# Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI)

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari Windy Gambetta Monterico Adrian Neng Ayu Herawati





Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung

# **Today Talk**

- Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI)
- Sejarah IPR (International Property Right)
- IPR di Indonesia
- Jenis-jenis HKI
- Jenis-jenis Lisensi



# Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI)

Hak monopoli atau hak eksklusif yang diberikan oleh Pemerintah kepada seseorang atau kelompok orang:

- Perlindungan atas hasil penemuan dari pekerjaan Penelitian dalam bidang Teknologi atau hasil ciptaan dalam bidang ilmu, seni & sastra
- Termasuk juga pemakaian simbol atau lambang dagang.



## Motivasi

- Kemajuan dan kesejahteraan manusia terletak pada kapasitas untuk menciptakan pekerjaan baru di bidang teknologi dan budaya.
- Perlindungan hukum untuk kreasi baru mendorong komitmen untuk menemukan sumber inovasi baru.
- Promosi dan perlindungan kekayaan intelektual:
  - memacu pertumbuhan ekonomi.
  - o menciptakan lapangan kerja dan industri baru.
  - o meningkatkan kualitas dan kenyamanan hidup.

### Manfaat

Sistem kekayaan intelektual membantu:

- o menyeimbangkan antara kepentingan inovator dan kepentingan umum.
- memberikan lingkungan di mana kreativitas dan penemuan dapat berkembang, sehingga dapat bermanfaat untuk banyak orang.
- menjadi katalisator pengembangan ekonomi dan kesejahteraan sosial dan budaya.

#### **Contoh Manfaat**

- Industri film, rekaman, perangkat lunak tidak akan berkembang tanpa perlindungan hak cipta.
- Tanpa royalti yang diberikan oleh sistem paten, para peneliti dan penemu akan kurang bersemangat untuk terus menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih efisien bagi manusia.
- Konsumen tidak akan percaya diri membeli produk asli jika tidak ada perlindungan merek internasional yang dapat diandalkan dan mekanisme penegakan hukum untuk mencegah pembajakan dan pemalsuan.

# Sisi Negatif: PERANG EKONOMI

- Setelah perang dingin selesai dimana negara Uni Soviet bubar, peperangan beralih ke PERANG
   EKONOMI, yang dimotori oleh negara maju, sehingga timbul Blok Ekonomi Amerika, Eropa, Asia
- Perang Ekonomi ini ditujukan kepada negara berkembang & negara yang belum maju dan memiliki sumber daya alam.
- Senjata yang digunakan dalam perang ekonomi:
  - Hak Asasi Manusia (HAM)
  - Demokrasi
  - Lingkungan Hidup
  - HAKI
  - Standard Internasional seperti ISO 9000

#### (International Property Right)

**Pertempuran Cul Dreimhne** (Battle of the Book) - Tahun 561 di **Irlandia** 

- Pendeta Saint Columba menyalin manuskrip kitab suci milik pendeta Saint Finnian.
- Apakah buku tsb milik Saint Columba karena dia yang menyalin atau milik Saint Finnian karena dia pemilik manuskrip aslinya?



#### **Battle of the Book**

Raja Diarmait Cerbaill memutuskan:

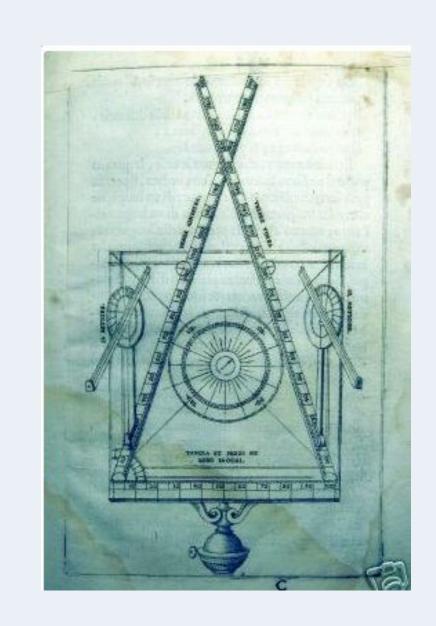
"Setiap sapi memiliki anaknya, maka setiap

buku memiliki salinannya."

#### (International Property Right)

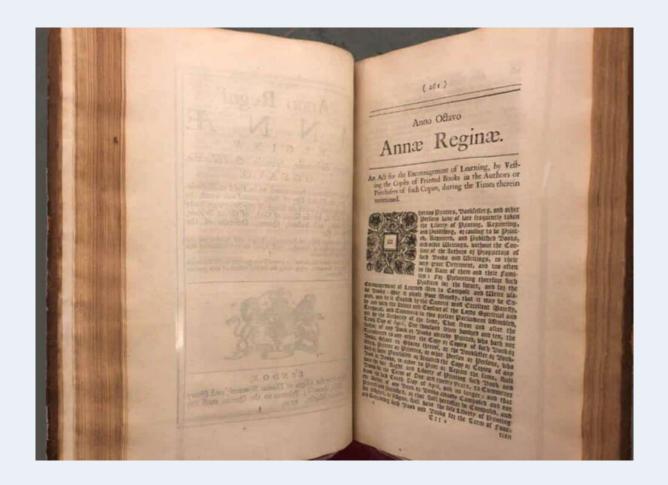
Raja Perancis Henry II (1555) memperkenalkan aturan untuk mengumumkan deskripsi dari suatu penemuan.

Penemuan yang pertama kali diumumkan adalah sejenis teropong pengukur jarak karya Abel Foullon.



#### (International Property Right)

- Tahun 1709: Statuta Anne di Inggris
  - Memberikan hak eksklusif kepada penulis untuk mencetak dan menerbitkan buku karyanya selama 14 tahun.
- Statuta Anne dicabut dan digantikan oleh Copyright Act tahun 1842.





#### CHAPTER 46.

An Act to amend and consolidate the Law relating to A.D. 1911. Copyright. [16th]December 1911.]

BE it enacted by the King's most Excellent Majesty, by and with the advice and consent of the Lords Spiritual and Temporal, and Commons, in this present Parliament assembled, and by the authority of the same, as follows:—

PART I.

IMPERIAL COPYRIGHT.

Rights.

1.—(1) Subject to the provisions of this Act, copyright shall Copyright. subsist throughout the parts of His Majesty's dominions to which this Act extends for the term hereinafter mentioned in every original literary dramatic musical and artistic work, if—

(International Property Right)

#### Tahun 1845:

Istilah "intellectual property" pertama kali digunakan di pengadilan Amerika.

(International Property Right)

#### Tahun 1883:

Konvensi Paris untuk Perlindungan Properti Industri.

#### **Tahun 1886:**

Konvensi Berne untuk Perlindungan Karya Sastra dan Karya Seni.

Kedua perjanjian tersebut dikelola oleh World Intellectual Property Organization (WIPO).

#### IPR di Indonesia

- Presiden Soeharto mengeluarkan UU no. 6 tahun 1989 tentang Paten.
  - UU paten nasional pertama yang dimiliki oleh Indonesia.
- Berkembang menjadi:
  - UU no. 13 tahun 1997.
  - UU no. 14 tahun 2001 tentang Paten.
  - Terbaru: UU no. 13 tahun 2016 tentang Paten.
  - RUU Cipta Kerja tahun 2020 Pasal 110.

## Jenis HKI

- 1. HAK CIPTA (Copyright)
- 2. HAK KEKAYAAN INDUSTRI (Industrial property rights)
  - Paten (patent)
  - Merek (trademark)
  - Desain Industri (industrial design)
  - Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (layout design of IC)
  - Rahasia Dagang (secret trade)
  - Praktek persaingan curang (unfair competition)
  - Indikasi Geografis (geographical indications)



#### **UU HKI di Indonesia**

- 1. UU Hak paten
- 2. UU Hak Cipta
- 3. UU Merek dagang

Agreement on Trade & Tariff) dimana terdapat aturan perlindungan HKI yang tertuang di dalam TRIPS (Trade Related Intellectual Property Rights).

Tiap anggota harus meratifikasi UU HAKI yang ditetapkan oleh WIPO (World Intellectual Property Organization).



#### 1. HAK CIPTA

- Hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu
- Diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun
   2002.



## PERLINDUNGAN HAK CIPTA (1)

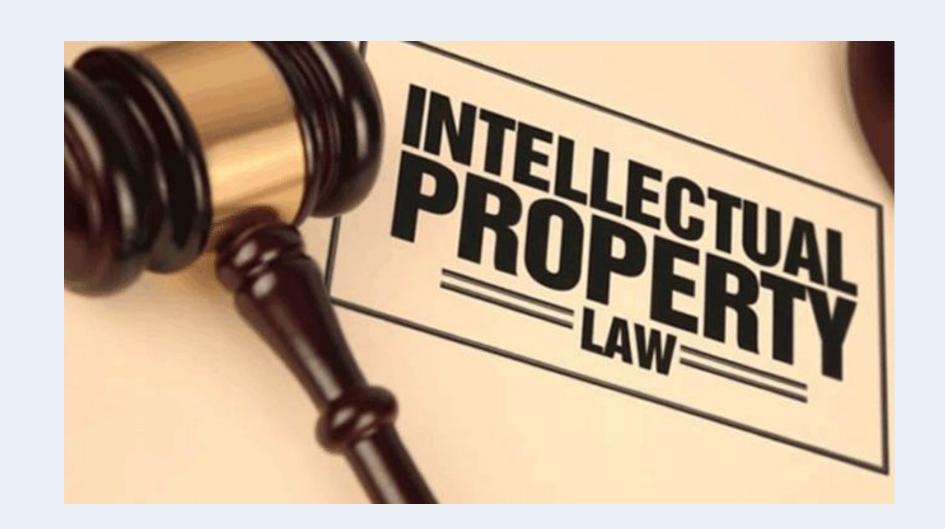
- Melindungi: CIPTAAN sebagai buah pikir/karya manusia dalam bidang Ilmu, seni, sastra.
  - yang dilindungi bukan isinya tetapi pada UJUD serupa yang DIGANDAKAN & dapat di KOMERSIALKAN.
  - Contoh: Buku Cetakan, Software Computer, Rekaman Ciptaan Musik,
     Lukisan, patung, Drama, Fotografi dll yang tercantum dalam UU.
- Dasar Pemberian hak cipta:
  - PERTAMA MENCIPTA & MENGUMUMKAN ke Masyarakat.
  - o seperti mempublikasi, memamerkan atau mengedarkan.

## PERLINDUNGAN HAK CIPTA (2)

- Sifat pemberian HAK OTOMATIS
  - sebetulnya tidak perlu didaftarkan, namun kenyataannya bila tidak didaftarkan maka sulit untuk mengusut bila ada kecurangan dari pihak lain.
- Masa perlindungan: SELAMA HIDUP PENCIPTA ditambah 50 tahun.
- LISENSI dapat diberikan kepada orang lain umumnya dengan membayar ROYALTI.

#### 2. HAK KEKAYAAN INDUSTRI

- 1. Paten
- 2. Merek
- 3. Desain Industri
- 4. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
- 5. Rahasia Dagang
- 6. Praktek Persaingan Curang
- 7. Geographical Indications



#### 1. Paten

- 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 (Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten Pasal 1 Ayat 1).
- LISENSI adalah Hak secara legal yang diberikan oleh pemegang Paten kepada orang lain untuk memproduksi, biasanya dengan membayar uang ROYALTI.

#### 1. Paten

- Melindungi: Penemuan bidang teknologi, Produk & Proses.
- Dasar pemberian Hak: Kebaruan/Novelty
  - Belum ada orang lain yang mengetahui.
  - Belum dipublikasikan sebelum didaftarkan di kantor Paten.
  - Diutamakan pendaftar terdahulu.
- Jenis Paten:
  - PATEN SEDERHANA/UTILITY: 10 tahun (tidak dapat diperpanjang).
  - PATEN BIASA : 20 tahun (Semua penemuan harus dapat dipakai dalam industri dan bernilai bisnis).

# Contoh: Patent of ML Invention

Inovasi paling mungkin terjadi dalam penemuan terkait pembelajaran mesin pada aspek berikut:

- Struktur model
- Proses pelatihan
- Persiapan data input
- Pemetaan data input ke model
- Pasca-pemrosesan dan interpretasi data output dari model.

#### Learning a ranker to rank entities with automatically derived domain-specific preferences

Patent number: 10235679

**Abstract:** A system is described herein that includes a preference deriver component that receives a predefined preference rule that indicates a hierarchy pertaining to entities belonging to a domain, wherein each of the entities has attributes and values for such attributes corresponding thereto, and wherein the preference deriver component outputs preferences between various subsets of entities based at least in part upon the preference rule. The system also includes a learning component that learns a computer-implemented ranker component that is configured to rank the entities belonging to the domain, wherein the learning component learns the computer-implemented ranker based at least in part upon the preferences between the various subsets of the entities output by the preference deriver component.

Type: Grant

Filed: April 22, 2010

Date of Patent: March 19, 2019

Assignee: MICROSOFT TECHNOLOGY LICENSING, LLC

Inventors: Chao Liu, Yi-Min Wang

#### Robot control system

Patent number: 10226866

**Abstract:** A robot control system includes: a plurality of conversation-type robots including an acquiring unit configured to acquire conversation information including conversation content during conversation with the user, background information during the conversation with the sure, and information on emotional reaction of a user during the conversation with the user; a collector configured to collect the acquired conversation information; and a generator configured to generate control information for controlling the plurality of conversation-type robots by using the collected conversation information. The plurality of conversation-type robots have a conversation with the user by using the control information to acquire new conversation information from the user.

Type: Grant

Filed: June 24, 2016

**Assignee:** FUJI XEROX CO., LTD.

Inventor: Roshan Thapliya

# 2. Merek Dagang

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

(Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 Tentang Merek Pasal 1 Ayat 1).



# 2. Merek Dagang

- Melindungi: Pemakaian logo, lambang, gambar, dan tulisan untuk perusahaan, atau jenis barang atau jasa.
- Dasar Pemberian Hak: PERTAMA MENDAFTARKAN, tidak mirip atau sama dengan merek yang telah terdaftar terdahulu.
- Masa Perlindungan: 10 tahun (dapat diperpanjang terus setiap 10 tahun)



### 3. Desain Industri

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 dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan

(Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri Pasal 1 Ayat 1).

# 4. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

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



(Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Pasal 1 Ayat 1).

# 5. Rahasia Dagang

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.

(Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang)

# 6. Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat

- Monopoli adalah penguasaan atas produksi dan atau pemasaran barang atau atas penggunaan jasa tertentu oleh suatu pelaku atau suatu kelompok pelaku usaha.
- Persaingan usaha tidak sehat adalah persaingan antar pelaku usaha dalam menjalankan kegiatan produksi dan atau pemasaran barang dan atau jasa yang dilakukan dengan cara tidak jujur atau melawan hukum atau menghambat persaingan usaha.

(Berdasarkan Undang-undang No. 5 tahun 1999)

# 7. Indikasi Geografis

- Indikasi Geografis merupakan suatu bentuk perlindungan hukum terhadap nama asal barang.
- Inti perlindungan: pihak yang tidak berhak, tidak diperbolehkan menggunakan indikasi geografis bila penggunaan tersebut dapat menipu konsumen tentang daerah asal produk
- Indikasi geografis dapat dipakai sebagai nilai tambah dalam komersialisasi produk.

(UU No.15 tahun 2001, dan PP No.51 2007)

# 7. Indikasi Geografis

Indonesia merupakan Negara megadiversity dengan keragaman budaya dan sumber

daya alami.



- Dari segi sumberdaya alami banyak produk daerah yang telah lama dikenal dan mendapatkan tempat di pasar internasional, sehingga memiliki nilai ekonomi yang tinggi
  - contoh: Java Coffee lada, Gayo Coffee, Toraja Coffee, Tembakau Deli, Muntok White Pepper.

### Lisensi

- Lisensi adalah pemberian izin atau hak dari satu pihak ke pihak lain untuk memproduksi produk atau jasa tertentu yang telah dipatenkan.
   Hak ini dapat mencakup barang, karya cipta, atau proses produksi.
- Dalam lisensi, terdapat perjanjian antara pemberi dan penerima lisensi yang melibatkan dua pihak atau lebih.

## Jenis Lisensi

- 1. Lisensi atas hak kekayaan intelektual
- 2. Lisensi merek barang / jasa
- 3. Lisensi hasil seni dan karakter
- 4. Lisensi bidang pendidikan
- 5. Lisensi massal

# 1. Lisensi atas hak kekayaan intelektual

- Salah satu jenis lisensi adalah **lisensi atas hak intelektual**, misalnya perangkat lunak komputer.
  - Pemilik lisensi memberikan hak kepada pengguna untuk memakai dan menyalin sebuah perangkat lunak yang memiliki hak paten kedalam sebuah lisensi.
- Lisensi atas hak intelektual biasanya memiliki beberapa pasal/bagian didalamnya, antara lain:
  - syarat dan ketentuan (term and condition)
  - wilayah (territory)
  - pembaruan (renewal)
  - dan syarat-syarat lain yang ditentukan oleh pemilik lisensi.

# 1. Lisensi atas hak kekayaan intelektual

- Syarat dan ketentuan (term and condition): Kebanyak lisensi dibatasi oleh jangka waktu pemakaian. Hal ini untuk melindungi kekayaan intelektual dari pemilik lisensi, karena sering atau adanya perubahan kondisi peraturan pemberian lisensi / pasar. Hal ini juga melindungi pemilik lisensi dari pemakaian lisensi dengan beberapa alamat IP (Internet Protocol) dalam satu (nomor seri) untuk satu jenis perangkat lunak.
- Wilayah: Pembatasan wilayah adalah batasan pemakaian produk untuk digunakan dalam satu wilayah atau regional terbatas (tertentu). Sebagai contoh, sebuah lisensi produk atau jasa untuk daerah atau regional "Amerika Utara" (Amerika Serikat dan Kanada) tidak dapat dipakai di Indonesia (regional Asia Tenggara), begitu juga sebaliknya.

### 2. Lisensi merek barang / jasa

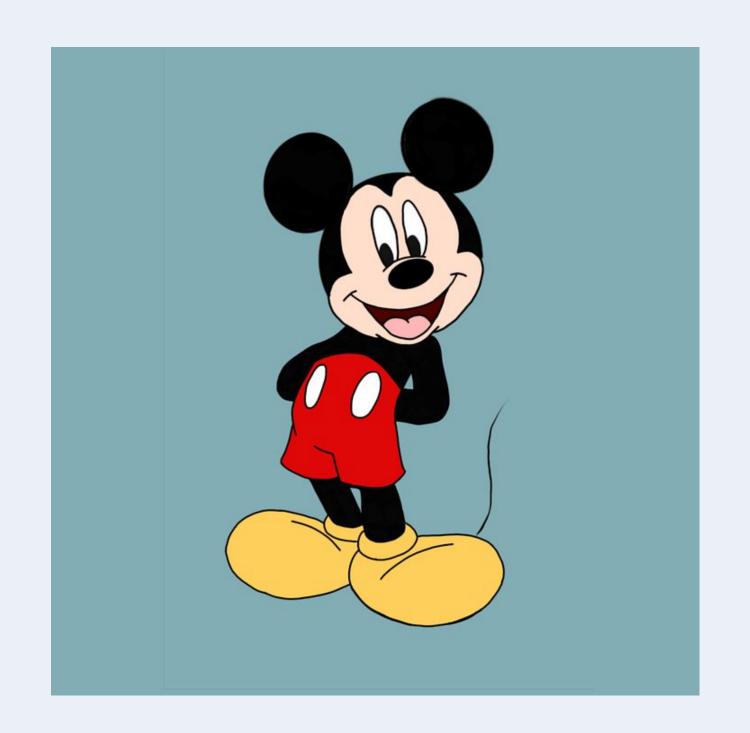
- Pemilik barang atau jasa dapat memberikan izin (lisensi) kepada individu atau perseroan agar individu atau perseroan tersebut dapat mendistribusikan (menjual) sebuah produk atau jasa dari pemilik barang atau jasa di bawah sebuah merek dagang.
- Dengan pemakaian lisensi tipe ini, pemakai lisensi dapat menggunakan (menjual atau mendistribusikan) merek barang atau jasa di bawah sebuah merek dagang tanpa khawatir dituntut secara hukum oleh pemilik lisensi.
  - Sebagai contoh, sebuah perusahaan dapat memakai desain dan teknologi sebuah produk atau jasa yang berasal dari suatu negara dan dipasarkan dengan memakai nama lain di negaranya sendiri.

### 2. Lisensi merek barang / jasa



### 3. Lisensi hasil seni dan karakter

- Pemilik lisensi dapat memberikan izin atas penyalinan dan pendistribusian hak cipta material seni dan karakter.
  - misalnya, karakter Mickey Mouse.



### 4. Lisensi bidang pendidikan

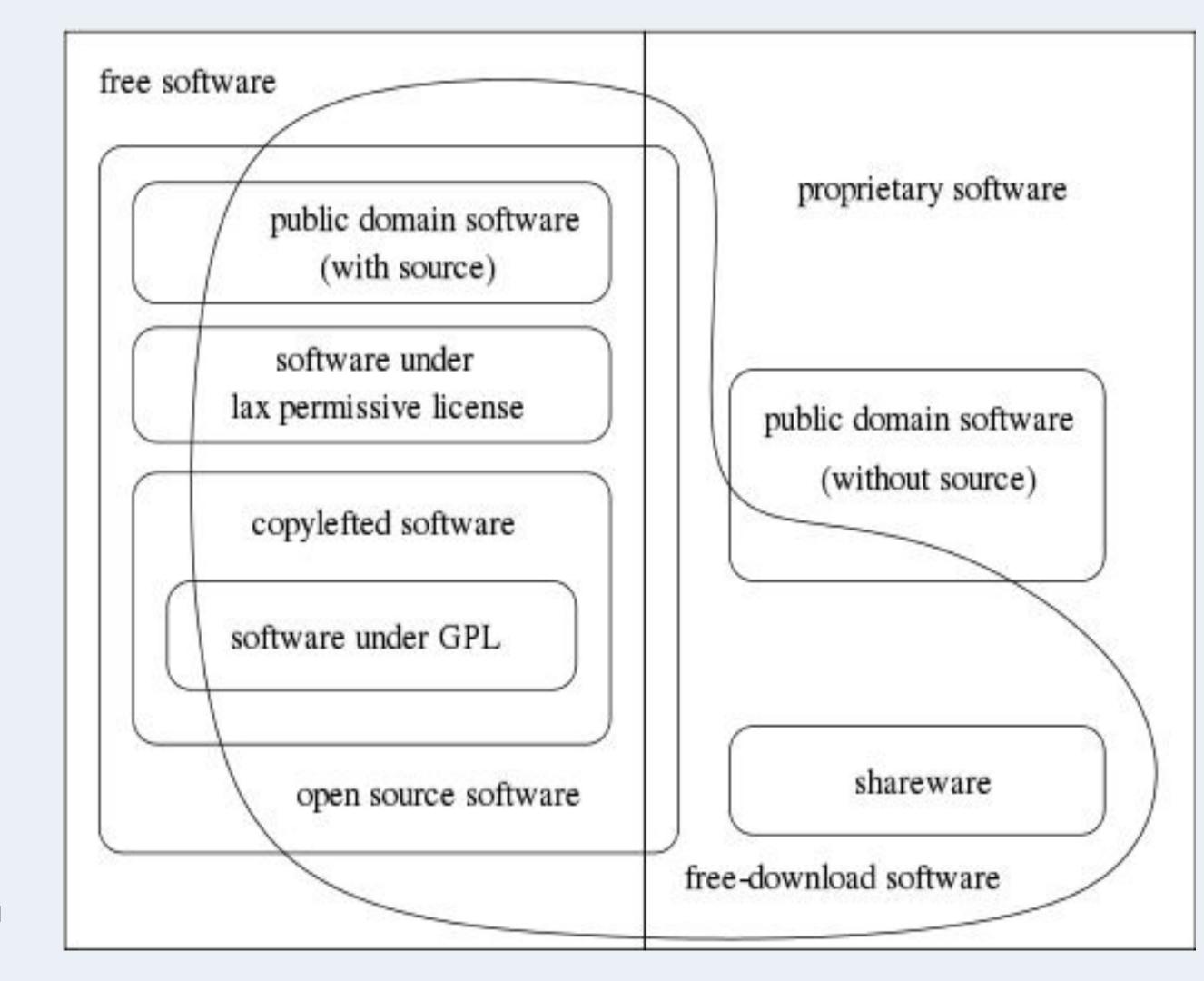
- o Buku
- Gelar akademis termasuk sebuah lisensi. Sebuah Universitas memberikan izin kepada perorangan untuk memakai gelar akademis.
  - Misalnya (Diploma I (D1), Ahli Madya (Diploma III, (D3)), Sarjana (S1), Magister (S2), Doktor (S3)).

### 5. Lisensi massal

- Lisensi massal perangkat lunak adalah lisensi dari pemilik ke perorangan untuk menggunakan sebuah perangkat lunak dalam satu komputer.
- Rincian lisensi biasanya tertuang dalam "Kesepakatan Lisensi Pengguna tingkat Akhir" (End User License Agreement (EULA)) dalam sebuah perangkat lunak.
- Dibawah perjanjian "EULA" ini pengguna komputer dapat melakukan instalasi perangkat lunak dalam satu atau lebih komputer (tergantung perjanjian lisensi).

# Software License Categories

Free & Non-Free
Software Categories



http://www.gnu.org/philosophy/categories.html

### Free Software

### **Free Software**

- Definisi: Pengguna memiliki kebebasan untuk menjalankan, menyalin, mendistribusikan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkan perangkat lunak.
- Sebuah program disebut free software jika penggunanya memiliki empat kebebasan esensial:
  - Kebebasan untuk menjalankan program sesuai keinginan untuk tujuan apa pun (kebebasan 0).
  - Kebebasan untuk mempelajari cara kerja program dan mengubahnya agar sesuai dengan kebutuhan komputasi Anda (kebebasan 1). Akses ke kode sumber adalah prasyarat untuk kebebasan ini.

### **Free Software**

- Sebuah program disebut perangkat lunak bebas jika penggunanya memiliki empat kebebasan esensial:
  - Kebebasan untuk mendistribusikan salinan sehingga Anda dapat membantu sesama (kebebasan 2).
  - Kebebasan untuk mendistribusikan salinan versi modifikasi Anda kepada orang lain (kebebasan 3). Dengan ini, Anda memberikan kesempatan kepada seluruh komunitas untuk mendapatkan manfaat dari perubahan Anda. Akses ke kode sumber juga merupakan prasyarat untuk kebebasan ini.
- Catatan untuk kebebasan 2 & 3: Perangkat lunak dapat didistribusikan secara gratis ataupun dengan biaya.

### **Contoh: Free Software**

- Sistem operasi: GNU/Linux, BSD, Darwin, Debian, Ubuntu, dan OpenSolaris
- Pemutar Media: Rhythmbox, VLC, Amarok
- Kompilator GCC, GDB debugger dan C libraries
- Server: BIND name server, Sendmail mail transport, Apache HTTP Server, dan Samba file server
- RDBMS: MySQL dan PostgreSQL
- Bahasa pemrograman: Perl, PHP, Python, Ruby dan Tcl
- GUI: X Window System, GNOME, KDE, dan Xfce
- Paket perkantoran OpenOffice.org, LibreOffice, Mozilla dan penjelajah web Firefox serta penyunting grafis GIMP
- Sistem dokumen TeX dan LaTeX
- Alat bantu UNIX untuk otomatisasi skrip dan pengujian: Expect
- Alat bantu UNIX untuk layanan pemantauan jaringan: Nagios
- Sistem manajemen konten MediaWiki
- ogg: tipe berkas perangkat lunak bebas yang fungsinya menyerupai MP3 atau MP4

### **Open Source Software (OSS)**

Berawal dari sudut pandang yang berbeda:

- OSS dipandang sebagai **metodologi perangkat lunak** yang bertujuan untuk mendorong **kolaborasi**.
- Perangkat lunak bebas (free software) dianggap sebagai gerakan sosial yang pada akhirnya juga mendorong kolaborasi.
- Open Source Definition: <a href="https://opensource.org/osd">https://opensource.org/osd</a>
  - Redistribusi Bebas
    - Perangkat lunak dapat didistribusikan kembali tanpa batasan, baik gratis maupun berbayar.

### **Open Source Software (OSS)**

- Kode Sumber
  - Kode sumber harus tersedia, memungkinkan pengguna untuk mempelajari, memodifikasi, dan memperbaiki perangkat lunak.
- Karya Turunan
  - Izin diberikan untuk memodifikasi perangkat lunak dan mendistribusikan karya turunan berdasarkan perangkat lunak asli.

### Contoh Open Source Software (OSS)

- Linux
- Mozilla Firefox
- Apache web server
- LibreOffice
- GIMP
- Blender
- WordPress
- Google Android
- Android mobile OS
- version control system Git
- OpenOffice
- Kubernetes
- Docker
- Linux Foundation
- Mozilla Foundation
- Open Source Initiative

### **Copylefted Softwares**

- Definisi: Perangkat lunak bebas yang memiliki ketentuan distribusi untuk
   memastikan bahwa semua salinan dari semua versinya tetap memiliki ketentuan distribusi yang sama.
- Hal ini berarti, misalnya:
  - Lisensi copyleft umumnya melarang pihak lain menambahkan persyaratan tambahan pada perangkat lunak.
  - Lisensi ini mewajibkan ketersediaan kode sumber.
- Tujuan:
  - Melindungi program beserta versi modifikasinya dari hal-hal yang dapat mengubah free software menjadi proprietary software.

### **Copylefted Softwares**

"Untuk meng-copyleft-kan sebuah program, pertama-tama kami meng-hak-cipta-kan program tersebut; lalu kami tambahkan ketentuan distribusi, sebagai perangkat sah yang memberikan hak kepada setiap orang untuk menggunakan, mengubah, dan mendistribusikan kembali kode program, atau turunannya, namun hanya jika ketentuan distribusinya tidak berubah sehingga kode dan kebebasan mengubahnya menjadi kesatuan yang sah".

Sumber: https://www.gnu.org/licenses/copyleft.id.html

### Contoh Copylefted Softwares

- GNU General Public License (GPL): Salah satu lisensi copyleft yang paling terkenal, digunakan oleh proyek-proyek seperti Linux, GNU Compiler Collection (GCC), dan hampir seluruh paket perangkat lunak di bawah naungan GNU.
- Mozilla Public License (MPL): Digunakan oleh Mozilla Firefox dan beberapa proyek
   Mozilla lainnya, lisensi ini memungkinkan modifikasi dan distribusi karya turunan
   dengan tetap menjaga kebebasan-kebebasan yang sama.

### **Example of GNU GPL**

#### Attach the following notices to the program.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <a href="http://www.gnu.org/licenses/">http://www.gnu.org/licenses/</a>.

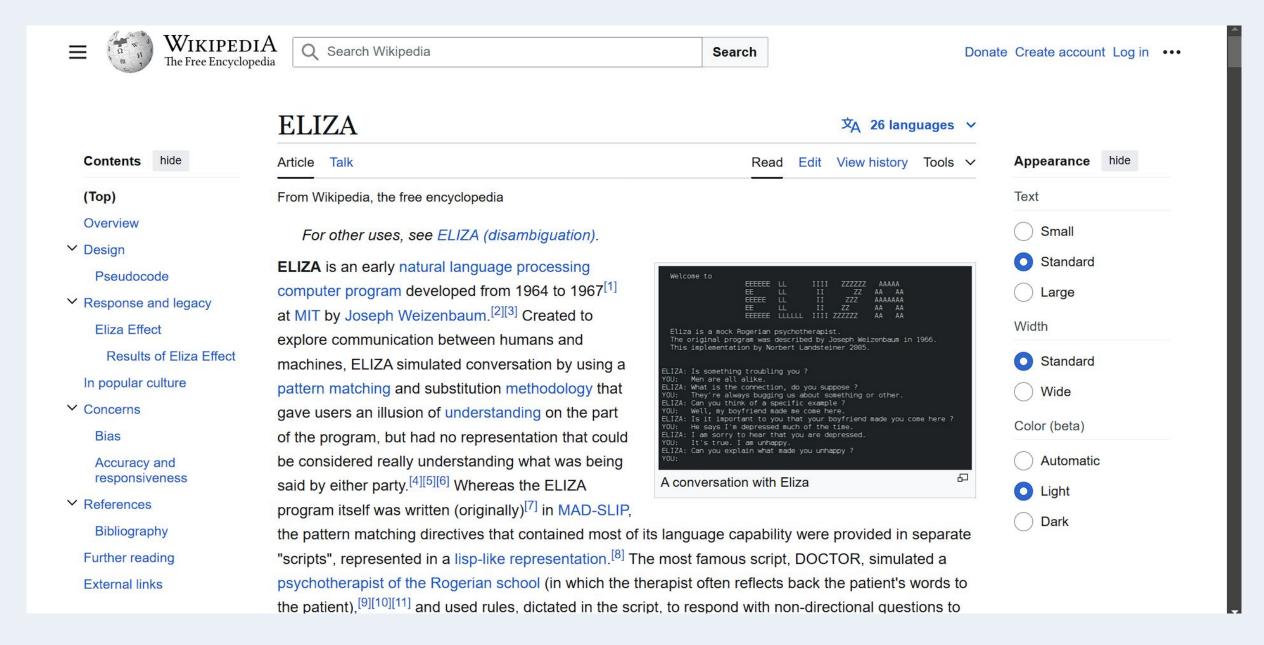
### Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

### **Public Domain Software**

- Perangkat lunak public domain adalah perangkat lunak yang telah dimasukkan ke dalam domain publik, yaitu perangkat lunak yang tidak memiliki kepemilikan apapun seperti hak cipta, merek dagang, atau paten.
- Perangkat lunak dalam domain publik dapat dimodifikasi, didistribusikan, atau
  dijual oleh siapa pun tanpa perlu atribusi atau persetujuan tambahan; ini berbeda
  dengan perangkat lunak yang dilindungi hak cipta yang biasanya dibatasi oleh
  lisensi yang memberikan hak penggunaan yang terbatas.

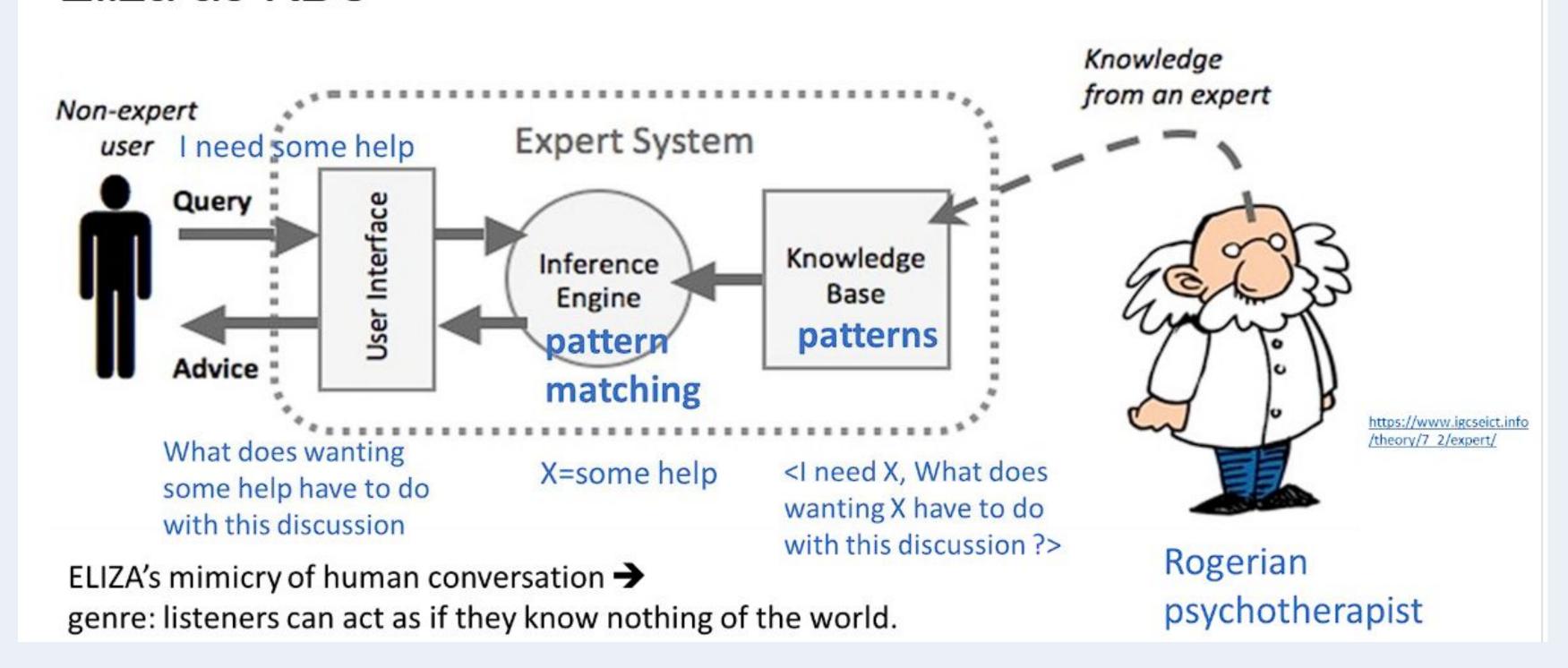
### Classical PD software (pre-1988)

ELIZA (1966): Program percakapan komputer yang terkenal.



### Classical PD software (pre-1988)

#### Eliza as KBS



### Classical PD software (pre-1988)

### Eliza-like Chatbot using Regex (from Scratch)

```
print("Hello! I'm a simple chatbot. You can start chatting. Press enter to exit.")
while True:
    q=input("User: ")
   if not q:
        break
    print("Bot: ",findAnswer(q))
Hello I am myChatBot, what can I do for you?
User: Men are all alike
Bot: IN WHAT WAY
User: They're always bagging us about something or other
Bot: CAN YOU THINK OF A SPECIFIC EXAMPLE
User: Well, my boyfriend made me come here
Bot: YOUR BOYFRIEND MADE YOU COME HERE
User: He says I'm depressed much of the time.
Bot: I AM SORRY TO HEAR YOU ARE DEPRESSED
User:
```

```
import re
def findAnswer(teks):
    t=teks.upper()
    knowledge_base={".* I'M (DEPRESSED SAD) .*":"I AM SORRY TO HEAR YOU ARE X",
          ".* MY (.*)":"YOUR X",
          ".* ALL .*": "IN WHAT WAY",
          ".* ALWAYS .*": "CAN YOU THINK OF A SPECIFIC EXAMPLE"
   notFound="Can you repeat your question ?"
    for key in knowledge base:
        m=re.match(key, t)
       if m:
           answer=knowledge base[key]
           len groups = len(m.groups())
           if (len groups==0):
               return answer
           else:
               X=m.group(1)
               answer=answer.replace("X",X)
               if " ME " in answer:
                  answer=answer.replace(" ME "," YOU ")
               return answer
    return notFound
```

## Examples of modern PD software (post 1988)

**SQLite** (2000)



Small. Fast. Reliable. Choose any three.

Home About Documentation Download License Support Purchase

Search

#### **SQLite Is Public Domain**

All of the code and documentation in SQLite has been dedicated to the <u>public domain</u> by the authors. All code authors, and representatives of the companies they work for, have signed affidavits dedicating their contributions to the public domain and originals of those signed affidavits are stored in a firesafe at the main offices of <u>Hwaci</u>. All contributors are citizens of countries that allow creative works to be dedicated into the public domain. Anyone is free to copy, modify, publish, use, compile, sell, or distribute the original SQLite code, either in source code form or as a compiled binary, for any purpose, commercial or non-commercial, and by any means.

The previous paragraph applies to the deliverable code and documentation in SQLite - those parts of the SQLite library that you actually bundle and ship with a larger application. Some scripts used as part of the build process (for example the "configure" scripts generated by autoconf) might fall under other open-source licenses. Nothing from these build scripts ever reaches the final deliverable SQLite library, however, and so the licenses associated with those scripts should not be a factor in assessing your rights to copy and use the SQLite library.



SQLite is in the Public Domain

All of the deliverable code in SQLite has been written from scratch. No code has been taken from other projects or from the open internet. Every line of code can be traced back to its original author, and all of those authors have public domain dedications on file. So the SQLite code base is clean and is uncontaminated with licensed code from other projects.

#### **Open-Source, not Open-Contribution**

SQLite is open-source, meaning that you can make as many copies of it as you want and do whatever you want with those copies, without limitation. But SQLite is not open-contribution. In order to keep SQLite in the public domain and ensure that the code does not become contaminated with proprietary or

Aspek	Free Software	Open Source Software (OSS)	Freeware	Public Domain Software
Definisi	"FREE" dalam perangkat lunak bebas mengacu pada kebebasan, bukan pada harga.  Artinya, pengguna memiliki kebebasan untuk menjalankan, mempelajari, memodifikasi, dan mendistribusikan perangkat lunak, tanpa bergantung pada apakah perangkat lunak tersebut berbayar atau gratis.	"OPEN" tidak hanya berarti akses ke kode sumber, tetapi juga memberikan hak kepada pengguna untuk menggunakan, mempelajari, memodifikasi, dan mendistribusikan perangkat lunak.  Fokusnya lebih pada transparansi dan kolaborasi dalam pengembangan perangkat lunak.	"FREE" dalam freeware mengacu pada harga (gratis), bukan kebebasan.  Meskipun pengguna dapat menggunakan perangkat lunak ini tanpa membayar, mereka tidak memiliki kebebasan untuk mempelajari, memodifikasi, atau mendistribusikan ulang perangkat lunak tersebut karena pembatasan oleh pembuatnya.	"PUBLIC DOMAIN" berarti perangkat lunak ini menjadi milik publik sepenuhnya, tanpa ada hak cipta atau pembatasan hukum.  Siapa pun dapat menggunakan, memodifikasi, mendistribusikan, atau bahkan menjual perangkat lunak ini tanpa izin khusus, karena tidak ada pembatasan hak cipta.
Ground Philosophy	Social Movement	Development Methodology	Marketing Goals	Copyright Disclamation
Ground Rules	Four Freedoms <a href="https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html">https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html</a>	Open Software Initiative <a href="https://opensource.org/osd">https://opensource.org/osd</a>	_	Creative Common Organization <a href="https://creativecommons.org/">https://creativecommons.org/</a>
Free of Charge	Tidak harus gratis (Not Necessary).	Tidak harus gratis (Not Necessary).	Yes	Yes
Covered by copyright law	Yes	Yes	Yes	No
Contoh	Linux Oubuntu. N	Apache	S Skype  Adobe Acrobat	SQLite

### **Proprietary Software**

### **Proprietary Software**

- Definisi: Perangkat lunak yang tidak bebas (non-free software), dengan karakteristik utama:
  - Pembatasan Penggunaan:
    - Pengguna tidak memiliki kebebasan penuh untuk menjalankan perangkat lunak sesuai keinginan.
  - Redistribusi Terbatas:
    - Pengguna tidak diizinkan mendistribusikan ulang perangkat lunak tanpa izin dari pemilik hak cipta.
  - Pembatasan Modifikasi:
    - Modifikasi perangkat lunak memerlukan izin khusus atau dibatasi sedemikian rupa sehingga pengguna pada praktiknya tidak dapat melakukannya secara bebas.

### Freeware

Definisi: Software yang dapat digunakan tanpa biaya, namun tidak
 memberikan akses ke kode sumber atau kebebasan untuk modifikasi dan distribusi ulang.

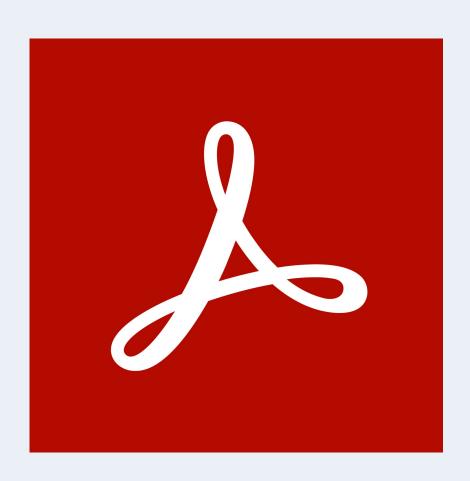
#### Karakteristik:

- Gratis untuk digunakan: Tidak ada biaya untuk mengunduh atau menggunakan perangkat lunak.
- Tujuan komersial: Dikembangkan untuk menghasilkan pendapatan, biasanya melalui penawaran fitur premium.
- Batasan distribusi dan modifikasi: Tidak menyediakan akses ke kode sumber dan tidak memungkinkan modifikasi atau distribusi ulang tanpa pembatasan.

### **Contoh Freeware**

- Skype: Gratis untuk panggilan suara dan video, tetapi fitur premium memerlukan biaya.
- Adobe Acrobat Reader: Gratis untuk membaca file PDF, tetapi biaya untuk fitur pengeditan dan pembuatan file PDF.





### Shareware

- Definisi:
  - Perangkat lunak yang memberikan izin kepada orang untuk mendistribusikan salinannya, tetapi pengguna yang ingin terus menggunakan perangkat lunak tersebut diharuskan membayar biaya lisensi (biasanya untuk penggunaan dalam waktu terbatas).
- Karakteristik Utama:
  - Bukan Perangkat Lunak Bebas:
    - Sebagian besar shareware tidak menyediakan kode sumber sehingga pengguna tidak dapat memodifikasi program.

### Shareware

Pengguna biasanya diperbolehkan mencoba perangkat lunak secara **gratis selama periode tertentu**, setelah itu lisensi harus dibeli untuk terus menggunakan perangkat lunak tersebut.



### **Private Softwares**

- Definisi:
  - Perangkat lunak yang dikembangkan untuk digunakan oleh satu pengguna saja, biasanya oleh organisasi atau perusahaan.
- Karakteristik Utama:
  - Penggunaan Terbatas:
    - Perangkat lunak ini hanya digunakan oleh organisasi atau individu yang mengembangkannya.
  - Tidak Dilepas ke Publik:
    - Pengguna atau pengembang perangkat lunak tidak mendistribusikan perangkat lunak tersebut kepada publik, baik sebagai kode sumber maupun sebagai file biner (binaries).

### **Contoh Private Softwares**

Perangkat lunak internal perusahaan: Banyak organisasi mengembangkan perangkat lunak khusus untuk tujuan internal, seperti manajemen inventaris, pelacakan proyek, atau sistem ERP (Enterprise Resource Planning). Perangkat lunak ini tidak tersedia untuk publik dan hanya digunakan oleh karyawan perusahaan tersebut.

### **Commercial Software**

- Commercial software, atau sering disebut payware, adalah perangkat lunak yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk dijual atau digunakan untuk tujuan komersial. Tujuan dari perangkat lunak komersial adalah untuk menghasilkan keuntungan bagi pengembang melalui penjualan, langganan, atau pembelian lisensi pengguna.
- Meskipun dapat mencakup perangkat lunak proprietary atau free and open-source, perangkat lunak komersial biasanya memiliki pembatasan penggunaan, distribusi, dan modifikasi yang ketat. Pengguna membayar untuk mendapatkan lisensi penuh atau hak penggunaan terbatas dari perangkat lunak ini.

### **Contoh Commercial Software**





"Please feel free to reach out if you have any questions!"



### Lampiran

### Urutan UU, Peraturan & Keputusan

- 1. UNDANG-UNDANG
- 2. PERATURAN PEMERINTAH
- 3. KEPUTUSAN PRESIDEN
- 4. PERATURAN MENTERI
- 5. KEPUTUSAN MENTERI
- 6. KEPUTUSAN DIRJEN HKI

### Daftar UU HKI (1)

- Undang Rahasia Dagang: UU Nomor 30 Tahun 2000 (Lembaran Negara RI Tahun 2000 Nomor 242)
- 2. Undang-Undang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu: UU Nomor 32 Tahun 2000 (Lembaran Negara RI Tahun 2000 Nomor 244)
- 3. Undang-Undang Desain Industri: UU Nomor 31 Tahun 2000 (Lembaran Negara RI Tahun 2000 Nomor 243)

### Daftar UU HKI (2)

#### 3. Undang-Undang Hak Cipta:

- UU Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara RI Tahun 1982 Nomor 15)
- UU Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas UU Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara RI Tahun 1987 Nomor 42)
- UU Nomor 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas UU Nomor 6 Tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 7 Tahun 1987 (Lembaran Negara RI Tahun 1997 Nomor 29)
- UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

### Daftar UU HKI (3)

#### 4. Undang-Undang Merek:

- UU Nomor 19 Tahun 1992 tentang Merek (Lembaran Negara RI Tahun 1992 Nomor 81)
- UU Nomor 14 Tahun 1997 tentang Perubahan UU Nomor 19 Tahun 1992 tentang Merek (Lembaran Negara RI Tahun 1997 Nomor 31)
- UU Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek (Lembaran Negara RI Tahun 2001 Nomor 110)

### Daftar UU HKI (4)

#### 5. Undang-Undang Paten:

- UU NUU Nomor 6 Tahun 1989 tentang Paten (Lembaran Negara RI Tahun 1989 Nomor 39)
- Nomor 13 Tahun 1997 tentang Perubahan UU Nomor 6 Tahun 1989 tentang Paten (Lembaran Negara RI Tahun 1997 Nomor 30)
- UU Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten (Lembaran Negara RI Tahun 2001 Nomor 109)
- Penjelasan UU Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten (Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4130)

### Referensi

- World International Property Organization Publication
- Website Dirjen HAKI http://www.dgip.go.id