

PERLINDUNGAN PATEN TERHADAP SOFTWARE DAN APLIKASI ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Devi Cantika 155100018, 785567836

Fakultas Komputer devicantika.student@umitra.ac.id

Abstract

Paten sebagai konstruksi hukum memberikan perlindungan terhadap Software dan Aplikasi bagi penemuan yang memenuhi persyaratan paten, yaitu: unsur kebaruan dari penemuan dan perlindungan. Langkah inventif yang terkandung dalam penemuan; serta dapat atau tidaknya penemuan diterapkan dalam industri.

Untuk menciptakan kepastian perlindungan, hakim harus memperhatikan spesifikasi paten (dalam klaim) dan kebaruan penemuan tersebut di seluruh dunia, juga *function-way-result test*, terutama dalam kasus ini. Dalam pengajuan paten diwajibkan untuk mengungkapkan secara tepat unsur-unsur dari penemuan yang dimintakan perlindungan. Dengan demikian, dalam aplikasi hendaklah tertulis deskripsi tentang esensi dari penemuan. Ruang lingkup atau luasnya perlindungan paten tergantung pada klaim, klaim menunjukkan inti dari penemuan, sehingga untuk menilai pelanggaran paten tergantung pada interpretasi klaim, *filing date, state of the art* dan cakupan klaim paten terdahulu (*prior art*).

Kata Kunci : Pelindungan Paten, software dan aplikasi.

A. INTRODUCTION

Paten yang dipakai dalam peraturan hukum Indonesia berasal dari bahasa Belanda octrooi dan octrooi berasal dari bahasa Latin dari kata auctor/auctorizare yang artinya dibuka. Maksudnya yaitu bahwa suatu penemuan mendapatkan yang paten menjadi terbuka dan untuk diketahui umum atas Software perlindungan dan Aplikasi. Hak Paten adalah hak yang diberikan pemerintah dan bersifat eksklusif. Hak eksklusif dari pemegang hak paten adalah produksi dari barang yang dipatenkan (manucfacturing) p enggunaan (using) dan Penjualan (selling) dari barang tersebut dan perbuatanberkaitan perbuatan yang dengan penjualan barang seperti mengimpor dan menyimpan(stocking) seperti Software dan Aplikasi.



beberapa negara maju seperti Jepang dan Amerika Serikat perlindungan terhadap software dan **Aplikasi** dilakukan melalui paten. Meskipun demikian, sampai saat ini masih banyak perdebatan mengenai software yang dipantenkan di Amerika. Komunitas programmer dan ahli hukum menyatakan bahwa coding yang ada di dalam software dianalogikan sebagai "karya tulis" layaknya seorang novelis membuat sebuah novel.

Di Indonesia, perlindungan software dilaksanakan melalui Hak Cipta. Perlindungan paten terhadap software belum diakui oleh pemerintah. Software atau program komputer dianggap sebagai sebuah ciptaan manusia dalam bidang ilmu pengetahuan komputer namun tidak berkaitan langsung dengan teknologi.

perlindungan software serta Applikasi berdasarkan undangundang di Indonesia, studi literatur membahas vang perlindungan software di dalam maupun luar negeri dan juga melakukan wawancara dengan lembaga perlindungan kekayaan intelektual di ITS untuk mendapatkan data empiris terkait dengan perlindungan software. Kami mencoba menganalisa dari perlindungan implikasi software terhadap masyarakat maupun pihak pengembang. Hasil dari penelitian ini

diharapkan dapat
mengungkap
informasi tentang perlindungan
software dan Aplikasi terhadap
HAKI di Indonesia dan negara
lainnya.

1. Subyek paten

Yang berhak memperoleh paten adalah penemu atau pihak yang menerima lebih lanjut hak penemu itu. Hal menegaskan bahwa ini hanya penemu atau pihak yang menerima lebih lanjut hak penemu yang yang berhak memperoleh paten atas penemuannya. Dalam kondisi tertentu suatu penemuan itu bisa lahir, karena misal pekerjaan kedinasan, kontrak kerja dan sebagainya. Menurut Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten pasal 11 sampai dengan pasal 15 diatur sebagai berikut: a. Apabila penemuan

a. Apabila penemuan dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama maka yang menerima lebih



lanjut hak tersebut secara bersama-sama berhak atas penemuan tersebut. b. Dalam suatu perjanjian kerja maka yang berhak memperoleh Paten suatu penemuan yang dihasilkan adalah orang-orang yang memberi pekerjaan kecuali diperjanjikan lain.

2. Jenis-jenis paten

Jenis-jenis paten yang dikenal saat ini yaitu :

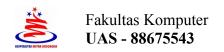
- 1. Paten yang berdiri sendiri tidak bergantung pada paten lain (independent Patent)
- 2. Paten yang terkait dengan paten yang lainnya (dependent Patent)
 Keterkaitan bisa terjadi bila ada hubungan lisensi biasa maupun lisensi wajib dengan paten yang lainnya dan kedua paten itu dalam bidang yang berlainan
- 3. Paten Tambahan (*patent* of addition) atau paten perbaikan (*Patentof* improvement)

4. Paten import (*Patent importation*)
Paten ini bersifat khusus karena paten tersebut telah dikenal diluar negeri dan negara yang memberikan paten.

Di Indonesia menurut ketentuan Undang-undang Nomer 14 Tahun 2001 tentang paten , dibagi menjadi dua bentuk yaitu :

- 1. Paten biasa
- 2. Paten Sederhana

Suatu penemuan dikelompokkan menjadi sederhana paten karena penemuan tersebut tidak melalui proses penelitian dan pengembangan (research and development) yang mendalam. Paten sederhana hanya mempunyai hak untuk 1 klaim, pemeriksaan substantif langsung dilakukan tanpa permintaan dari pihak penemu. Hal ini berbeda dengan paten biasa melalui yang proses penelitian dan



pengembangan (research and development) yang mendalam dan bisa memiliki banyak hak untuk mengklaim.

3. Perlindungan Hukum HakKekayaan Intelektual tentang Paten.

berlakunya paten Masa pada setiap negara berbeda-beda tergantung pada ketentuan Undang-Undang berlaku yang dinegara yang Perbedaan bersangkutan. tersebut tergantung kondisi perekonomian peraturan yang berlaku. Di Indonesia menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang paten jangka pasal 8 ayat (1) waktu perlindungannya selama 20 sejak tanggal tahun penerimaan dan tidak bisa diperpanjang. Dan pasal 9 mengatur jangka waktu perlindungan untuk paten

sederhana selama 10 (sepuluh) tahun dan tidak dapat diperpanjang.

a. Pengalihan paten

Hak paten sebagai hak milik dapat dialihkan baik seluruhnya atau sebagian melalui beberapa cara :

- a. Pewarisan
- b. Hibah
- c. Wasiat
- d. Perjanjian (perjanjian lisensi)
- dibenarkan e. Yang menurut Undang-Undang Segala bentuk pengalihan ini wajib didaftarkan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan dicatat dalam daftar umum apabila tidak paten, didaftarkan maka proses pengalihan tersebuttidak syah dan batal demi hukum. Pengalihan paten tidak menghapus hak penemu (hak inventor) untuk tetap dicantumkan identitasnya nama dan



dalam paten yang bersangkutan, hak tersebut merupakan hak moral (moral raight).

b. Pengalihan patenmelalui perjanjianlisensi

Pengalihan paten melalui perjanjian dapat berbentuk perjanjian lisensi (Lisencing Agreement). Perjanjian ini berisi bahwa pemegang hak Paten izin memberi (lisensi) kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian untuk melaksanakan perbuatan eksklusif dari pemilik hak paten

B. CONTENT

Di beberapa negara maju seperti Jepang dan Amerika Serikat perlindungan terhadap software dan Apliksi dilakukan melalui paten. Meskipun demikian, sampai saat masih banyak perdebatan software dan mengenai Aplikasi yang dipantenkan di Amerika. Komunitas programmer dan ahli hukum menyatakan bahwa coding yang ada di dalam software dianalogikan sebagai "karya tulis" layaknya seorang novelis membuat sebuah novel.

Indonesia, perlindungan software dilaksanakan melalui Hak Cipta. Perlindungan paten terhadap software belum diakui oleh pemerintah. Software atau program komputer dianggap sebagai sebuah ciptaan manusia dalam bidang ilmu pengetahuan komputer namun tidak berkaitan langsung dengan teknologi.

perlindungan software berdasarkan undang-undang di Indonesia, studi literatur yang membahas perlindungan software di dalam maupun luar negeri dan juga melakukan



wawancara dengan lembaga perlindungan hak kekayaan intelektual di **ITS** untuk mendapatkan data empiris terkait dengan perlindungan Kami mencoba software. menganalisa implikasi dari perlindungan software terhadap masyarakat maupun pihak pengembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengungkap informasi tentang implikasi dari perlindungan software di Indonesia dan negara maju.

c. CONCLUSION

Berdasarkan penjabaran atas dapat disimpulkan bahwa belum ada implikasi vang signifikan tentang perlindungan software di Indonesia. Lain halnya dengan negara maju seperti Amerika Serikat, perlindungan terhadap software mendapat perhatian yang cukup besar dari berbagai pihak dan menuai.

Perlindungan Software di Indonesia

Berdasarkan Undangundang No.19 Tahun 2002 12, pasal program komputer atau software termasuk dalam perlindungan Hak Cipta, bukan dengan paten. Perlindungan paten terhadap software hanya ada di negara-negara maju seperti Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini diungkapkan pula oleh Prof. Soeprapto selaku BP2KI Ketua ITS, perlindungan paten terhadap software belum ada di Indonesia.

perlindungan software serta Applikasi berdasarkan undangundang di Indonesia, studi literatur membahas yang perlindungan software di dalam maupun luar negeri dan juga melakukan wawancara dengan lembaga perlindungan hak kekayaan intelektual di ITS mendapatkan data untuk

empiris terkait dengan perlindungan software. Kami mencoba menganalisa implikasi dari perlindungan software terhadap masyarakat maupun pihak pengembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengungkap informasi tentang perlindungan software dan Aplikasi terhadap HAKI di Indonesia dan negara lainnya.

1. Perlindungan Software di Indonesia

Berdasarkan Undang-undang No.

19 Tahun 2002 pasal 12, program komputer atau software termasuk dalam perlindungan Hak Cipta, bukan dengan paten. Perlindungan paten terhadap software hanya ada di negaranegara maju seperti Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini diungkapkan pula oleh Prof. Soeprapto selaku Ketua BP2KI di ITS, perlindungan paten terhadap software belum ada di Indonesia. Pengertian dari paten sendiri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi.

D. DISCUSSION

Hasil diskusi dari materi ini adalah Paten diberikan untuk Invensi baru dan yang mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri. Dimana Perlindungan Paten Terhadap Software Dan Aplikasi Atas Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Invensi dikatakan mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut merupakan sesuatu yang baru atau hal yang tidak dapat diduga sebelumnya menurut orang-orang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik. Penilaian bahwa suatu invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang



ada pada saat Permohonan diajukan.

Perangkat Lunak Berpemilik

berpemilik Perangkat lunak ialah perangkat (propriety) lunak yang tidak bebas atau pun semi-bebas. Seseorang dapat dilarang, atau harus izin, meminta atau akan dikenakan pembatasan lainnya sehingga menyulitkan - jika menggunakan, mengedarkan, atau memodifikasinya.

Perangkat Komersial

Perangkat lunak komersial adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh kalangan bisnis untuk memperoleh keuntungan dari "Komersial" penggunaannya. dan "Kepemilikan" adalah dua hal yang berbeda! Kebanyakan perangkat lunak komersial adalah berpemilik, tapi ada perangkat lunak bebas komersial, dan ada perangkat

lunak tidak bebas dan tidak komersial. Sebaiknya, istilah ini tidak digunakan.

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.
- A. S. Putra and O. M. Febriani, [25] "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," Prosiding International conference Information on *Technology* **Business** and (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.