JAWABAN SOAL UTS 2018/2019 MATAKULIAH HAKI

ERWIN GUSTIAWAN

Fakultas Komputer

448757226

erwingustiawan.student@umitra.ac.id

A. STUDI KASUS (SK)

Pertanyaan Type:

Paparkan dan jelaskan knowledge (KS) / Produk tim anda (KP)

Jawaban :

ASUS adalah sebuah perusahaan berbasis di Taiwan yang memproduksi komponen komputer seperti papan induk, kartu grafis, dan notebook. Asus belakangan ini mulai memproduksi PDA, Telepon genggam, monitor LCD, tablet dan produk komputer lainnya. Pesaing utamanya termasuk MSI, dan Gigabyte.

Paten : Didirikan 2 April 1989

Merk : Asus Zefone 5 adalah smartphone terbaru yang dirilis (02/05/2018)

Rahasia dagang :

1. **Asus selalu membuat produk yang tidak setengah-setengah.** Produk yang dihasilkan mayoritas bandel serta memiliki ketahanan yang tinggi dengan pemilihan yang bagus juga. Contoh real produk notebooknya yang selalu memiliki casing tebal dan kuat.
2. **Asus berani memberikan garansi selama 2 tahun untuk notebook seharga 3 juta ke atas.** Produk elektronik yang memiliki garansi panjang menandakan bahwa perusahaan tersebut sangat terakui serta kekuatannya bisa terjamin.

Garansi panjang membuat pembeli tidak ragu untuk menggunakannya. Kalian Bayangkan waktu dua tahun itu tidak sebentar tapi lumayan lama.

Tata letak Sirkuit :

1. Layar di ZenFone 5 cukup besar untuk ukuran ponselnya karena bezelnya yang tipis. Layarnya berukuran 6,2" dengan resolusi layar 1080 x 2246 piksel dan menggunakan teknologi IPS LCD. Tampilan layar yang dihasilkan sudah cukup terang.
2. Untuk mengencangkan performa ponsel ZenFone 5, ASUS menggunakan chipset Snapdragon 636 terbaru dari Qualcomm. Dikombinasikan dengan RAM 4 GB, ponsel ini dapat menjalankan berbagai aplikasi dan game yang ada saat ini tanpa masalah.

B. STUDI REFERENSI (SR)

Pertanyaan Jenis A :

Jelaskan produk didalam Hak Atas Kekayaan Intelektual

Jawaban :

Produk yang dimaksud dalam Hak Atas Kekayaan Intelektual adalah jhasail ciptaan. Hasil Ciptaan yang dilindungi Undang-undang hak cipta (uu hak cipta No. 19/2002) adalah karya cipta dalam tiga bidang, yaitu hak cipta ilmu pengetahuan, hak cipta seni dan hak cipta sastra yang mencakup :

1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil karya tulis lain;
2. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
3. alat peraga yg dibuat untuk kepentingan pendidikan & ilmu pengetahuan;
4. musik/ lagu dengan atau tanpa teks;
5. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pentomim;
6. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, kolas, seni patung dan seni terapan;
7. arsitektur;
8. peta;
9. seni batik;
- 10 fotografi;

C. STUDI PENALARAN (SP)

Pertanyaan Kategori 3 :

Buat penjelasan secara detail produk NOKIA dan beberapa bagian haki yang ikut serta didalamnya.

Jawaban :

Nokia Corporation adalah produsen peralatan telekomunikasi terbesar di dunia serta merupakan perusahaan terbesar di Finlandia

Paten : Kata Nokia berasal dari nama sebuah komunitas yang tinggal di sungai **Emakoski** di negara Finlandia Selatan. Nokia didirikan sebagai perusahaan

penggilingan **pulp** oleh Fredrik Idestam pada tahun **1865**. Perusahaan Karet Finlandia kemudian mendirikan pabriknya di kawasan sekitarnya pada awal **abad ke-20** dan mulai menggunakan merek **Nokia**

D. REFERENSI

- [1] A. S. Putra And O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application In Pdam Lampung Province," In *Prosiding International Conference On Information Technology And Business (Icibt)*, 2018, Pp. 181–187.
- [2] A. S. Putra, O. M. Febriani, And B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *J. Sist. Inf. Dan Manaj. Basis Data*, Vol. 1, No. 1, Pp. 21–30, 2018.
- [3] 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.
- [4] Putra, Arie Setya. "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer." (2018).
- [5] Putra, A. S. (2018, July 17). Paperplain Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia. Retrieved From

Osf.Io/Pbrn9.