PEMBANGUNAN KEKAYAAN INTELEKTUAL (KI) BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA GLOBAL DAN MEMILIKI STUDY KASUS ONLINE SHOP DI INDONESIA

Yeni susanti

165100114, 785567891

Fakultas Komputer

yenisusanti.student@umitra.ac.id

Abstract

Kehadiran teknologi sangat membantu dan mempermudah kegiatan manusia. Peranan teknologi informasi yang sedemikian besar harus dimanfaatkan maksimal dalam pembangunan kekayaan intelektual. Kekayaan intelektual merupakan hak yang diberikan kepada pemilik atas hasil kreatifitas intelektualnya yang diekspreskan dalam bentuk hasil karya yang bermanfaat karena mempunyai nilai ekonomis. Hak eksklusif yang melekat pada kekayaan intelektual diberikan negara melalui pendaftaran. Keberadaan kekayaan intelektual sangat penting karena mendorong perekonomian dan kesejahteraan manusia. Indonesia meratifikasi persetujuan TRIP's melalui Undang-Undang No.7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia. Persetujuan TRIP's merupakan norma global yang memuat standar perlindungan bagi kreasi intelektual dan pelaksanaan penegakan hukum di bidang kekayaan intelektual. Konsekuensi terhadap ratifikasi tersebut adalah penyesuaian hukum nasional, penyesuaian sistem administrasi, kerjasama dengan luar negeri, serta sosialisasi serta penegakan hukum kekayaan intelektual. Penelitian ini berada dalam ranah ilmu hukum empiris yang dipengaruhi oleh kenyataan dalam masyarakat. Pemahaman norma hukum berawal dari realitas masyarakat, fakta sosial menjadi titik tolak menjelaskan persoalan hukum. Teknologi informasi membantu proses pembangunan kekayaan intelektual dalam proses permohonan pendaftaran dan publikasi kekayaan intelektual. Jenderal Kekayaan Intelektual mengembangkan sistem e-filing dan 'layanan data dan informasi' di bidang kekayaan intelektual sebagai sarana informasi dan pengajuan permohonan terhadap hasil karya intelektual bagi masyarakat.

Keyword :Kekayaan Intelektual, TRIP's, Teknologi Informasi

A. INTRODUCTION

Teknologi informasi merupakan teknologi mutakhir yang dikembangkan oleh ilmu fisika, matematika maupun ilmu dasar lainnya. Internet merupakan salah satu bentuk teknologi informasi/informatika yang paling pesat perkembangannya yang sudah dirasakan manfaatnya oleh manusia. Era internet mempengaruhi kehidupan perekonomian, pengetahuan, sosial dan budaya. Internet sebagai media yang menggabungkan jaringan di seluruh dunia melalui jaringan komputer memungkinkan segala aktifitas dilakukan bersifat global. Internet membantu perekonomian, kemajuan ilmu pengetahuan berlangsung secara dinamis dan meluas.

Komunikasi dan informasi menjelma menjadi kekuatan yang dahsyat menguasai kehidupan manusia dalam persaingan global yang semakin kompetitif. Kemajuan teknologi mengakibatkan penyebaran informasi dan komunikasi yang semakin cepat. Penggunaan internet sebagai sarana multimedia dipakai untuk menyebarluaskan informasi ke masyarakat, oleh karena itu segala kegiatan manusia dipengaruhi modernitas sistem informasi dan komunikasi. Globalisasi membawa dampak pada perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang memberi

Kekayaan intelektual tergolong hukum benda yakni benda tidak berwujud (intangible) yang melekat hak moral dan hak ekonomi. Kekayaan intelektual didefinisikan oleh para ahli sebagai berikut Jill Mc.Keough dan Andrew Stewart mendefinisikan HKI sebagai sekumpulan hak yang diberikan hukum untuk melindungi investasi ekonomi dari usaha-usaha kreatif. Definisi HKI menurut UNCTAD-ICTSD, HKI merupakan hasil-hasil usaha manusia kreatif yang dilindungi oleh hukum.⁸ W.R. Cornish menyatakan bahwa kekayaan intelektual melindungi pemilikan ide dan informasi yang mempunyai nilai komersial.⁹ Dalam buku Much. Nurachmad¹⁰ HAKI merupakan hak yang lahir karena hasil dari kemampuan atau karya cipta manusia. Objek yang diatur dalam HKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.¹¹ Berdasarkan dari beberapa pendapat sebagaimana diterangkan tersebut dapat disarikan bahwa makna Dalam kekayaan intelektual Adalah hasil daya pikir manusia Yang melekat hak untuk memiliki Idedari hasil Karya intelektual yang diatur dalam norma hukum. Kepemilikan yang dimaksud dalam kekayaan intelektual berbeda sebagaimana hak milik dalam lingkup keperdataan terhadap benda berwujud. Milik dalam lingkup kekayaan intelektual merujuk pada hak

terhadap benda tidak berwujud (immaterial).

Berdasarkan pada berbagai definisi tersebut, kekayaan intelektual dikaitkan dengan tiga elemen penting, antara lain :¹²

1. Adanya sebuah hak eksklusif yang diberikan oleh hukum,
2. Hak tersebut berkaitan dengan usaha manusia yang didasarkan pada kemampuan intelektual, dan
3. Kemampuan intelektual tersebut memiliki nilai ekonomi. Nilai ekonomi yang melekat pada hasil dari kreatifitas manusia tersebut dimiliki sebagai reward bagi pencipta atau penemu agar senantiasa aktif melakukan kegiatan inovasi untuk membantu kehidupan manusia. Kekayaan intelektual selanjutnya berkembang pesat terutama dalam dimensi komoditi ekonomi yang sangat menjanjikan bagi sejumlah negara, inilah alasan mendasar dimasukkannya kekayaan intelektual dalam sistem perdagangan internasional

E-filing bidang hak cipta berbeda tujuannya dengan bidang kekayaan intelektual lain, jika pada merek, paten maupun desain industri (yang sudah menggunakan-filing), permohonan melalui e-filing dimaksudkan untuk mendaftarkan haknya melalui mekanisme pemeriksaan administratif, pemeriksaan substantif, pemeriksaan kembali jika terdapat keberatan tentang pendaftaran samapai pada penerbitan sertifikat hak. Pendaftaran pada hak cipta dimaksudkan hanya untuk pencatatan saja, tidak ada dilakukan pemeriksaan substansi oleh karena itu prosesnya

B. CONTENT

Dari terjemahan dari Bahasa Inggris, dapat disimpulkan Online Shop adalah Toko yang berada dalam jaringan internet atau bisa dikatakan sebagai toko dalam bentuk digital. Lawan dari Online Shop tentu saja Offline Shop atau toko yang berbentuk bangunan, lengkap dengan berbagai pegawai yang siap melayani customer yang sudah kita kenal sejak begitu lama. Lantas, apa beda Online Shop dengan berbagai hal seperti estore, eshop, internet store, webshop, webstore dan lain sebagainya? Sebenarnya tidak ada perbedaan hanya masyarakat sendiri yang memberi istilah dan istilah itu pun berkembang dari waktu ke waktu sehingga sekarang disebut sebagai Online Shop.

Indonesia pun masuk ke pusaran demam toko online. Sekarang sangat mudah melakukan transaksi pembelian aneka barang dan jasa di internet. Sebut saja membeli pulsa, belanja alat sablon, memborong buku, memesan kado hingga melakukan pembayaran berbagai tagihan, semua bisa dilakukan lewat jaringan internet. (Y.B. Anang)

Saat ini berbagai Online Shop beredar di Indonesia, mulai dari

menjual sandang, aksesoris, kebutuhan rumah tangga, hingga keperluan sehari-hari. Mulai dari ibu rumah tangga, mahasiswa, perusahaan kelas menengah hingga perusahaan nasional dan internasional pun turut serta menciptakan Online Shop. Selain untuk meraup untung, apa yang membuat Online Shop di Indonesia berkibar dengan hebatnya?

Gambar 1. Toko Online dengan desain sederhana

Gambar 2. Toko Online dengan desain menarik menjual kebutuhan rumah tangga

Perkembangan teknologi digital, yang dimulai pada sekitar era 90an telah mempengaruhi proses produksi dan konsumsi media secara signifikan. Sebagian orang melihat perkembangan ini secara positif karena berpotensi untuk membuka pintu-pintu baru bagi demokrasi dan kreatifitas masyarakat. Hal ini didukung oleh fitur khusus media digital yang memungkinkan fleksibilitas konvergen media, distribusi muatan, partisipasi pengguna dan kendali pengguna atas muatan media tersebut. Di lain pihak, kritik beranggapan bahwa opini yang menyatakan media digital seperti Internet akan mampu memberikan kebebasan berekspresi dan kemudahan mendapatkan informasi bagi semua orang merupakan mimpi belaka. Hal ini disebabkan karena muatan media digital seperti Internet tetap dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan sosial tertentu.

Digitalisasi dapat didefinisikan secara sederhana sebagai penyederhanaan materi informasi dalam bentuk kode biner (Marshall, 2004, h.17) atau penyatuan teknologi komunikasi dengan logika komputer (Schiller, 2000, h.xv). Metode baru pengubahan data ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan fleksibilitas penanganan, penyimpanan dan pengiriman data dari satu orang ke orang lainnya (Marshall, 2004,h.17). Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan oleh

proses digitalisasi juga telah mempermudah proses transmisi dan manipulasi materi informasi yang berefek ekonomis bagi suatu jaringan, karena materi informasi dapat disebarluaskan secara lebih efisien di antara para pengguna jaringan tersebut (Schiller, 2000, h.xv). Budaya konsumerisme muncul karena manusia ingin tampil beda dan menonjol daripada yang lain sebagai bentuk ekspresi diri. Kecenderungan untuk menciptakan sesuatu pun berubah menjadi keinginan untuk memiliki atau membeli sesuatu sebagai ganti pemilik kekuasaan. (Piliang 2012) Budaya konsumerisme didukung oleh teknologi canggih yang memudahkan mengakses segala hal dengan mudah, hal inilah yang memicu online shop berkembang cepat di Indonesia.

Hubungan dari Online Shop dengan kebudayaan digital adalah perkembangan online shop yang berbanding lurus dengan kebudayaan digital Indonesia. Semakin terobsesinya masyarakat Indonesia dengan cyberspace maka akan semakin cepat pula mayoritas online shop. Tidak berbeda dengan percepatan online shop di Indonesia, desainnya pun akan menjadi lebih menarik dengan web hosting yang beraneka ragam menawarkan kemudahan. Berbagai buku yang membahas tentang online shop pun bertebaran. Mulai dari buku yang membahas mengenai strategi

penjualan hingga jasa gratis pembuatan online shop baik gratis ataupun berbayar. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, gaya hidup orang Indonesia yang ingin berbeda dari yang lain dan menjadi pelopor dalam segala bidang melalui kecenderungan konsumerisme akan membuat online shop dan segala yang berhubungan menjadi bergerak cepat.

Kecenderungan dalam gaya hidup menjadi budaya konsumsi, membuat orang Indonesia berlomba-lomba dalam keunggulan di segala bidang. Tidak dengan menciptakan hal baru melainkan menggunakan ciptaan orang lain atau konsumsi. Dalam budaya konsumerisme juga ada kecenderungan prestige yang lebih tinggi daripada menciptakan. Hal seperti ini yang mendukung online shop di Indonesia bergerak dengan mulus, cepat dan tanpa arah. Dampak yang muncul mungkin akan lebih banyak baik dari segi negatif maupun positif namun manusia tentunya belum mau berhenti sekarang dari cyberspace dari menciptakan kebudayaan digital.

C. CONCLUSION

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa globalisasi membawa dampak pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

memberi kemudahan manusia melakukan berbagai aktifitas dalam kehidupan. Pembangunan sistem kekayaan intelektual merupakan kebutuhan nyata, dengan demikian intensitas globalisasi dipicu kepesatan kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi. Kekayaan intelektual menjadi faktor strategis penentuan daya saing sekaligus simbol-simbol prestasi era globalisasi yang menjadi andalan dalam memenangkan rivalitas industri dan perdagangan. Teknologi informasi sangat berperan dalam pembangunan kekayaan intelektual, yakni dipakai sebagai media untuk pengembangan kekayaan intelektual pada sistem permohonan pendaftaran dan layanan data serta informasi Kekayaan Intelektual. Media internet yang berbasis on-line dapat meningkatkan pelayanan dengan proses permohonan dilakukan secara on-line cepat efisien dan efektif sehingga tidak terhambat ruang dan waktu dimanapun berada dapat melakukan pendaftaran. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual mengembangkan sistem e-filing dan 'layanan data dan informasi' di bidang intelektual sebagai sarana untuk mendapatkan perlindungan hukum terhadap hasil karya intelektual bagi masyarakat. Pembangunan kekayaan intelektual menggunakan sistem

on-line dapat mendorong berbagai macam kreativitas, dapat berkreasi dan berkompetisi sehingga menghasilkan karya yang dapat bermanfaat, dengan demikian aplikasi berbasis teknologi informasi di bidang kekayaan intelektual perlu senantiasa dibenahi agar dapat memberikan pelayanan prima kepada masyarakat. E-filing dan 'layanan data dan informasi' meskipun dalam praktek masih terdapat kekurangan dan kendala, namun upaya tersebut hendaknya mendapat apresiasi dan dukungan sehingga menghasilkan sistem pengelolaan berbasis on-line yang dapat mewujudkan pelayanan terintegrasi di bidang kekayaan intelektual.

D. DISCUSSION

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa globalisasi membawa dampak pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberi kemudahan manusia melakukan berbagai aktifitas dalam kehidupan. Pembangunan sistem kekayaan intelektual merupakan kebutuhan nyata, dengan demikian intensitas globalisasi dipicu kepesatan kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi. E-filing bidang hak cipta berbeda tujuannya dengan

bidang kekayaan intelektual lain, jika pada merek, paten maupun desain industri (yang sudah menggunakan-filing), permohonan melalui e-filing dimaksudkan untuk mendaftarkan haknya melalui mekanisme pemeriksaan administratif, pemeriksaan substantif, pemeriksaan kembali jika terdapat keberatan tentang pendaftaran samapai pada penerbitan sertifikat hak.

E. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."

- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."
- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, "Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel," *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*,

2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.