

**LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA (STIKI)**



2018

P E D O M A N

**PENGELOLAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
DI SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER
INDONESIA**

PEDOMAN

Pengelolaan

Hak Kekayaan Intelektual

**LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LPPM)
STIKI MALANG**

REVISI KE	-
TANGGAL	21 Mei 2018
NOMOR DOKUMEN	007/LPPM.10/STIKI/IX/2018
DIKAJI ULANG OLEH	KEPALA LPPM
DISAHKAN OLEH	KETUA STIKI

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
LAMPIRAN UMUM	iv
SK PEDOMAN PENGELOLAAN HKI	
Standar Pelaksanaan Hak Kekayaan Intelektual	
A. Hak Kekayaan Intelektual	1
B. Ketentuan Insentif Pengajuan HKI.....	1
C. Standar Pelaksanaan HKI.....	2

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Surat Pengalihan Hak Cipta	3
Surat Pernyataan.....	4

Lampiran Umum

Petunjuk Manual Pendaftaran HKI secara *online*



SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 289/ LPPM.13 / STIKI/ V/ 2018

Tentang

**PEDOMAN PENGELOLAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
DI SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA**

KETUA SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA (STIKI):

- Menimbang** :
- a. Bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas penelitian, pengembangan Ilmu Pengetahuan, Seni dan Teknologi yang berorientasi pada Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di lingkungan STIKI, maka perlu secara berkelanjutan didorong untuk ditingkatkan dan menghasilkan riset-riset berkeunggulan;
 - b. Bahwa untuk mendukung terwujudnya peningkatan kualitas dan kuantitas terhadap kegiatan tersebut, terdapat kegiatan penelitian yang secara keseluruhan dibiayai oleh sumber dana internal STIKI, yang hasilnya merupakan aktiva tetap tak berwujud (*intangible assets*) STIKI;
 - c. Bahwa terdapat kegiatan penelitian yang pembiayaannya dari luar STIKI, tetapi melalui program kerjasama lembaga dan/atau organisasi di lingkungan STIKI dengan pihak luar STIKI, yang hasilnya sebagian atau seluruhnya merupakan aktiva tetap tak berwujud (*intangible assets*) STIKI.
 - d. Bahwa STIKI perlu mengelola aktiva tetap tak berwujud (*intangible assets*) yang berupa Hak Kekayaan Intelektual STIKI yang didapat dari hasil penelitian dan/atau pengembangan yang dilakukan oleh sivitas akademika dan tenaga kependidikan STIKI;
 - e. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, huruf c, dan huruf d, maka kebijakan pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual STIKI perlu ditetapkan melalui Peraturan Ketua.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1998 Tentang Sistem Penelitian Dan Pengembangan Pada Lembaga Penelitian Pemerintah Dan Perguruan Tinggi;
 2. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang;
 3. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri;
 4. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu;
 5. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Patent;
 6. Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 Tentang Merek;
 7. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi;
 8. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta;
 9. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 10. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
 11. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 Tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual Serta Hasil Kegiatan Penelitian Dan Pengembangan Oleh Perguruan Tinggi Dan Lembaga Penelitian Dan Pengembangan;
 12. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan



- Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
13. STATUTA STIKI No. 007/YPPTN/STIKI/2017
 14. Rencana Induk Pengembangan STIKI No. 02/ LBG.RENOP/ STIKI/ VI/ 2010.
 15. SK Ketua STIKI No. 243a/ AKD.04/ STIKI/ VII/ 2014 tentang Aturan Pelaksanaan Tri Dharma Dosen

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PERATURAN KETUA TENTANG PEDOMAN TATA ATURAN PENGELOLAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DI STIKI

**BAB I
KETENTUAN UMUM**

Pasal 1

Dalam Peraturan ini yang dimaksud dengan :

1. Hak Kekayaan Intelektual adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada seseorang, sekelompok orang, atau badan hukum memproduksi, melakukan pemanfaatan maupun menggunakan sendiri hasil karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni sastra, teknologi, dan produk-produk di bidang perdagangan barang dan jasa, yang meliputi Paten, Cipta, Merek, Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, dan Varietas Tanaman, sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundang-undangan Negara Republik Indonesia;
2. Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi adalah Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki STIKI sebagai badan hukum yang diperoleh dan pengalihan hasil riset, teknologi, seni sastra dan ilmu pengetahuan milik sivitas akademika, karyawan atau mitra kerjasama yang dilakukan melalui surat pengalihan hak atau surat perjanjian pengalihan hak.
3. STIKI sebagai badan hukum milik yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara
4. Program Studi adalah Penyelenggara kegiatan akademik Perguruan Tinggi dalam disiplin ilmu tertentu;
5. Laboratorium adalah unsur pelaksana akademik dan pelayanan masyarakat dalam penelitian dan pengembangan disiplin ilmu, lintas disiplin ilmu dan/atau kajian ilmiah serta memberikan pelatihan dan/atau konsultasi pada bidang tertentu pada tingkat Program Studi;
6. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) adalah unsur pelaksana akademik yang melaksanakan sebagian tugas pokok dan fungsi STIKI di bidang Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
7. Koordinator Publikasi Ilmiah dan HKI adalah pelaksana dan/atau pengelola Hak Kekayaan Intelektual baik dalam pemetaan potensi, pendaftaran, dan komersialisasi dibawah unit LPPM;
8. Mitra kerjasama adalah orang, beberapa orang secara bersama-sama, persekutuan perdata, lembaga, organisasi, atau badan hukum yang melaksanakan kerjasama dengan STIKI, dalam kegiatan penelitian, pendidikan, dan pengabdian masyarakat;



SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

STIKI MALANG

Jl. Raya Tidar 100, Malang 65146, Telp. (0341) 560823, Fax. (0341) 562525
Website: www.stiki.ac.id Email: stiki@stiki.ac.id

9. Pendayagunaan HKI adalah kegiatan pemanfaatan Paten, Merek, Varietas tanaman, Desain Industri, Cipta, Desain Tata Letak dan Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang untuk dilisensikan pemberian konsultasi, dan pendampingan penggunaan alat;
10. Pemegang lisensi adalah perusahaan atau badan usaha yang melakukan perjanjian kerjasama atau perjanjian lisensi untuk pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual dengan STIKI;
11. Inventor adalah Sivitas akademika STIKI yang melakukan kegiatan tridarma perguruan tinggi dan menghasilkan suatu invensi yang berpotensi patent;
12. Ketua adalah pimpinan Perguruan Tinggi yang berwenang dan bertanggung jawab langsung kepada Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara Surabaya
13. Sivitas Akademika STIKI adalah dosen, mahasiswa dan karyawan Sekolah Tinggi;
14. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat;
15. Tenaga Kependidikan terdiri dari dosen dan tenaga penunjang akademik yang diangkat oleh Ketua dan mendapat persetujuan Badan Penyelenggara Sekolah Tinggi.

BAB II

RUANG LINGKUP

Pasal 2

- (1) Ruang lingkup pedoman ini mengatur pelaksanaan pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi yang dihasilkan dari kegiatan penelitian, pengembangan, dan kreativitas di lingkungan STIKI yang dilakukan oleh sivitas akademika, tenaga kependidikan dan/atau pihak lain selain sivitas akademika dan tenaga kependidikan;
- (2) Yang dimaksud pihak lain dalam ayat (1) adalah mitra kerjasama

BAB III

PENGELOLAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Pasal 3

Pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi meliputi kegiatan perolehan, kepemilikan, perlindungan dan pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi.



BAB IV

PEROLEHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Pasal 4

- (1) STIKI dapat memperoleh Hak Kekayaan Intelektual, yang terdiri dari:
 - a. Sivitas Akademika;
 - b. Tenaga kependidikan;
 - c. Orang, sekelompok orang, persekutuan perdata, lembaga, organisasi, atau badan hukum selain sivitas akademika.
- (2) Setiap hasil penelitian yang berpotensi Hak Kekayaan Intelektual dan layak didaftarkan Hak Kekayaan Intelektualnya pada Pemerintah, manakala penelitian itu dibiayai baik seluruh maupun sebagian oleh Perguruan Tinggi dan/atau menggunakan fasilitas Perguruan Tinggi, wajib dialihkan Hak Kekayaan Intelektualnya pada Perguruan Tinggi.

Pasal 5

- (1) Semua pendidik dan tenaga kependidikan wajib mendukung upaya perolehan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi;
- (2) Pendidik wajib memberikan laporan penelitian, pengungkapan invensi dan/atau inovasi kepada Perguruan Tinggi melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian STIKI;
- (3) Tenaga Kependidikan wajib memberikan laporan kepada Perguruan Tinggi melalui Koordinator Publikasi Ilmiah dan HKI dalam hal terlibat dalam kegiatan sivitas akademika tersebut dalam pasal 4 ayat (1) huruf a.

BAB V

KEPEMILIKAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PERGURUAN TINGGI

Pasal 6

- (1) Kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi, yang diperoleh dari sivitas akademika dan/atau tenaga kependidikan sebagaimana dimaksud dalam pasal, 4 ayat (1) huruf a dan huruf b, dilakukan mulai perjanjian atau pengalihan hak atas Hak Kekayaan Intelektual dari sivitas akademika dan/atau tenaga kependidikan pada Perguruan Tinggi;
- (2) Perguruan Tinggi memberikan pengakuan, penghargaan, insentif dan/atau pembagian royalty dari hasil pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi kepada sivitas akademika dan/atau tenaga kependidikan atau ahli warisnya apabila yang bersangkutan sudah meninggal dunia.



Pasal 7

Kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 ayat (1) huruf c, dilakukan melalui suatu surat pengalihan Hak Kekayaan Intelektual atau surat perjanjian kepemilikan bersama Hak Kekayaan Intelektual.

BAB VI
PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PERGURUAN TINGGI

Pasal 8

Untuk melindungi kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi, Perguruan Tinggi melakukan upaya pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual, pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual, maupun upaya-upaya hukum untuk melindungi kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku melalui Sentra Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi.

BAB VII
PEMANFAATAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PERGURUAN TINGGI

Pasal 9

- (1) Pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi dilakukan melalui perjanjian lisensi Hak Kekayaan Intelektual antara Perguruan Tinggi dengan pemegang lisensi, atau perjanjian kerja sama yang memuat ketentuan mengenai hak dan kewajiban Perguruan Tinggi sebagai pemilik Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi dengan mitra kerjasama;
- (2) Perjanjian lisensi Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi atau perjanjian kerjasama sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ditandatangani oleh Ketua atau pejabat di lingkungan Perguruan Tinggi yang mendapat pendelegasian dari Ketua.

Pasal 10

- (1) Pembagian pendapatan dari hasil pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi dengan pemegang lisensi atau mitra kerja sama dituangkan dalam sebuah perjanjian lisensi atau perjanjian kerja sama, dengan mempertimbangkan komponen biaya penelitian, pengembangan dan kreativitas, yang dilakukan oleh peneliti, insentif bagi peneliti, biaya penggunaan fasilitas Perguruan Tinggi dan komponen biaya lainnya yang menjadi beban dan dibutuhkan untuk pengembangan Perguruan Tinggi;
- (2) Pembagian pendapatan dari hasil pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi antara Perguruan Tinggi dengan penghasil Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana diatur dalam



pasal 4 ayat (1), dilakukan dengan mempertimbangkan sebagian atau seluruh kontribusi sivitas akademika dan dalam hal-hal sebagai berikut:

- a. Idea atau gagasan;
 - b. Keterlibatan aktif dalam implementasi dalam bentuk aplikasi hasil riset;
 - c. *Transfer of knowledge*;
 - d. Kombinasi sebagian atau seluruh kontribusi-kontribusi di atas.
- (3) Pembagian pendapatan sebagai mana dimaksud pada ayat (2) di atas yang diterima Perguruan Tinggi berupa royalty dan pendapatan lainnya dilakukan dengan menggunakan asas-asas:
- a. Rasa keadilan dan proporsionalitas dalam pembagian hasil pemanfaatan invensi antara Perguruan Tinggi dan sivitas akademika dan tenaga kependidikan;
 - b. Kejujuran dan transparansi antara Perguruan Tinggi dengan sivitas akademika dan tenaga kependidikan dalam mengungkapkan data dan sumber daya pendukung invensi serta penggunaan hasil pemanfaatan invensi;
 - c. Rasa saling percaya antara Perguruan Tinggi dengan sivitas akademika; dan
 - d. Kesetiaan pada ilmu pengetahuan, almamater, bangsa dan peradaban manusia.
- (4) Pembagian royalti dilakukan dengan aturan berikut. Pendapatan royalti yang diperoleh :
- a. Program Studi mendapat bagian sebesar 18% (*delapan belas persen*) dari keseluruhan royalti yang diperoleh Perguruan Tinggi dari pemegang lisensi Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi, yang harus dialokasikan untuk dana pengembangan Program Studi.
 - b. LPPM mendapat bagian sebesar 27% (*dua puluh tujuh persen*) dari keseluruhan royalti yang diperoleh Perguruan Tinggi dari pemegang lisensi Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi, yang harus dialokasikan untuk dana pengelola HAKI.
 - c. Penghasil Hak Kekayaan Intelektual secara perorangan atau kelompok memperoleh sebesar 55% (*lima puluh lima persen*) dari keseluruhan royalti yang diperoleh Perguruan Tinggi dari mitra pemegang lisensi Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi;
 - d. Ketentuan a, b dan c dapat ditinjau ulang oleh Ketua setiap tahun sesuai dengan perkembangan hasil pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi.
- (5) Penghasil Hak Kekayaan Intelektual dapat mengajukan permohonan cara pembagian hasil di luar ketentuan sebagaimana diatur dalam ayat 4 huruf a, b dan c di atas kepada pimpinan Perguruan Tinggi dengan memberikan bukti-bukti yang cukup atas biaya yang ditanggung baik secara langsung atau tidak langsung dalam menghasilkan Hak Kekayaan Intelektual, termasuk penggunaan aktiva tetap tak berwujud dan berwujud Perguruan Tinggi.



BAB VIII
PENGELOLAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PERGURUAN TINGGI

Pasal 11

Pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual STIKI dilakukan oleh Koordinator Publikasi Ilmiah dan Hak Kekayaan Intelektual

Pasal 12

Tugas pokok Koordinator Publikasi Ilmiah dan Hak Kekayaan Intelektual pada pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual adalah:

- a. Bertanggungjawab terhadap pengelolaan dan kegiatan Hak Kekayaan Intelektual
- b. Bertanggungjawab terhadap penyusunan, pelaksanaan, evaluasi pedoman dan standar dokumen Hak Kekayaan Intelektual
- c. Mendapatkan informasi yang berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual
- d. Mengembangkan jejaring Hak Kekayaan Intelektual Bersama Perguruan Tinggi atau instansi lain
- e. Mengembangkan jaringan kerjasama Hak Kekayaan Intelektual dengan berbagai Perguruan Tinggi atau instansi lain di Indonesia dan mancanegara
- f. Memeriksa dan memperbaiki konsep naskah kerjasama Hak Kekayaan Intelektual dengan instansi diluar STIKI untuk ditetapkan
- g. Menelaah ketentuan tentang Hak Kekayaan Intelektual sebagai bahan penetapan kebijakan teknis pemecahan masalah
- h. Mengidentifikasi potensi Hak Kekayaan Intelektual yang ada pada pusat riset STIKI
- i. Melakukan proses pengalihan Hak Kekayaan Intelektual dari sivitas akademika dan/atau tenaga kependidikan kepada STIKI
- j. Melakukan proses pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual ke Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual Republik Indonesia atau kepada Sentra Hak Kekayaan Intelektual Perguruan Tinggi lainnya.

Pasal 13

Perjanjian kerjasama atau perjanjian lisensi dimana Perguruan Tinggi merupakan pemegang lisensi, ditandatangani oleh Ketua atau pihak yang mendapatkan pendelegasian dari Ketua.



SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

STIKI MALANG

Jl. Raya Tidar 100, Malang 65146, Telp. (0341) 560823, Fax. (0341) 562525
Website: www.stiki.ac.id Email: stiki@stiki.ac.id

Pasal 14

Segala bentuk biaya yang dikeluarkan dalam proses pengurusan Hak Kekayaan Intelektual, dalam hal ini STIKI pemegang Hak Kekayaan Intelektualnya, akan ditanggung oleh STIKI, termasuk biaya pemeliharaan paten, atau bekerjasama kesepakatan antara penemu/pencipta dan STIKI.

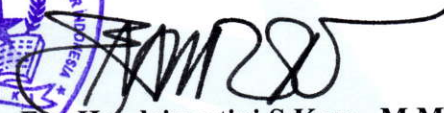
BAB IX PENUTUP

Pasal 15

Peraturan Ketua ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kesalahan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Malang
Pada Tanggal : 21 Mei 2018




Dr. Eva Handriyantini S.Kom., M.MT

Lampiran 1

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a :(nama pencipta 1, tanpa gelar)

Alamat :

Dan

N a m a :(nama pencipta 2, tanpa gelar)

Alamat :

dst

Adalah **Pihak I** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)

Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Kota Malang

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa **Program Komputer**, dengan judul “.....(nama judul)” untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata Letak dan Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pihak II
Pemegang Hak Cipta

Malang, 2018

Pihak I
Pencipta 1

Materai
6000

Dr. Eva Handriyantini S.Kom.,M.MT
Ketua Sekolah Tinggi Informatika
& Komputer Indonesia

.....

Pencipta 2

.....

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Kota Malang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Cipta yang saya mohonkan :
Berupa : Program Komputer
Berjudul :

 - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
 - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.Demikian Surat pernyataan ini saya / kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 2018

Yang menyatakan,

Materai
6000

Dr. Eva Handriyanti S.Kom.,M.MT

Ketua Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia

STANDAR PELAKSANAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kekayaan intelektual adalah kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya ini dihasilkan atas kemampuan intelektual melalui pemikiran, daya cipta, dan rasa yang memerlukan curahan tenaga, waktu, dan biaya untuk memperoleh “produk” baru dengan landasan kegiatan penelitian atau yang sejenis. Kekayaan intelektual ini perlu ditindaklanjuti pengamanannya melalui suatu sistem perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).

Secara garis besar HAKI terdiri dari:

- Hak cipta (*copyright*)
- Hak kekayaan industri (*industrial property right*) yang meliputi :
 1. Paten (*patent*),
 2. Desain industri (*industrial design*),
 3. Merek (*trademark*),
 4. Penanggulangan praktik persaingan curang (*repression of unfair competition*),
 5. Desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of integrated circuit*),
 6. Rahasia dagang (*trade secret*).

Ketentuan Pendaftaran HAKI pada hak cipta adalah sebagai berikut :

- Jika pencipta sepakat bahwa produk yang didaftarkan dialihkan untuk STIKI, maka semua biaya pendaftaran ditanggung oleh STIKI dan proses pendaftaran dilakukan oleh LPPM secara *online*.
- Jika pencipta sepakat bahwa produk yang didaftarkan secara perorangan, maka semua biaya pendaftaran ditanggung oleh pencipta dengan proses pendaftaran dibantu oleh LPPM secara *online*.

Standar Pelaksanaan Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual

1. Pencipta berkonsultasi ke LPPM atas kemungkinan pendaftaran HAKI (khusus hak cipta) atas produk yang diusulkan. Untuk permohonan HAKI jenis Hak kekayaan industri dibantu oleh Senta HAKI Universitas Muhammadiyah Malang.

2. Pencipta mengirimkan produk ciptaannya sebanyak 3 rangkap *hardcopy* dan sebuah *softcopy* dalam 1 CD ke LPPM.
3. LPPM menyiapkan dokumen pendaftaran HAKI yang terdiri dari
 - Scan KTP pencipta
 - Scan surat pernyataan dengan nama pemohon (STIKI) yang ditanda tangani diatas materai oleh Ketua STIKI
 - Scan surat pengalihan hak cipta dengan pihak I adalah pencipta (dengan salah satu tanda tangan pencipta diatas materai) dan ditandatangani (tanpa materai) oleh pihak II, yaitu pemohon (Ketua STIKI). Format surat ini dapat dilihat di file petunjuk permohonan Hak Cipta.
3. Pencipta menandatangani semua dokumen terkait.
4. LPPM mengirimkan semua berkas lengkap pendaftaran HAKI secara *online* di Dirjen Kekayaan Intelektual.



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

Petunjuk Manual Pendaftaran HKI secara Online

LPPM STIKI MALANG

2018

Langkah-langkah mendaftarkan HKI secara Online

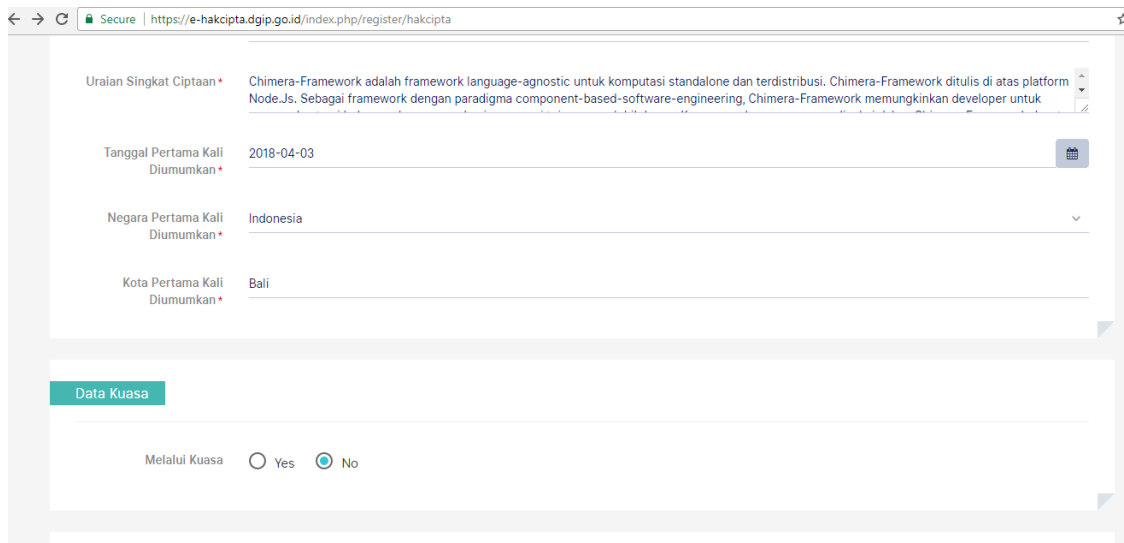
1. Buka www.dgip.go.id. Pilih menu e-FILING HKI, kemudian klik Hak Cipta.
2. Setelah masuk, login menggunakan akun LPPM
Username : lppm@stiki.ac.id
Password : lppmstiki
3. Untuk program computer, pada jenis permohonan diisikan Non UMKM, jenis ciptaan karya lainnya, Sub-jenis ciptaan Program Komputer.
4. Isikan Judul dan uraian singkat (kurang lebih 100 kata)



Detail Rp 600000

Jenis Permohonan *	Non UMKM
Jenis Ciptaan *	Karya Lainnya
Sub-Jenis Ciptaan *	Program Komputer
Judul *	Chimera-Framework
Uraian Singkat Ciptaan *	Chimera-Framework adalah framework language-agnostic untuk komputasi standalone dan terdistribusi. Chimera-Framework ditulis di atas platform Node.js. Sebagai framework dengan paradigma component-based-software-engineering, Chimera-Framework memungkinkan developer untuk...

5. Isikan tanggal, negara dan kota pertama kali diumumkan.
Data Kuasa dipilih No jika tidak melalui kuasa dan kita melakukan sendiri melalui online



Uraian Singkat Ciptaan * Chimera-Framework adalah framework language-agnostic untuk komputasi standalone dan terdistribusi. Chimera-Framework ditulis di atas platform Node.js. Sebagai framework dengan paradigma component-based-software-engineering, Chimera-Framework memungkinkan developer untuk...

Tanggal Pertama Kali Diumumkan * 2018-04-03

Negara Pertama Kali Diumumkan * Indonesia

Kota Pertama Kali Diumumkan * Bali

Data Kuasa

Metalui Kuasa Yes No

Data Kuasa dipilih Yes jika melalui kuasa.
Jika kuasa bukan konsultan, isikan identitas kuasa

Data Kuasa

Melalui Kuasa Yes No

Melalui Konsultant Yes No

Nama Kuasa

Alamat Kuasa

Kota Tempat Tinggal
Kuasa

Provinsi Tempat Tinggal
Kuasa

Kode Pos Kuasa

Email Kuasa

Data Kuasa dipilih Yes jika melalui kuasa (melalui Sentra HKI)
Jika kuasa adalah konsultant, pilih nama konsultant

Data Kuasa

Melalui Kuasa Yes No

Melalui Konsultant Yes No

Melalui Konsultant

AA DANI SALISWIJAYA
ABDUL KARIM
ABDULLAH LOETFI
ACHMAD FATCHY
ACHMAD YANI

Data Pencipta

Nama Kewargan

- Untuk data pencipta, klik tambah. Dan masukkan identitas pencipta. Jika pencipta lebih dari 1 orang, pilih tambah dan masukkan identitas pencipta berikutnya. Dan seterusnya.

Tambah Pencipta

Nama

Kewarganegaraan

Alamat

Kota

Perusahaan?

Kodepos

Negara

Provinsi

Provinsi Aksi

Email/No. Telp Aksi

7. Untuk data pemegang hak cipta, pilih tambah dan isikan identitas pemegang hak cipta. Jika pemegang hak cipta adalah Lembaga, isikan identitas STIKI. Jika pemegang hak cipta bukan Lembaga, isikan identitas pencipta.

The image shows a screenshot of a web application interface. In the foreground, a modal window titled "Tambah Pemegang Hak Cipta" is open. The form inside the modal contains the following fields:

- Nama: STIKI Malang
- Kewarganegaraan: Indonesia
- Alamat: Jl. Tidar No.100, Kel. Karangbesuki, Kec. Sukun
- Kota: Malang
- Perusahaan?:
- Kodepos: 65149
- Negara: Indonesia
- Provinsi: JAWA TIMUR
- Email: lppm@stiki.ac.id
- No Telp: (0341)560823

A blue "Tambah" button is located at the bottom right of the modal. The background shows a blurred view of a data table with columns for "Nama", "Kewarganegaraan", "Provinsi", and "Aksi".

8. Pada bagian Lampiran, yang perlu dilampirkan adalah

- Scan Akta Badan Hukum yang telah dilegalisir notaris (untuk STIKI menggunakan SK Yayasan yang telah dilegalisir notaris)
- Scan NPWP STIKI
- Contoh ciptaan (file maksimal 5 MB) dengan format Cover (cover dari buku manual penggunaan), program (berupa link di google drive) dan manual penggunaan program. Pada cover harus memuat judul buku manual penggunaan (*dari program computer yang dibuat*), nama pencipta dan nama Lembaga.
- Scan KTP pemohon (Ketua STIKI) dan pencipta

- Scan surat pernyataan dengan nama pemohon (STIKI) yang ditanda tangani diatas materai oleh Ketua STIKI
- Scan surat pengalihan hak cipta dengan pihak I adalah pencipta (dengan salah satu tanda tangan pencipta diatas materai) dan ditandatangani (tanpa materai) oleh pihak II, yaitu pemohon (Ketua STIKI). Format surat ini dapat dilipat pada lampiran 1 dan 2.

Jika sudah lengkap, klik submit

Berikut ini adalah beberapa catatan pada contoh ciptaan :

Jenis Ciptaan	File Contoh Ciptaan	Bentuk	Kapasitas Unduh
Buku	e-book	pdf	s.d. 5 MB
Program Komputer	Cover, program, dan manual penggunaan program	pdf	s.d. 5 MB
Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;	Suara/e-book	mp4/pdf	s.d. 5 MB
Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;	Foto	jpg	s.d. 1 MB
Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;	Suara/tulisan	mp4/pdf	s.d. 5 MB

Jenis Ciptaan	File Contoh Ciptaan	Bentuk	Kapasitas Unduh
Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;	Foto/gambar	jpg	s.d. 1 MB
Arsitektur	Foto/gambar	jpg/pdf	s.d. 1 MB
Peta	Foto/Gambar/program	jpg/pdf	s.d. 5 MB
Seni batik	Foto/Gambar	jpg	s.d. 1 MB
Fotografi	Foto/Gambar	jpg	s.d. 1 MB
Sinematografi	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan.	Dokumen	pdf	s.d. 5 MB
Database	Meta data, kompilasiciptaan	pdf	s.d. 5 MB
Rekaman suara dan/atau gambar atas suatu pertunjukan	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Rekaman Suara atau rekaman bunyi yang dihasilkan oleh Produser rekaman	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Karya Siaran yang dihasilkan oleh Lembaga Penyiaran	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB

Keterangan

- Terhadap contoh ciptaan yang filenya lebih dari 5 MB wajib dikirimkan ke Direktorat Hak Cipta, Desain Industri, DTLST dan Rahasia Dagang, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan HAM R.I Jalan Rasuna Said Kav.8-9 Jakarta Selatan dengan

menyebutkan nomor agenda permohonan yang didapat ketika mengajukan permohonan pendaftaran secara elektronik.

- File contoh ciptaan dikirimkan dalam jangka waktu tiga hari sejak tanggal pengajuan permohonan pendaftaran ciptaan secara elektronik. Apabila file contoh ciptaan yang melebihi dari 5MB tersebut tidak dikirimkan maka dianggap permohonan pendaftaran ciptaan tersebut ditarik kembali.
9. Jika pendaftaran berhasil dilakukan, akan muncul tampilan seperti ini dan juga ada pemberitahuan melalui email dari pemohon.

pengembangan game, yang memungkinkan mereka untuk membuat game antar-platform dalam waktu singkat dan minim biaya. Pada game ini terdapat hanya 1 karakter saja. Adapun aturan-aturan umum dari game ini yaitu, pemain diharuskan melewati rintangan yang berbeda di setiap levelnya jika user ingin berhasil dengan cepat dan mudah. Untuk melewati rintangan yang ada, maka kami menyediakan skill di setiap levelnya dan supaya skill tersebut berfungsi, user harus menjawab soal-soal matematika dengan benar agar skill yang dipilih dapat berfungsi.

Pengguna	LPPM STIKI	Tanggal Pengajuan	18-04-2018 04:25:16
Jenis permohonan	Non UMKM	Jenis Ciptaan	Program Komputer
Tanggal Diumumkan	2016-03-14	Negara	Indonesia
Kota	Malang	Biaya	Rp. 600.000
Status Pembayaran	Belum Dibayar	Status Penerimaan	Menunggu Approval
Billing Code	820180418791949		

Email pemohon yang digunakan STIKI adalah email LPPM, yaitu lppm@stiki.ac.id. Kemudian lakukan pembayaran sesuai dengan biaya yang tertulis di web, melalui billing code yang diberikan

KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9 Jakarta Selatan 12940
Telepon: (021) 57905609 Faksimili: (021) 57905609

Yth,
LPPM STIKI,
Silahkan lakukan pembayaran dengan billing code berikut untuk permohonan dengan nomor 201806960:
820180418791949
Jika ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan menghubungi:
siki@dgip.go.id
Terima kasih telah mengajukan permohonan pembuatan pengguna di Aplikasi Permohonan Pendaftaran Ciptaan Secara Elektronik.
Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

10. Pihak LPPM menyerahkan billing code ke bagian keuangan STIKI untuk melakukan pembayaran tersebut
11. Jika sudah melakukan pembayaran, terdapat pemberitahuan di email pemohon bahwa sertifikat dapat didownload di www.dgip.go.id. Melalui menu 'Daftar Ciptaan' > Pilih judul ciptaan yang ingin dicetak > 'Cetak Sertifikat'. Pada status pembayaran tertulis Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan.



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9 Jakarta Selatan 12940
Telepon: (021) 57905609 Faksimili: (021) 57905609

Yth,
LPPM STIKI,

+

Permohonan Hak Cipta Anda telah diterima.

Anda bisa mencetak sertifikat Anda melalui menu 'Daftar Ciptaan' > Pilih judul ciptaan yang ingin dicetak > 'Cetak Sertifikat'.

Jika ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan menghubungi:

siki@djgi.go.id

Terima kasih telah mengajukan permohonan pembuatan pengguna di Aplikasi Permohonan Pendaftaran Ciptaan Secara Elektronik.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Permohonan		Sertifikat	Formulir
Nomor Aplikasi	EC00201809539		
Nomor Sertifikat	000106064		
Judul Ciptaan	Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6 Berbasis Android		
Deskripsi	Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6 Berbasis Android ini adalah game pembelajaran yang berjenis petualangan yang dibangun menggunakan YOYOGameMakers. YOYOGameMakers sendiri adalah salah satu engine yang digunakan para developer game 2 dimensi dengan menggunakan bahasa pemrograman C#. Selain itu, YOYOGameMakers memberikan layanan bagi pemula hingga profesional dalam pengembangan game, yang memungkinkan mereka untuk membuat game antar-platform dalam waktu singkat dan minim biaya. Pada game ini terdapat hanya 1 karakter saja. Adapun aturan-aturan umum dari game ini yaitu, pemain diharuskan melewati rintangan yang berbeda di setiap levelnya jika user ingin berhasil dengan cepat dan mudah. Untuk melewati rintangan yang ada, maka kami menyediakan skill di setiap levelnya dan supaya skill tersebut berfungsi, user harus menjawab soal-soal matematika dengan benar agar skill yang dipilih dapat berfungsi.		
Pengguna	LPPM STIKI	Tanggal Pengajuan	18-04-2018 04:25:16
Jenis permohonan	Non UMKM	Jenis Ciptaan	Program Komputer
Tanggal Diumumkan	2016-03-14	Negara	Indonesia
Kota	Malang	Biaya	Rp. 600.000
Status Pembayaran	Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan	Status Penerimaan	Diterima
Billing Code	820180418791949		

Persetujuan	
Waktu Perlindungan	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Catatan Penerimaan	

STANDAR PELAKSANAAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

A. Hak Kekayaan Intelektual

Kekayaan intelektual adalah kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya ini dihasilkan atas kemampuan intelektual melalui pemikiran, daya cipta, dan rasa yang memerlukan curahan tenaga, waktu, dan biaya untuk memperoleh “produk” baru dengan landasan kegiatan penelitian atau yang sejenis. Kekayaan intelektual ini perlu ditindaklanjuti pengamanannya melalui suatu sistem perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).

Secara garis besar HAKI terdiri dari:

- Hak cipta (*copyright*)
- Hak kekayaan industri (*industrial property right*) yang meliputi :
 1. Paten (*patent*),
 2. Desain industri (*industrial design*),
 3. Merek (*trademark*),
 4. Penanggulangan praktik persaingan curang (*repression of unfair competition*),
 5. Desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of integrated circuit*),
 6. Rahasia dagang (*trade secret*).

B. Ketentuan Insentif Pengajuan HKI

Ketentuan Pengajuann HKI pada hak cipta adalah sebagai berikut :

- Jika pencipta sepakat bahwa produk yang didaftarkan dialihkan untuk STIKI, maka semua biaya pendaftaran ditanggung oleh STIKI dan proses pendaftaran dilakukan oleh LPPM secara *online*.

- Jika pencipta sepakat bahwa produk yang didaftarkan secara perorangan, maka semua biaya pendaftaran ditanggung oleh pencipta dengan proses pendaftaran dibantu oleh LPPM secara *online*.

C. Standar Pelaksanaan Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual

1. Pencipta berkonsultasi ke LPPM atas kemungkinan pendaftaran HAKI (khusus hak cipta) atas produk yang diusulkan. Untuk permohonan HAKI jenis Hak kekayaan industri dibantu oleh Senta HAKI Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Pencipta mengirimkan produk ciptaannya sebanyak 3 rangkap *hardcopy* dan sebuah *softcopy* dalam 1 CD ke LPPM.
3. LPPM menyiapkan dokumen pendaftaran HAKI yang terdiri dari
 - Scan KTP pencipta
 - Scan surat pernyataan dengan nama pemohon (STIKI) yang ditanda tangani diatas materai oleh Ketua STIKI
 - Scan surat pengalihan hak cipta dengan pihak I adalah pencipta (dengan salah satu tanda tangan pencipta diatas materai) dan ditandatangani (tanpa materai) oleh pihak II, yaitu pemohon (Ketua STIKI). Format surat ini dapat dilihat di file petunjuk permohonan Hak Cipta.
3. Pencipta menandatangani semua dokumen terkait.
4. LPPM mengirimkan semua berkas lengkap pendaftaran HAKI secara *online* di Dirjen Kekayaan Intelektual.

Lampiran 1

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a :(nama pencipta 1, tanpa gelar)

Alamat :

Dan

N a m a :(nama pencipta 2, tanpa gelar)

Alamat :

dst

Adalah **Pihak I** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)

Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Kota Malang

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa **Program Komputer**, dengan judul “.....(**nama judul**)” untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata Letak dan Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pihak II
Pemegang Hak Cipta

Dr. Eva Handriyantini S.Kom.,M.MT
Ketua Sekolah Tinggi Informatika
& Komputer Indonesia

Malang, 2018

Pihak I
Pencipta 1
Materai
6000

.....

Pencipta 2

.....

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Kota Malang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Cipta yang saya mohonkan :
Berupa : Program Komputer
Berjudul :
 - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
 3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
 4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
 - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.Demikian Surat pernyataan ini saya / kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang,2018

Yana menvatakan,

Materai

6000

Dr. Eva Handriyantini S.Kom.,M.MT

**Ketua Sekolah Tinggi Informatika & Komputer
Indonesia**



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

Petunjuk Manual Pendaftaran HKI secara Online

LPPM STIKI MALANG

2018

Langkah-langkah mendaftarkan HKI secara Online

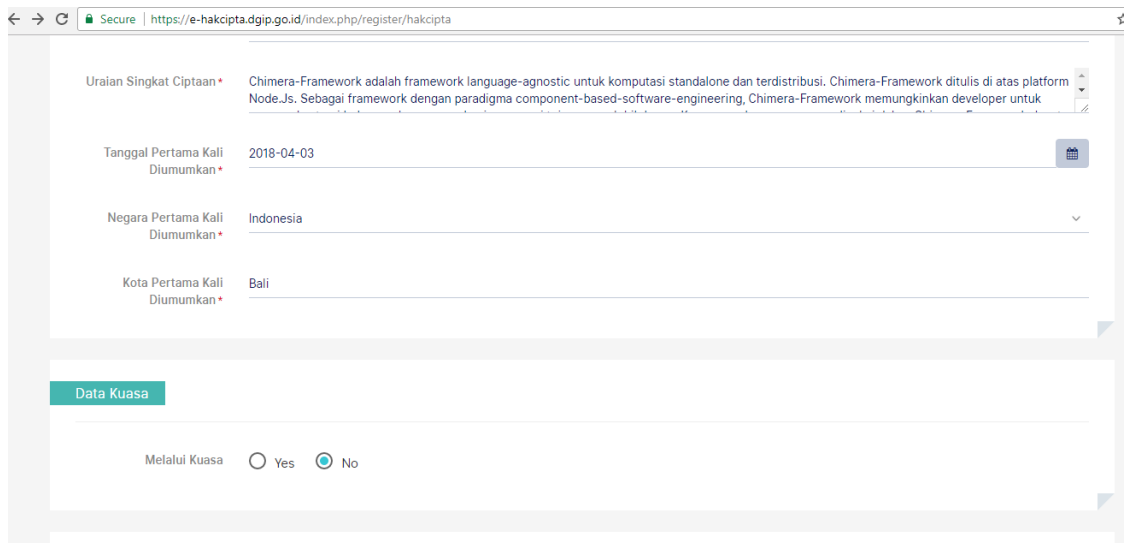
1. Buka www.dgip.go.id. Pilih menu e-FILING HKI, kemudian klik Hak Cipta.
2. Setelah masuk, login menggunakan akun LPPM
Username : lppm@stiki.ac.id
Password : lppmstiki
3. Untuk program computer, pada jenis permohonan diisi Non UMKM, jenis ciptaan karya lainnya, Sub-jenis ciptaan Program Komputer.
4. Isikan Judul dan uraian singkat (kurang lebih 100 kata)



Detail Rp 600000

Jenis Permohonan *	Non UMKM
Jenis Ciptaan *	Karya Lainnya
Sub-Jenis Ciptaan *	Program Komputer
Judul *	Chimera-Framework
Uraian Singkat Ciptaan *	Chimera-Framework adalah framework language-agnostic untuk komputasi standalone dan terdistribusi. Chimera-Framework ditulis di atas platform Node.js. Sebagai framework dengan paradigma component-based-software-engineering, Chimera-Framework memungkinkan developer untuk...

5. Isikan tanggal, negara dan kota pertama kali diumumkan.
Data Kuasa dipilih No jika tidak melalui kuasa dan kita melakukan sendiri melalui online



Uraian Singkat Ciptaan * Chimera-Framework adalah framework language-agnostic untuk komputasi standalone dan terdistribusi. Chimera-Framework ditulis di atas platform Node.js. Sebagai framework dengan paradigma component-based-software-engineering, Chimera-Framework memungkinkan developer untuk...

Tanggal Pertama Kali Diumumkan * 2018-04-03

Negara Pertama Kali Diumumkan * Indonesia

Kota Pertama Kali Diumumkan * Bali

Data Kuasa

Melalui Kuasa Yes No

Data Kuasa dipilih Yes jika melalui kuasa.
Jika kuasa bukan konsultan, isikan identitas kuasa

Data Kuasa

Melalui Kuasa Yes No

Melalui Konsultant Yes No

Nama Kuasa

Alamat Kuasa

Kota Tempat Tinggal Kuasa

Provinsi Tempat Tinggal Kuasa

Kode Pos Kuasa

Email Kuasa

Data Kuasa dipilih Yes jika melalui kuasa (melalui Sentra HKI)
Jika kuasa adalah konsultan, pilih nama konsultan

Data Kuasa

Melalui Kuasa Yes No

Melalui Konsultant Yes No

Melalui Konsultant

AA DANI SALISWIJAYA
ABDUL KARIM
ABDULLAH LOETFI
ACHMAD FATCHY
ACHMAD YANI

Data Pencipta

Nama Kewarganaraan

6. Untuk data pencipta, klik tambah. Dan masukkan identitas pencipta. Jika pencipta lebih dari 1 orang, pilih tambah dan masukkan identitas pencipta berikutnya. Dan seterusnya.

Tambah Pencipta

Nama

Kewarganegaraan

Alamat

Kota

Perusahaan?

Kodepos

Negara

Provinsi

Provinsi Aksi

Email/No. Telp Aksi

7. Untuk data pemegang hak cipta, pilih tambah dan isikan identitas pemegang hak cipta. Jika pemegang hak cipta adalah Lembaga, isikan identitas STIKI. Jika pemegang hak cipta bukan Lembaga, isikan identitas pencipta.

The image shows a web application interface with a modal form titled "Tambah Pemegang Hak Cipta". The form is filled with the following information:

- Nama: STIKI Malang
- Kewarganegaraan: Indonesia
- Alamat: Jl. Tidar No.100, Kel. Karangbesuki, Kec. Sukun
- Kota: Malang
- Perusahaan?:
- Kodepos: 65149
- Negara: Indonesia
- Provinsi: JAWA TIMUR
- Email: lppm@stiki.ac.id
- No Telp: (0341)560823

A blue "Tambah" button is located at the bottom right of the form. The background shows a table with columns for "Nama", "Kewarganegaraan", "Provinsi", and "Aksi", with data for "Go Frendi Gunawan" and "Eva Handriyantini".

8. Pada bagian Lampiran, yang perlu dilampirkan adalah

- Scan Akta Badan Hukum yang telah dilegalisir notaris (untuk STIKI menggunakan SK Yayasan yang telah dilegalisir notaris)
- Scan NPWP STIKI
- Contoh ciptaan (file maksimal 5 MB) dengan format Cover (cover dari buku manual penggunaan), program (berupa link di google drive) dan manual penggunaan program. Pada cover harus memuat judul buku manual penggunaan (*dari program computer yang dibuat*), nama pencipta dan nama Lembaga.
- Scan KTP pemohon (Ketua STIKI) dan pencipta

- Scan surat pernyataan dengan nama pemohon (STIKI) yang ditanda tangani diatas materai oleh Ketua STIKI
- Scan surat pengalihan hak cipta dengan pihak I adalah pencipta (dengan salah satu tanda tangan pencipta diatas materai) dan ditandatangani (tanpa materai) oleh pihak II, yaitu pemohon (Ketua STIKI). Format surat ini dapat dilipat pada lampiran 1 dan 2.

Jika sudah lengkap, klik submit

Berikut ini adalah beberapa catatan pada contoh ciptaan :

Jenis Ciptaan	File Contoh Ciptaan	Bentuk	Kapasitas Unduh
Buku	e-book	pdf	s.d. 5 MB
Program Komputer	Cover, program, dan manual penggunaan program	pdf	s.d. 5 MB
Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;	Suara/e-book	mp4/pdf	s.d. 5 MB
Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;	Foto	jpg	s.d. 1 MB
Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;	Suara/tulisan	mp4/pdf	s.d. 5 MB

Jenis Ciptaan	File Contoh Ciptaan	Bentuk	Kapasitas Unduh
Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;	Foto/gambar	jpg	s.d. 1 MB
Arsitektur	Foto/gambar	jpg/pdf	s.d. 1 MB
Peta	Foto/Gambar/program	jpg/pdf	s.d. 5 MB
Seni batik	Foto/Gambar	jpg	s.d. 1 MB
Fotografi	Foto/Gambar	jpg	s.d. 1 MB
Sinematografi	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan.	Dokumen	pdf	s.d. 5 MB
Database	Meta data, kompilasiciptaan	pdf	s.d. 5 MB
Rekaman suara dan/atau gambar atas suatu pertunjukan	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Rekaman Suara atau rekaman bunyi yang dihasilkan oleh Produser rekaman	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB
Karya Siaran yang dihasilkan oleh Lembaga Penyiaran	Video/rekaman	mp4	s.d. 5 MB

Keterangan

- Terhadap contoh ciptaan yang filenya lebih dari 5 MB wajib dikirimkan ke Direktorat Hak Cipta, Desain Industri, DTLST dan Rahasia Dagang, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan HAM R.I Jalan Rasuna Said Kav.8-9 Jakarta Selatan dengan

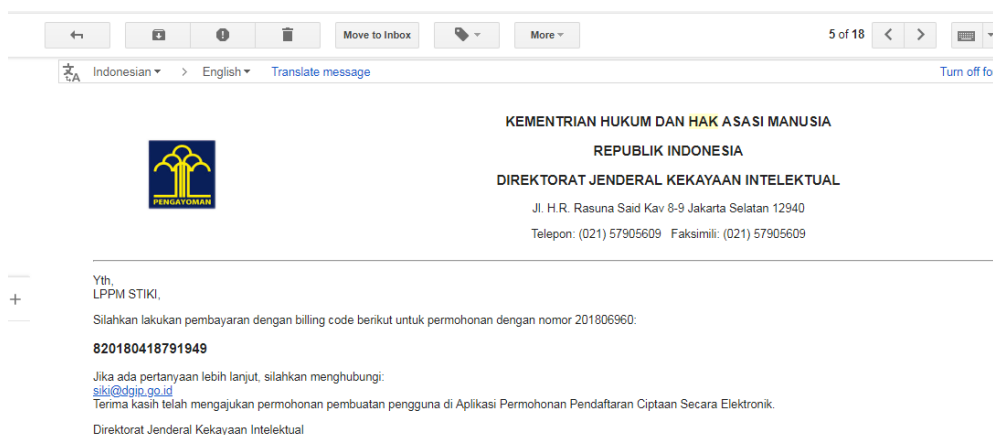
menyebutkan nomor agenda permohonan yang didapat ketika mengajukan permohonan pendaftaran secara elektronik.

- File contoh ciptaan dikirimkan dalam jangka waktu tiga hari sejak tanggal pengajuan permohonan pendaftaran ciptaan secara elektronik. Apabila file contoh ciptaan yang melebihi dari 5MB tersebut tidak dikirimkan maka dianggap permohonan pendaftaran ciptaan tersebut ditarik kembali.
9. Jika pendaftaran berhasil dilakukan, akan muncul tampilan seperti ini dan juga ada pemberitahuan melalui email dari pemohon.

pengembangan game, yang memungkinkan mereka untuk membuat game antar-platform dalam waktu singkat dan minim biaya. Pada game ini terdapat hanya 1 karakter saja. Adapun aturan-aturan umum dari game ini yaitu, pemain diharuskan melewati rintangan yang berbeda di setiap levelnya jika user ingin berhasil dengan cepat dan mudah. Untuk melewati rintangan yang ada, maka kami menyediakan skill di setiap levelnya dan supaya skill tersebut berfungsi, user harus menjawab soal-soal matematika dengan benar agar skill yang dipilih dapat berfungsi.

Pengguna	LPPM STIKI	Tanggal Pengajuan	18-04-2018 04:25:16
Jenis permohonan	Non UMKM	Jenis Ciptaan	Program Komputer
Tanggal Diumumkan	2016-03-14	Negara	Indonesia
Kota	Malang	Biaya	Rp. 600.000
Status Pembayaran	Belum Dibayar	Status Penerimaan	Menunggu Approval
Billing Code	820180418791949		

Email pemohon yang digunakan STIKI adalah email LPPM, yaitu lppm@stiki.ac.id. Kemudian lakukan pembayaran sesuai dengan biaya yang tertulis di web, melalui billing code yang diberikan



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9 Jakarta Selatan 12940
Telepon: (021) 57905609 Faksimili: (021) 57905609

Yth,
LPPM STIKI,
Silahkan lakukan pembayaran dengan billing code berikut untuk permohonan dengan nomor 201806960:
820180418791949
Jika ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan menghubungi:
siki@dgip.go.id
Terima kasih telah mengajukan permohonan pembuatan pengguna di Aplikasi Permohonan Pendaftaran Ciptaan Secara Elektronik.
Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

10. Pihak LPPM menyerahkan billing code ke bagian keuangan STIKI untuk melakukan pembayaran tersebut
11. Jika sudah melakukan pembayaran, terdapat pemberitahuan di email pemohon bahwa sertifikat dapat didownload di www.dgip.go.id. Melalui menu 'Daftar Ciptaan' > Pilih judul ciptaan yang ingin dicetak > 'Cetak Sertifikat'. Pada status pembayaran tertulis Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan.



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9 Jakarta Selatan 12940
Telepon: (021) 57905609 Faksimili: (021) 57905609

Yth,
LPPM STIKI,

+

Permohonan Hak Cipta Anda telah diterima.

Anda bisa mencetak sertifikat Anda melalui menu 'Daftar Ciptaan' > Pilih judul ciptaan yang ingin dicetak > 'Cetak Sertifikat'.

Jika ada pertanyaan lebih lanjut, silahkan menghubungi:

siki@dgjio.go.id

Terima kasih telah mengajukan permohonan pembuatan pengguna di Aplikasi Permohonan Pendaftaran Ciptaan Secara Elektronik.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Permohonan		Sertifikat	Formulir
Nomor Aplikasi	EC00201809539		
Nomor Sertifikat	000106064		
Judul Ciptaan	Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6 Berbasis Android		
Deskripsi	Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6 Berbasis Android ini adalah game pembelajaran yang berjenis petualangan yang dibangun menggunakan YOYOGameMakers. YOYOGameMakers sendiri adalah salah satu engine yang digunakan para developer game 2 dimensi dengan menggunakan bahasa pemrograman C#. Selain itu, YOYOGameMakers memberikan layanan bagi pemula hingga profesional dalam pengembangan game, yang memungkinkan mereka untuk membuat game antar-platform dalam waktu singkat dan minim biaya. Pada game ini terdapat hanya 1 karakter saja. Adapun aturan-aturan umum dari game ini yaitu, pemain diharuskan melewati rintangan yang berbeda di setiap levelnya jika user ingin berhasil dengan cepat dan mudah. Untuk melewati rintangan yang ada, maka kami menyediakan skill di setiap levelnya dan supaya skill tersebut berfungsi, user harus menjawab soal-soal matematika dengan benar agar skill yang dipilih dapat berfungsi.		
Pengguna	LPPM STIKI	Tanggal Pengajuan	18-04-2018 04:25:16
Jenis permohonan	Non UMKM	Jenis Ciptaan	Program Komputer
Tanggal Diumumkan	2016-03-14	Negara	Indonesia
Kota	Malang	Biaya	Rp. 600.000
Status Pembayaran	Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan	Status Penerimaan	Diterima
Billing Code	820180418791949		

Persetujuan	
Waktu Perlindungan	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Catatan Penerimaan	