serta hubungan AI dengan hukum bisnis, cyber law dan sport law.	CPL-1, CPL-2, CPL-3
CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan hukum AI terkait data pribadi, transaksi elektronik, HKI, kontrak, perlindungan konsumen, cybercrime dan tanggung jawab hukum.	CPL-2, CPL-3, CPL-4
CPMK-3	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika, kepatuhan dan risk-based governance dalam menilai penggunaan AI pada kegiatan bisnis dan teknologi olahraga.	CPL-1, CPL-2, CPL-4
CPMK-4	Mahasiswa mampu menyusun legal opinion, AI governance/policy, analisis kontrak atau solusi	CPL-3, CPL-4

Penilaian	Id CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK
		Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	Proyek 2	
	CPMK-1	5	5	0	10	0	20
	CPMK-2	5	5	0	20	0	30
	CPMK-3	0	0	10	0	10	20
	CPMK-4	0	0	10	0	20	30
	Total per penilaian	**10**	**10**	**20**	**30**	**30**	**100**

Pustaka

Utama:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi.
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, sebagaimana telah diubah sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.
Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahan dan peraturan pelaksana yang berlaku.
Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.
Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.
Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 19 Tahun 2026 tentang Penyelenggaraan Usaha Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, termasuk ketentuan pemanfaatan AI.
Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.
Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pustaka Pendukung:

European Union, Regulation (EU) 2024/1689 (EU Artificial Intelligence Act), sebagai bahan perbandingan hukum.
UNESCO, Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence, 2021.
OECD, Recommendation of the Council on Artificial Intelligence, 2019, sebagai kerangka komparatif.
Stuart Russell, Human Compatible: Artificial Intelligence and the Problem of Control, Viking, 2019.
Frank Pasquale, The Black Box Society, Harvard University Press, 2015.
Ryan Calo, berbagai karya mengenai robotics, AI and law sebagai bahan pengayaan.
Buku : Hukum Kekayaan Intelektual, Cyber Law dan Hukum dan Etika Artificial Intelligence Indonesia

Media Pembelajaran	**Software:**	Hardware :
	LMS/Google Classroom atau platform resmi universitas; pengolah kata/presentasi; legal database; AI tools yang diizinkan dosen.	Laptop/PC, LCD/projector, koneksi internet.
Team Teaching	Dosen Hukum Bisnis; dosen/pakar Cyber Law; dosen/pakar HKI/AI Law; praktisi teknologi/olahraga bila tersedia.	
Matakuliah Syarat	Tidak ada prasyarat formal khusus. Disarankan mahasiswa telah memperoleh Pengantar Hukum dan dasar Hukum Bisnis.	
Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa	Ambang batas kelulusan mahasiswa ditetapkan minimal 60/100 untuk setiap CPMK, atau mengikuti standar akademik universitas yang lebih tinggi.	
Ambang Batas Kelulusan MK	Ambang batas kelulusan mata kuliah mengikuti ketentuan evaluasi OBE pada program studi/fakultas. Remediasi dilakukan terhadap CPMK yang belum mencapai ambang batas melalui tugas/perbaikan yang ditetapkan dosen.	

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
1	CPMK081	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Kecerdasan Buatan (AI), karakteristik, perkembangan dan kedudukannya dalam perspektif hukum.	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, karakteristik, jenis AI dan hubungan AI dengan hukum serta hukum bisnis.	Partisipasi, diskusi, Tugas 1	Kontrak kuliah, Konsep dasar AI; perkembangan AI; Generative AI; AI dalam kehidupan dan bisnis; hubungan AI dengan hukum.	Ceramah interaktif, diskusi, Case Method	Penjelasan dosen, diskusi kelas, studi kasus sederhana AI dalam bisnis.	Video pembelajaran, LMS, forum diskusi, membaca bahan ajar.	5%	100 Menit
2	CPMK081	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip hukum dan etika dalam pengembangan dan penggunaan AI.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi prinsip fairness, transparency, accountability, safety, human oversight dan non-discrimination.	Analisis kasus, diskusi kelompok	**Hukum dan Etika AI serta AI Governance**; responsible AI; human-centered AI; transparansi; akuntabilitas.	Metode belajar kelompok (Jigsaw), Case Method	Diskusi kelompok dan analisis kasus pelanggaran etika AI.	Forum diskusi daring, collaborative learning, kuis.	5%	100 Menit
3	CPMK081–CPMK082	Mahasiswa mampu menganalisis pemanfaatan AI dalam kegiatan bisnis dan tata kelola perusahaan.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi manfaat, risiko dan tanggung jawab hukum perusahaan dalam menggunakan AI.	Tugas analisis	AI dalam perusahaan; corporate governance; AI compliance; AI due diligence; automated decision making; tanggung jawab pelaku usaha.	Problem Based Learning	Analisis studi kasus perusahaan yang menggunakan AI.	Penelusuran kasus digital, diskusi LMS, pengumpulan tugas.	5%	100 Menit

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
4	CPMK082	Mahasiswa mampu menganalisis AI berdasarkan perspektif **Cyber Law**.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi persoalan sistem elektronik, keamanan siber, deepfake, cybercrime dan bukti elektronik yang berkaitan dengan AI.	Studi kasus	**Cyber Law dan AI**; sistem elektronik; transaksi elektronik; cybercrime; deepfake; electronic evidence; cybersecurity.	Case Method, Problem Based Learning	Analisis kasus Cyber Law dan AI secara berkelompok.	Studi bahan digital, forum diskusi, kuis daring.	5%	100 Menit
5	CPMK082	Mahasiswa mampu menganalisis pelindungan data pribadi dalam penggunaan AI.	Mahasiswa mampu membedakan data pribadi, data sensitif/biometrik, pemrosesan data dan tanggung jawab pengendali/prosesor data.	Legal Case Analysis	**AI dan Pelindungan Data Pribadi**; consent; profiling; biometric data; data training; automated decision-making; data breach.	Problem Based Learning	Analisis kasus pelindungan data dalam aplikasi AI.	Legal research daring, diskusi LMS dan penugasan.	5%	100 Menit
6	CPMK082	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan Hak Kekayaan Intelektual dalam penggunaan AI.	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan hak cipta, karya yang dihasilkan AI, dataset, software, database dan penggunaan materi berhak cipta sebagai data pelatihan.	Tugas 2, studi kasus	**AI dan HKI/Hak Cipta**; AI-generated works; dataset; training data; software; database; copyright infringement.	Case Method, Small Group Discussion	Analisis kasus AI dan hak cipta/HKI.	Penelusuran putusan/kasus, diskusi daring dan pengumpulan tugas.	5%	100 Menit

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
7	CPMK082	Mahasiswa mampu menganalisis kontrak bisnis dan tanggung jawab hukum dalam pemanfaatan AI.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi klausul AI, liability, confidentiality, IP ownership, indemnity dan dispute resolution.	Draft kontrak/ klausul	**AI Contract dan Legal Liability**; AI clauses; SLA; confidentiality; intellectual property; indemnity; liability; consumer protection.	Contract Analysis, Project Based Learning	Simulasi penyusunan klausul kontrak AI.	Penyusunan draft melalui LMS, peer review dan konsultasi daring.	5%	100 Menit
8	CPMK081–CPMK082	Mahasiswa mampu mengintegrasikan dan menerapkan konsep hukum dan etika AI pada kasus Hukum Bisnis dan Cyber Law.	Mahasiswa mampu menganalisis fakta, mengidentifikasi isu hukum, menentukan dasar hukum dan memberikan solusi hukum.	**UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)**	**UTS: Analisis Kasus Hukum dan Etika AI, Hukum Bisnis dan Cyber Law.**	Case-Based Examination	**Pelaksanaan UTS** secara tertulis/analisis kasus.	UTS daring apabila ditetapkan oleh program studi.	15%	100 Menit
9	CPMK082–CPMK084	Mahasiswa mampu menganalisis pertanggungjawaban hukum para pihak dalam penggunaan AI.	Mahasiswa mampu menentukan pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban berdasarkan hubungan hukum dan bentuk kerugian.	Analisis kasus	**AI Liability**; developer; provider; deployer; user; business entity; contractual liability; negligence; consumer liability.	Problem Based Learning, Case Method	Analisis kasus tanggung jawab hukum AI.	Legal research dan diskusi daring.	5%	100 Menit

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
10	CPMK083	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis penggunaan AI dalam perspektif **Sport Law**.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi penggunaan AI dalam industri olahraga dan konsekuensi hukumnya.	Diskusi, analisis kasus	**AI dan Sport Law**; sport governance; sports analytics; athlete management; AI dalam industri olahraga.	Case Method, Discussion	Studi kasus penggunaan AI dalam olahraga.	Video/studi kasus olahraga, forum diskusi.	5%	100 Menit
11	CPMK083	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan data atlet dan teknologi biometrik dalam AI.	Mahasiswa mampu menganalisis aspek privacy, consent, ownership/control dan perlindungan data atlet.	Legal Memorandum	**Athlete Data, Biometric Data & AI**; data performa; facial recognition; health/fitness data; athlete privacy; consent.	Problem Based Learning	Analisis kasus data atlet dan biometrik.	Legal research, database hukum, diskusi daring.	5%	100 Menit
12	CPMK083	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan AI terhadap integritas dan keadilan dalam olahraga.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi algorithmic bias, automated officiating, VAR, match manipulation dan sport integrity.	Debat hukum	**AI, Sport Integrity & Fair Competition**; VAR; automated officiating; AI analytics; anti-doping; match manipulation; algorithmic bias.	Debate, Case Method	**Debat hukum:** AI meningkatkan atau mengancam integritas olahraga?	Debat/forum daring, analisis bahan audiovisual.	5%	100 Menit

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
13	CPMK083 – CPMK084	Mahasiswa mampu menganalisis AI dalam kegiatan bisnis dan industri olahraga.	Mahasiswa mampu menganalisis aspek kontrak, sponsorship, broadcasting, HKI, image rights dan e-sports.	**Tugas/ Project 3**	**AI dalam Bisnis dan Industri Olahraga**; sponsorship; broadcasting rights; digital content; merchandising ; athlete image rights; e-sports.	Project Based Learning	Presentasi dan konsultasi project kelompok .	Penyusunan project, collaborative document dan presentasi daring.	5%	100 Menit
14	CPMK084	Mahasiswa mampu menganalisis dan merumuskan penyelesaian sengketa terkait AI, Cyber Law dan Sport Law.	Mahasiswa mampu menentukan mekanisme litigasi, mediasi atau arbitrase yang tepat serta menyusun argumentasi hukum.	Simulasi/ oleh Play	**Penyelesaian Sengketa AI**; business dispute; cyber dispute; sport dispute; litigasi; mediasi; arbitrase.	Simulation, Role Play	Simulasi **mediasi/ arbitrase sengketa AI**.	Penyusunan legal position dan simulasi melalui video conference.	5%	100 Menit
15	CPMK084	Mahasiswa mampu menyusun rekomendasi tata kelola AI berbasis hukum, etika dan kepatuhan.	Mahasiswa mampu menyusun AI Governance Framework dan rekomendasi mitigasi risiko hukum.	**Project/ UAS Preparation**	**AI Legal Governance Framework**; legal risk assessment; compliance; AI policy; risk mitigation; human oversight.	Project Based Learning	Workshop dan presentasi draft project.	Peer review, konsultasi dan penyempurnaan project secara daring.	10%	100 Menit

MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMEN	MATERI	METODE	LUAR JARINGAN (TATAP MUKA)	DALAM JARINGAN (DARING)	BOBOT	WAKTU
16	CPMK081 – CPMK084	Mahasiswa mampu mengintegrasikan seluruh kompetensi melalui analisis komprehensif permasalahan AI dalam Hukum Bisnis, Cyber Law dan Sport Law.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu hukum, menggunakan dasar hukum, menyusun argumentasi dan memberikan solusi hukum yang komprehensif.	**UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)**	**UAS: Analisis Komprehensif Hukum dan Etika AI** – Hukum Bisnis/Cyber Law/Sport Law.	Case-Based Examination, Project Presentation	**Pelaksanaan UAS dan/atau Presentasi Project Akhir.**	UAS/presentasi daring sesuai kebijakan prodi.	20%	100 Menit

TM = Tatap Muka di kelas; BT = Belajar Terstruktur (mengerjakan PR atau tugas); BM = Belajar Mandiri di luar kelas; DR = Pembelajaran secara daring

Student Center Learning-Jigsaw: salah satu model pembelajaran yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen, beranggotakan 4-6 mahasiswa, setiap mahasiswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya.

Notes:

a. Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa merupakan batas minimal nilai yang harus dicapai mahasiswa untuk setiap CPMK pada MK
b. Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah merupakan batas minimal persentase jumlah mahasiswa dalam satu periode pengajaran yang memperoleh nilai >= Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa.

Contoh:
Dalam 1 kelas terdapat 50 mahasiswa, dimana 30 diantaranya mendapatkan nilai akhir lebih dari 50,01; 15 mahasiswa memperoleh nilai di bawah 50,01; sementara 5 lainnya memperoleh nilai 50,01.
maka persentase untuk 1 CPMK pada MK ini sebagai berikut:

	di atas ambang batas		**sesuai ambang batas**		**di bawah ambang batas**		Status MK

karena persentase jumlah mahasiswa yang berada di bawah ambang batas kelulusan lebih dari 14,5%.

A. Tugas Mahasiswa

Dalam rangka mencapai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), mahasiswa wajib menyelesaikan tugas individu maupun kelompok sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Jenis Tugas	Bentuk Tugas	Luaran
Tugas Mandiri	Resume materi, esai reflektif, kajian literatur	Resume, esai, kajian ilmiah
Tugas Terstruktur	Analisis studi kasus (Case Method), diskusi dan presentasi	Laporan analisis, presentasi, produkk/media pembelajran
Portofolio	Kompilasi seluruh tugas dan proyek selama perkuliahan	Portofolio sebagai bukti ketercapaian CPKM

B. Bobot Penilaian

Keterangan:

A = Nilai Aktivitas Pembelajaran, meliputi kehadiran, partisipasi aktif dalam diskusi, sikap, presentasi, dan refleksi pembelajaran.

T = Rata-rata Nilai Tugas, meliputi tugas mandiri, analisis studi kasus (Case Method), Project Based Learning (PjBL), dan portofolio.

M = Nilai Ujian Tengah Semester (UTS).

S = Nilai Ujian Akhir Semester (UAS).

NA = Nilai Akhir.

Rumus Nilai Akhir

$$NA = \frac{(2 \times A) + (3 \times T) + (2 \times M) + (3 \times S)}{10}$$

Konversi Bobot Penilaian

Komponen Penilaian	Bobot (%)
Aktivitas Pembelajaran (A)	**20**
Tugas (T)	**30**
Ujian Tengah Semester (M)	**20**
Ujian akhir Semester (S)	**30**
Jumlah	**100**

Kriteria Penilaian

Nilai Akhir	Huruf Mutu	Angka Mutu	Keterangan
85,0 – 100,0	A	4	Lulus Sangat Baik
76,0 – 84,9	B+	3,5	Lulus Baik Sekali
70,0 – 75,9	B	3,0	Lulus Baik
60,0 – 69,9	C+	2,5	Lulus Sangat Cukup
56,0 – 59,9	C	2,0	Lulus Cukup
46,0 – 55,9	D	1,0	Lulus Kurang
0,0 – 45,9	E	0,0	Tidak Lulus

Menyetujui,
Dekan Fakultas Hukum,

Dr. H. Ramanata Disurya, S.H, M.H
NIDN. 0225126601

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Dadang Apriyanto, S.Pd, S.H, M.M, M.H
NUPTK . 4745758659130202

Palembang, Oktober 2026
Dosen Pengampu,

Dr. Dadang Apriyanto, S.Pd, S.H, M.M, M.H
NUPTK . 4745758659130202