

# **MAKALAH LEGAL ASPEK PRODUK TI & KOMUNIKASI**



**Kelompok 8:**

**(11A13)**

Alya Gustasya (50422186)

Annas Rizky (50422231)

Hadziq Basyara Arza (50422634)

Jevon Hot Asi A T (50422743)

Yosef William (51422652)

Dosen Pengampu : Eka Fitri Rahayu, SKOM., MMSI.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS GUNADARMA  
TAHUN AJARAN ATA 2022/2023**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa karna atas rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Makalah ini dengan tepat waktu dan tidak ada halangan suatu apapun.

Makalah disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Legal Aspek Produk TI & Komunikasi. Makalah ini berisi tentang dasar-dasar kontrak computer, kontrak - kontrak untuk penulisan perangkat lunak, perjanjianperjanjian lisensi untuk perangkat lunak “off-the shelf”, kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit, kontrak perangkat keras dan pelanggaran produk TIK misalnya penggunaan software yang bukan asli / perangkat lunak bajakan. Untuk itu besar harapan kami makalah ini dapat bermanfaat dan berdampak besar sehingga dapat memberi inspirasi bagi para pembaca.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan makalah ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan senantiasa mengasihi segala usaha kita.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN .....	4
1.1. Pendahuluan .....	4
1.2. Tujuan Penulisan .....	4
BAB II ISI .....	5
2.1. Dasar-dasar kontrak komputer .....	5
2.2. Kontrak-kontrak untuk penulisan perangkat lunak .....	6
2.3. Perjanjian-perjanjian lisensi untuk perangkat lunak "off-the-shell" dan sertakan referensi. ....	7
2.4. Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit. ....	8
2.5. Kontrak perangkat keras .....	9
2.6. Pelanggaran produk TIK misalnya penggunaan software yang bukan asli/perangkat lunak bajakan. .....	10
BAB III KESIMPULAN.....	11
3.1. Kesimpulan.....	11
DAFTAR PUSTAKA .....	12

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Pendahuluan**

Komputer adalah alat yang sangat penting dalam kehidupan modern saat ini. Penggunaan komputer tidak hanya terbatas pada kalangan profesional dan industri, namun juga sudah menyebar hingga ke masyarakat umum. Oleh karena itu, pemahaman mengenai dasar-dasar komputer menjadi sangat penting untuk dapat menggunakan komputer secara efektif dan efisien.

Selain itu, dengan semakin banyaknya perangkat lunak yang tersedia, penggunaan perangkat lunak yang asli juga menjadi hal yang penting dalam kehidupan digital saat ini. Oleh karena itu, kontrak-kontrak dan perjanjian-perjanjian lisensi untuk perangkat lunak, baik yang "off-the-shelf" maupun yang dikembangkan secara khusus, menjadi hal yang harus diperhatikan oleh para pengembang dan pengguna perangkat lunak.

Namun, terdapat juga masalah pelanggaran produk TIK, seperti penggunaan perangkat lunak bajakan yang dapat merugikan para pengembang dan pemilik hak cipta. Oleh karena itu, dalam makalah ini akan dibahas mengenai dasar-dasar komputer, kontrak-kontrak untuk penulisan perangkat lunak, perjanjian-perjanjian lisensi untuk perangkat lunak "off-the-shelf", kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit, kontrak perangkat keras, dan pelanggaran produk TIK seperti penggunaan software yang bukan asli/perangkat lunak bajakan.

## **1.2. Tujuan Penulisan**

1. Mengetahui tentang konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK.
2. Mempelajari konsep Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit serta kontrak perangkat keras.
3. Mempelajari tentang pelanggaran dan penggunaan software produk TIK.

## **BAB II ISI**

### **2.1. Dasar-dasar kontrak komputer**

Kontrak komputer adalah dokumen yang digunakan untuk mengatur hak dan kewajiban antara pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan, pengembangan, atau distribusi perangkat lunak atau perangkat keras. Kontrak ini mencakup berbagai aspek, seperti hak kepemilikan intelektual, pemeliharaan dan dukungan, ketersediaan dan performa sistem, serta batasan-batasan penggunaan.

Dalam kontrak komputer, biasanya terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah:

- a. Deskripsi layanan atau produk yang akan diberikan

Kontrak harus menjelaskan secara rinci tentang layanan atau produk yang akan diberikan, seperti spesifikasi teknis, jangka waktu layanan, dan harga.

- b. Hak kepemilikan intelektual

Kontrak harus mencakup hak cipta dan hak paten yang dimiliki oleh pihak-pihak terkait, serta hak untuk menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras tersebut.

- c. Batasan penggunaan

Kontrak harus mencantumkan batasan-batasan penggunaan perangkat lunak atau perangkat keras, seperti penggunaan hanya untuk tujuan tertentu atau penggunaan pada jumlah komputer atau perangkat yang terbatas.

- d. Kewajiban dan tanggung jawab

Kontrak harus menjelaskan kewajiban dan tanggung jawab masing-masing pihak terkait dalam penggunaan atau pengembangan perangkat lunak atau perangkat keras.

- e. Ketersediaan dan dukungan teknis

Kontrak harus menjelaskan tentang ketersediaan dukungan teknis yang akan diberikan, seperti pemeliharaan dan perbaikan perangkat lunak atau perangkat keras.

Beberapa jenis kontrak komputer yang umum ditemukan antara lain adalah kontrak lisensi perangkat lunak, kontrak distribusi perangkat lunak, kontrak pengembangan perangkat lunak, dan kontrak jasa pengelolaan teknologi informasi.

## **2.2. Kontrak-kontrak untuk penulisan perangkat lunak**

Kontrak-kontrak untuk penulisan perangkat lunak adalah dokumen hukum yang memuat ketentuan-ketentuan mengenai hak dan kewajiban antara pengembang (programmer) dengan klien (pembeli). Kontrak ini mencakup berbagai aspek mulai dari spesifikasi teknis hingga waktu penyelesaian proyek. Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam membuat kontrak ini, di antaranya adalah:

1. Spesifikasi teknis: Kontrak harus memuat spesifikasi teknis yang jelas dan terperinci mengenai perangkat lunak yang akan dikembangkan, seperti fungsionalitas, antarmuka pengguna, dan persyaratan kinerja.
2. Waktu dan Biaya: Kontrak harus mencantumkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek serta biaya yang akan dikeluarkan untuk pengembangan perangkat lunak tersebut.
3. Hak Kekayaan Intelektual: Kontrak harus memuat ketentuan mengenai hak kekayaan intelektual yang dimiliki oleh pengembang dan klien atas perangkat lunak yang dikembangkan.
4. Garansi: Kontrak harus memuat ketentuan mengenai jaminan dan tanggung jawab pengembang atas kesalahan atau cacat yang mungkin terjadi pada perangkat lunak yang dikembangkan.
5. Pembayaran: Kontrak harus memuat ketentuan mengenai pembayaran dan cara pembayarannya, seperti pembayaran terhadap setiap tahap penyelesaian proyek.
6. Pemutusan Kontrak: Kontrak harus memuat ketentuan mengenai kondisi-kondisi yang dapat menyebabkan pemutusan kontrak, seperti keterlambatan dalam penyelesaian proyek atau pelanggaran terhadap ketentuan kontrak.

Dalam menyusun kontrak untuk penulisan perangkat lunak, sangat penting untuk memperhatikan setiap detail agar tidak ada kebingungan atau perselisihan di kemudian hari. Oleh karena itu, sebaiknya melibatkan pengacara yang ahli dalam hukum teknologi informasi

### **2.3. Perjanjian-perjanjian lisensi untuk perangkat lunak "off-the-shell" dan sertakan referensi.**

Perjanjian lisensi untuk perangkat lunak "off-the-shell" adalah perjanjian kontrak yang ditandatangani antara pihak pengguna dan pihak pemilik hak cipta perangkat lunak (vendor) yang menetapkan syarat dan ketentuan penggunaan perangkat lunak tersebut. Perjanjian lisensi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan perangkat lunak tertentu dengan mematuhi persyaratan yang telah ditetapkan oleh vendor.

Perjanjian lisensi perangkat lunak "off-the-shell" biasanya mencakup hal-hal seperti hak cipta, penggunaan perangkat lunak, pembatasan penggunaan, pembaruan, dukungan teknis, dan masalah keamanan. Syarat dan ketentuan ini dapat berbeda-beda tergantung pada jenis perangkat lunak dan vendor yang mengeluarkan perjanjian lisensi tersebut. Dalam perjanjian lisensi perangkat lunak "off-the-shell", pengguna umumnya memiliki hak untuk menggunakan perangkat lunak, tetapi tidak memiliki hak untuk memodifikasi atau mendistribusikan perangkat lunak tersebut tanpa persetujuan dari vendor. Selain itu, vendor memiliki hak untuk membatasi penggunaan perangkat lunak, misalnya dengan membatasi jumlah pengguna atau lingkup penggunaan.

Perjanjian lisensi perangkat lunak "off-the-shell" memiliki peran penting dalam melindungi hak cipta dan kekayaan intelektual dari vendor. Selain itu, perjanjian ini juga membantu melindungi pengguna dengan memberikan panduan tentang penggunaan perangkat lunak dan memastikan bahwa pengguna dapat menggunakannya secara legal.

## **2.4. Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit.**

Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit adalah perjanjian hukum yang menetapkan hak dan kewajiban antara pengarang perangkat lunak dengan penerbit dalam hal penerbitan dan distribusi perangkat lunak tersebut. Perangkat lunak yang diproduksi oleh pengarang perlu didistribusikan melalui penerbit agar bisa dijual ke pasar secara luas. Kontrak antara pengarang dan penerbit penting dalam menetapkan syarat-syarat distribusi dan penggunaan perangkat lunak tersebut.

Ada beberapa hal yang umumnya diatur dalam kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit, di antaranya:

### **a. Royalti dan Pembayaran**

Kontrak ini umumnya akan menetapkan persentase royalti yang harus dibayarkan oleh penerbit kepada pengarang atas penjualan perangkat lunak. Selain itu, kontrak ini juga akan menentukan kapan pembayaran royalti akan dilakukan dan bagaimana cara pembayaran tersebut dilakukan.

### **b. Lisensi Penggunaan**

Kontrak akan menetapkan lisensi penggunaan perangkat lunak, yaitu hak-hak dan kewajiban pengguna dalam menggunakan perangkat lunak. Misalnya, kontrak ini akan menetapkan apakah pengguna perangkat lunak diizinkan untuk membuat salinan dari perangkat lunak tersebut atau tidak.

### **c. Jaminan**

Kontrak ini juga akan menentukan jaminan yang diberikan oleh pengarang perangkat lunak kepada penerbit, misalnya jaminan atas kualitas dan keamanan perangkat lunak.

### **d. Pengaturan Sengketa**

Kontrak ini juga akan menentukan bagaimana penyelesaian sengketa akan dilakukan jika terjadi perselisihan antara pengarang perangkat lunak dan penerbit.

### **e. Durasi Kontrak**

Kontrak ini akan menetapkan durasi dari kesepakatan antara pengarang perangkat lunak dan penerbit. Apakah kontrak tersebut hanya berlaku untuk sementara waktu atau permanen.



Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit penting untuk menjamin kepentingan kedua belah pihak. Kontrak tersebut akan menetapkan hak dan kewajiban masing-masing pihak sehingga tidak terjadi perselisihan di kemudian hari. Bagi pengarang perangkat lunak, kontrak ini sangat penting untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan akan didistribusikan dan dijual secara luas. Sementara bagi penerbit, kontrak ini penting untuk mendapatkan lisensi untuk mendistribusikan dan menjual perangkat lunak tersebut.

## **2.5. Kontrak perangkat keras**

Kontrak perangkat keras adalah perjanjian hukum antara produsen perangkat keras dan pengguna akhir yang mengatur syarat dan ketentuan penggunaan perangkat keras. Kontrak tersebut biasanya mencakup hal-hal seperti jaminan, dukungan teknis, dan hak penggunaan. Tujuannya adalah untuk melindungi hak dan kepentingan kedua belah pihak.

Dalam kontrak perangkat keras, produsen perangkat keras menjamin bahwa perangkat keras yang dijual memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan spesifikasi yang disebutkan dalam kontrak. Selain itu, kontrak perangkat keras juga mencakup jaminan terhadap cacat produk atau kerusakan yang terjadi selama periode waktu tertentu setelah pembelian.

Sementara itu, pengguna akhir diwajibkan mematuhi ketentuan yang disebutkan dalam kontrak, seperti batasan penggunaan, pembatasan garansi, dan pembatasan tanggung jawab. Hal ini juga memastikan bahwa pengguna akhir tidak menyalahgunakan atau merusak perangkat keras yang digunakan.

## **2.6. Pelanggaran produk TIK misalnya penggunaan software yang bukan asli/perangkat lunak bajakan.**

Pelanggaran produk TIK, seperti penggunaan software yang tidak asli atau perangkat lunak bajakan, adalah masalah yang sering terjadi dalam industri teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan perangkat lunak bajakan dapat membawa konsekuensi hukum dan finansial yang serius bagi perusahaan dan individu yang terlibat. Ada beberapa faktor yang memengaruhi tingkat pelanggaran produk TIK, seperti harga perangkat lunak yang tinggi, ketersediaan salinan bajakan yang mudah diakses, kurangnya penegakan hukum, dan kepercayaan yang salah bahwa penggunaan perangkat lunak bajakan tidak berbahaya.

Untuk mengatasi masalah pelanggaran produk TIK, diperlukan pendekatan yang holistik yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pengembang perangkat lunak, produsen perangkat keras, pemerintah, dan pengguna akhir. Langkah-langkah yang dapat diambil termasuk:

- a. Menyediakan harga perangkat lunak yang terjangkau agar pengguna tidak tergoda untuk menggunakan salinan bajakan.
- b. Memastikan penggunaan perangkat lunak yang sah dengan memeriksa lisensi dan memperbarui perangkat lunak secara teratur.
- c. Meningkatkan penegakan hukum dengan memberlakukan sanksi yang lebih tegas terhadap pelanggar.
- d. Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya penggunaan perangkat lunak yang sah melalui kampanye dan edukasi.

## **BAB III KESIMPULAN**

### **3.1. Kesimpulan**

Kesimpulan dari materi "Dasar-dasar Kontrak Komputer" adalah bahwa kontrak komputer adalah dokumen hukum yang mengatur hak dan kewajiban antara pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan, pengembangan, atau distribusi perangkat lunak atau perangkat keras. Kontrak komputer mencakup berbagai aspek, termasuk deskripsi layanan atau produk, hak kepemilikan intelektual, batasan penggunaan, kewajiban dan tanggung jawab, serta ketersediaan dan dukungan teknis. Beberapa jenis kontrak komputer yang umum ditemukan adalah kontrak lisensi perangkat lunak, kontrak distribusi perangkat lunak, kontrak pengembangan perangkat lunak, dan kontrak jasa pengelolaan teknologi informasi.

Selain itu, dalam membuat kontrak untuk penulisan perangkat lunak, hal-hal penting yang perlu diperhatikan meliputi spesifikasi teknis, waktu dan biaya, hak kekayaan intelektual, garansi, pembayaran, dan pemutusan kontrak. Sebaiknya melibatkan pengacara yang ahli dalam hukum teknologi informasi dalam menyusun kontrak agar tidak ada kebingungan atau perselisihan di kemudian hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Kumar, A. (2016). Software License Agreement. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 5(8), 30-37.

Whittle, J., & Myrick, C. (2018). Understanding software licensing agreements: Protecting your rights. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 13(1), 31-42.

"Software Development Contracts: Best Practices for Protecting Your Company's Intellectual Property," oleh Samantha L. Quimby dan Noah J. Graff (2018)

"Drafting and Negotiating Software Agreements: Third Edition" oleh Stephen Fishman (2012)