JAWABAN SOAL UTS 2018/2019 MATAKULIAH HAKI

Erika Stacia Marsailis

155100026

Fakultas Komputer, 448757201

erikastaciamarsailis.student@umitra.ac.id

A. STUDI KASUS (SK)

Pertanyaan Type A : Paparkan dan jelaskan produk Tim Anda?

.....
Jawaban : Kelompok Phyton

PATEN : Kompuyter ini di keluarkan oleh PT. JAPALA di Lampung. didirikan pada 30 oktober 2018 oleh 5 pemuda-pemudi lampung dari berbeda suku bahasa.

MEREK : merek komputer ini iyalah “HADE” yang berasal dari bahasa sunda yaitu “BAGUS”.

RAHASIA DAGANG : rahasia dagang dari produk komputer ini yaitu harganya yang terjangkau, garansi 1 tahun, hemat listrik dan mempunyai kecepatan tinggi.

DESAIN INDUSTRI : komputer ini desainnya membawa ciri khas lampung yaitu Tapis, terdapat logo JAPALA yang artinya penggabungan dari beberapa nama suku daerah yaitu, Jawa, Palembang,Lampung dan produk nya “ HADE “ dari bahasa sunda yang artinya “BAGUS”.

spesifikasi :

1. Hardisk : Western Digital 2TB
2. Ukuran : 21inc, Berbobot 3kg.
3. Jaminan : 1 Tahun Garansi
4. VGA : Gigabyte GTX690

5. Processor : sparc64 VIIIfx 2.0 Ghz 8 core
6. komputer ini dijual seharga 25jt.

B. STUDI REFERENSI (SP)

Pertanyaan Jenis A : Jelaskan Produk-produk dalam hak atas Kekayaan Intelektual ?

.....

Jawaban :

1. Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Termasuk ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, sastra dan seni.

Hak cipta diberikan terhadap ciptaan dalam ruang lingkup bidang ilmu pengetahuan, kesenian, dan kesusasteraan. Hak cipta hanya diberikan secara eksklusif kepada pencipta, yaitu “seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

2. Hak Kekayaan Industri yang Meliputi

a. Paten

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Pasal 1 Ayat 1, Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Paten hanya diberikan negara kepada penemu yang telah menemukan suatu penemuan (baru) di bidang teknologi. Yang dimaksud dengan penemuan adalah kegiatan pemecahan masalah tertentu di bidang teknologi yang berupa : Proses, hasil produksi, penyempurnaan dan pengembangan proses, penyempurnaan dan pengembangan hasil produksi.

b. Merek

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 Pasal 1 Ayat 1 Merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa.

Jadi merek merupakan tanda yang digunakan untuk membedakan produk (barang

dan atau jasa) tertentu dengan yang lainnya dalam rangka memperlancar perdagangan, menjaga kualitas, dan melindungi produsen dan konsumen.

Terdapat beberapa istilah merek yang biasa digunakan, yang pertama merek dagang adalah merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang-barang sejenis lainnya.

Merek jasa yaitu merek yang digunakan pada jasa yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan jasa-jasa sejenis lainnya.

Merek kolektif adalah merek yang digunakan pada barang atau jasa dengan karakteristik yang sama yang diperdagangkan oleh beberapa orang atau badan hukum secara bersama-sama untuk membedakan dengan barang atau jasa sejenis lainnya.

Hak atas merek adalah hak khusus yang diberikan negara kepada pemilik merek yang terdaftar dalam Daftar Umum Merek untuk jangka waktu tertentu, menggunakan sendiri

merek tersebut atau memberi izin kepada seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk menggunakannya.

c. Desain Industri

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Desain Industri, bahwa desain industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

d. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu bahwa, Sirkuit Terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah

bahan semikonduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik.

e. Rahasia Dagang

Menurut Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang bahwa, Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.

C. STUDI PENALARAN (SP)

Pertanyaan Kategori 1 : Buat lah penjelasan secara detail produk SAMSUNG dan beberapa bagian HAKI yang ikut serta di dalamnya?

.....

Jawaban :

Sejarah Berdirinya SAMSUNG

SAMSUNG memulai sejarahnya pada tahun 1938. Awalnya sebagai perusahaan *trading*, mengirimkan ikan kering dan buah-buahan ke Manchuria yang dikuasai Jepang. Ketika pecah Perang Korea, Lee Byung-chull terpaksa meninggalkan Seoul.

Pada akhir tahun 1960-an, SAMSUNG Group mulai masuk ke dalam industri elektronik. Agar perusahaan bisa berkembang dengan pesat, perusahaan membagi tugas kerja dalam bentuk divisi-divisi elektronik, diantaranya yaitu SAMSUNG Electronics Co Devices, SAMSUNG Electro-Mekanika Co, SAMSUNG Corning Co, dan SAMSUNG Semiconductor & Telecommunications Co, dan membuat fasilitas di Suwon. Produk pertamanya adalah televisi hitam-putih.

Pada tahun 1980, perusahaan yang diakuisisi Hanguk tongsin jeonja di Gumi, mulai membuat perangkat telekomunikasi. Produk awalnya adalah *switchboards*. Berawal dari produk tersebut, SAMSUNG mulai memproduksi telepon dan faks dan akhirnya menjadi *SAMSUNG's Mobile Phone Manufacturing*. Tercatat dari pabrik tersebut SAMSUNG telah menghasilkan lebih dari 0,8 miliar ponsel sampai hari ini.

Pada tahun 1980-an SAMSUNG adalah perusahaan manufaktur, distributor, dan menjual berbagai macam peralatan dan produk elektronik di seluruh dunia. 7 tahun kemudian, tepatnya di tahun 1987, pendiri dan ketua Perusahaan SAMSUNG, Lee

Byung-Chull meninggal. Perusahaan tersebut kemudian diambil alih oleh Kun-Hee Lee yang menjabat sebagai ketua Perusahaan SAMSUNG.

Setelah diambil alih oleh Kun-Hee Lee, SAMSUNG mulai membangun pabrik dan memperluas pemasarannya secara global di Amerika Serikat, Britania Raya, Jerman, Thailand, Meksiko, Spanyol dan Cina pada tahun 1990-an sampai 1997. Perusahaan SAMSUNG mengalami pasang surut di tahun 1997. Hampir semua bisnisnya di Korea mengalami krisis besar dan tidak terkecuali dengan produk SAMSUNG. Berkat industri elektronik mereka berhasil untuk bertahan dan terus berkembang hingga saat ini.

PATEN : Samsung dibentuk pada 1938 oleh Lee Byung-chul (1910-1987). Pada 1951, perusahaan ini berubah menjadi Samsung Corporation.

Samsung Electronics dibentuk pada 1969 di Daegu, Korea Selatan dengan nama Samsung Electric Industries yang pada mulanya memproduksi perangkat elektronik seperti TV, kalkulator, kulkas, pendingin ruangan dan mesin cuci. Pada 1981, perusahaan ini telah memproduksi lebih dari 10 juta TV hitam-putih. Pada 1988, perusahaan ini bergabung dengan Samsung Semiconductor & Communications.

MEREK DAGANG :

- Sens - Laptop
- Hauzen
- Zipel - kulkas
- Yepp - Pemutar MP3
- Pavv - TV
- Kenox (Digimax) - Kamera Digital
- SyncMaster - Monitor
- Zaigen - Pusat layanan komputer Samsung
- Magic Station – PC Magic Tune
- Magic Rotation
- Magic Clear
- Ultra Edition - handphone tipis
- Pleomax - periferal PC dan batere
- SpinPoint - PC (drive harddisk)
- CLP - Printer laser
- MyMy - Pemutar kaset
- Nexus - Pemutar MP3 dan radio satelit XM
- Galaxy - Handphone Pintar dan Tablet
- Organotrone - Organ
- Pianotrone - Piano elektronik

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).