JAWABAN SOAL UTS 2018/2019 MATAKULIAH HAKI

Dedy Febriyan

155100014

Fakultas Komputer, 448757180

Dedyfebriyan.student@umitra.ac.id

A. STUDI KASUS (SK)

Pertanyaan Type C :

Paparkan dan jelaskan Product Knowledge (KS) / Produk Tim Anda (KP)

Jawaban :

Hak Paten :

Hak paten dari produk yang kami buat ini dimiliki oleh perusahaan “ Sanak Lampung.Inc “ , berasal dari bahasa lampung yang artinya ialah Anak Lampung.

Kenapa kami memberi nama perusahaan kami “ Sanak Lampung.Inc “ karena produk yang kami buat ini hasil karya dari kreatifitas anak-anak Lampung.

Produk ini dibuat pada tahun 2018 oleh 5 anak Lampung.

Merk Dagang :

Kami membuat produk ini dengan menggunakan nama “MUKHANAI” berasal dari bahasa Lampung yaitu gabungan dari kata “ MULI” dan “ Mekhanai “ .

Muli sendiri dapat diartikan sebagai Gadis sedangkan Makhanai sendiri dapat diartikan sebagai Bujang.

Jadi maksud dari kata MUKHANAI dalam merk kami ialah, bahwa super komputer ini diciptakan oleh Gadis Bujang Lampung .
MUKHANAI SERI A001

Rahasia Dagang

Rahasia dagang Super Komputer kami terletak pada Processor intel core i7 7700K dan VGA nya yaitu assus STRIX 1060 6GB

Desain Industri

Mainbord ASUS STRIX Z270 G GAMING with AURA SYNC and Onboard WIFI
Processor INTEL CORE I7 7700k

CPU coler water cooling CAPTAIN 240 EX AIO LIQUID cooler

Ram 16 GB OC CORSAIR vengeance kit 2666MHz

VGA Asus STRIX 1060 6 GB

SSD TEAM L5 120 GB

Harddisk 2 TB SEAGATE BARRACUDA

Cashing SQUADRON

Silent fun , tidak berisik untuk kerja nonstop tetap dingin

Power Supply SEASONIC M-12 620 watt full modular

LED Asus 24” seri VS 248

Tata Letak Sirkuit

Tata letak sirkuit terletak pada Mainboardnya

B. STUDI REFERENSI (SP)

Pertanyaan Jenis B :

Jelaskan Pasal-Pasal pendukung didalam Hak Atas Kekayaan Intelektual.

Jawaban :

Bagian Pertama

Fungsi dan Sifat Hak Cipta

Pasal 2

(1) Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

(2) Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Bagian Keempat
Ciptaan yang Dilindungi
Pasal 12

(1) Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; d. lagu atau musik dengan atau tanpa

teks;

e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan; arsitektur; peta seni batik; fotografi sinematograf terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengaliwujudan.

Bagian Kelima Pembatasan Hak Cipta

Pasal 14 Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:

- a. Pengumuman dan/atau Perbanyakan lambang Negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b. Pengumuman dan/atau Perbanyakan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama Pemerintah, kecuali apabila Hak Cipta itu dinyatakan dilindungi, baik dengan peraturan perundang-undangan maupun dengan pernyataan pada Ciptaan itu sendiri atau ketika Ciptaan itu diumumkan dan/atau diperbanyak; atau
- c. Pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

Pasal

15

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:

- a. penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- b. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;
- c. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan:
 - (i) ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
 - (ii) pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.
- d. Perbanyak suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika Perbanyak itu bersifat komersial;
- e. Perbanyak suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang

nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;

- f. perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;

- g. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

Pasal 16

(1) Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra, Menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta dapat:

- a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Perbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;

- b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri atau melaksanakan sendiri kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf a;
- c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan

dan/atau Perbanyak Ciptaan tersebut dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf b.

(2) Kewajiban untuk menerjemahkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilaksanakan setelah lewat jangka waktu 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra selama karya tersebut belum pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

(3) Kewajiban untuk memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilaksanakan setelah lewat jangka waktu:

a. 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia

b. 5 (lima) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang ilmu sosial dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia;

c. 7 (tujuh) tahun sejak diumumkannya buku di bidang seni dan sastra dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia

(4) Penerjemahan atau Perbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya dapat digunakan untuk pemakaian di dalam wilayah Negara Republik Indonesia dan tidak untuk diekspor ke

wilayah Negara lain.

(5) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dan huruf c disertai pemberian imbalan yang besarnya ditetapkan dengan Keputusan Presiden.

(6) Ketentuan tentang tata cara pengajuan Permohonan untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Keputusan Presiden.

Bagian Kedelapan
Sarana Kontrol Teknologi
Pasal 27

Kecuali atas izin Pencipta, sarana kontrol teknologi sebagai pengaman hak Pencipta tidak diperbolehkan dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi

.Pasal 28

(1) Ciptaan-ciptaan yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi, khususnya di bidang cakram optik (optical disc), wajib memenuhi semua peraturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.

(2) Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi berteknologi tinggi yang memproduksi cakram optik sebagaimana diatur pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah

MASA BERLAKU HAK
CIPTA

Pasal 29

(1) Hak Cipta atas Ciptaan:

- a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;
 - b. drama atau drama musikal, tari, koreografi;
 - c. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
 - d. seni batik;
 - e. lagu atau musik dengan atau tanpa teks; f. arsitektur;
 - g. ceramah, kuliah, pidato dan Ciptaan sejenis lain;
 - h. alat peraga;
 - i. peta;
 - j. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.
- (2) Untuk Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.
- Pasal 30
- (1) Hak Cipta atas Ciptaan:
- a. Program Komputer;
 - b. sinematografi;
 - c. fotografi;
 - d. database; dan
 - e. karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan
- (2) Hak Cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan.
- (3) Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada

ayat (1) dan ayat (2) pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

LISENSI Pasal 45

(1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

(2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.

(3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi.

(4) Jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.

Pasal 46

Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk

melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

Pasal 47

(1) Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

(2) Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal.

(3) Direktorat Jenderal wajib menolak pencatatan perjanjian Lisensi yang memuat ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).

(4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pencatatan perjanjian Lisensi diatur dengan Keputusan Presiden.

KETENTUAN PIDANA

Pasal 72

(1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00

(lima miliar rupiah).

(2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

(3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

(4) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(5) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 19, Pasal 20, atau Pasal 49 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(6) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 atau Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling

banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(7) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 25 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(8) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 27 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(9) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 28 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.500.000.000,00 (satu miliar lima ratus juta rupiah).

C. STUDI PENALARAN (SP)

Pertanyaan Kategori 3 :

Buatlah Penjelasan secara detail product BLACKBERRY dan beberapa bagian HAKI yang ikut serta di dalamnya.

Jawaban :

Sudah 29 tahun produsen ponsel BlackBerry mengusung nama perusahaan Research In Motion (RIM). Di akhir Januari 2013, Research In Motion membuat keputusan mengejutkan dengan mengganti nama perusahaan menjadi BlackBerry. Hal ini

diikuti oleh perubahan kode saham di lantai bursa. Perusahaan itu akan dikenal dengan kode "BBRY" di Nasdaq, AS, dan "BB" di Toronto Stock Exchange, Kanada. BlackBerry awalnya adalah merek dagang untuk produk dalam genggam nirkabel, yang pada mulanya berupa pager surat elektronik yang dirilis tahun 1999. BlackBerry kemudian berevolusi menjadi telepon genggam, dan tersohor karena fitur push mail dan aplikasi pesan instan BlackBerry Messenger. Saat serangan terorisme 11 September 2001 di Amerika Serikat (AS), atau lebih dikenal dengan peristiwa 9/11, semua jaringan operator seluler mengalami gangguan, namun jaringan BlackBerry tetap berjalan baik. Media massa di AS memuji kehebatan BlackBerry. Seorang Oprah Winfrey pun mengatakan pada 2003, BlackBerry adalah gadget favoritnya.

Penemu blackberry .

Mike Lazaridis. Lahir 14 Maret 1961, di Istanbul Turki. Orangtuanya berdarah Yunani. Pada usia lima tahun, ia ikut keluarganya pindah ke Kanada. Mereka menetap di Windsor, Ontario. Mike sudah menunjukkan bakat, kepintaran dan ketekunannya sejak usia 12 tahun, di tahun 1979, dia memenangkan hadiah dari Perpustakaan Umum Windsor karena ia telah

membaca semua buku sains koleksi perpustakaan tersebut. Sejak kecil ia candu membaca. Mike beruntung karena orangtua dan lingkungan sekolahnya sangat memungkinkan ia mengembangkan bakat dan minatnya pada elektronika. Tahun 1979, ia mulai kuliah di University of Waterloo, Ontario, Kanada.

Perlindungan rahasia dagang meliputi

metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan, atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.

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 (Icitb)*, 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](https://osf.io/Pbrn9).