



---

## Penerapan Digital Iproline: Tinjauan UU ITE dan Perspektif Kekayaan Intelektual

*Application of Digital Iproline: Review of the Law and Intellectual Property Perspectives*

**Berliana Tamara Putri, Tasya Safiranita Ramli, Ranti Fauza Mayana**

Universitas Padjadjaran, Indonesia

\*Email: berlianatamaraa1301@gmail.com

\*Correspondence: Berliana Tamara Putri

---

DOI:

10.59141/comserva.v2i12.708

Histori Artikel

Diajukan : 02-04-2023

Diterima : 10-04-2023

Diterbitkan : 25-04-2023

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian berkembang memberikan banyak perubahan pada aktivitas manusia, munculnya suatu produk seperti kecerdasan buatan dan internet memberikan dampak baik bagi kehidupan manusia karena dapat membantu untuk mengefisienkan waktu yang digunakan. Adanya aplikasi digital yang digunakan saat ini tidak hanya untuk hiburan namun juga untuk pekerjaan dan pendaftaran lisensi resmi. Seperti halnya aplikasi Iproline yang dapat berguna untuk mendaftarkan Kekayaan Intelektual suatu ciptaan agar dapat terlindungi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pemberlakuan aplikasi digital sesuai dengan UU ITE dan penerapan UU Hak Cipta pada aplikasi digital. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan yuridis normatif yang mana melakukan penelitian dengan menggunakan kepustakaan sebagai bahan penelitian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa berkembangnya teknologi yang menjadikan aplikasi digital lebih *massif* digunakan oleh masyarakat harus dilindungi berdasarkan Undang-Undang yang berlaku.

**Kata Kunci:** Perkembangan Teknologi; Aplikasi Iproline; UU ITE; UU Hak Cipta

### ABSTRACT

*The growing development of technology has made many changes to human activities, the emergence of products such as artificial intelligence and the internet has a good impact on human life because it can help to streamline the time used. The existence of digital applications used today is not only for entertainment but also for work and official license registration. Like the Iproline application which can be useful for registering Intellectual Property of a creation so that it can be protected. This study aims to determine how the enforcement of digital applications in accordance with the ITE Law and the application of the Copyright Law to digital applications. This research was conducted using a normative juridical approach method which conducts research using literature as research material. Based on the research conducted, the results show that the development of technology that makes digital applications more massively used by the public must be protected based on applicable laws.*

**Keywords:** Technology Development; Iproline applications; ITE Law; Copyright Law

---

## **PENDAHULUAN**

Telah beralihnya dunia dari era industri menjadi era informasi sehingga menciptakan *information society*. *Information society* ini merupakan suatu kondisi dimana masyarakat di suatu negara bekerja dalam bidang informasi (Ahmad, 2012). Sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini dan telah menerapkan *society 5.0* yang mana lebih menekankan pada peran manusia menjadi pusat peradaban namun memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai bidang tidak hanya aktivitas robotik namun interaksi manusia ke mesin. Hal ini tidak hanya berlaku di Indonesia namun di negara maju telah menerapkan *society 5.0*. Dengan hadirnya *society 5.0* merupakan suatu hal yang digunakan agar terciptanya keseimbangan kemajuan teknologi digital dan ekonomi. Selain itu juga dengan adanya perkembangan teknologi, manusia dituntut agar dapat menguasai teknologi agar dapat beriringan dengan pesatnya perkembangan saat ini (Ahmad, 2012). Pada dasarnya, teknologi bermanfaat dalam berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, telekomunikasi, perbankan, maupun kesehatan.

Seorang sosiolog Amerika, Read Bain berpendapat bahwa teknologi meliputi seluruh alat, mesin, senjata, perumahan, perkakas, pakaian, komunikasi, dan keterampilan. Hal tersebut menandakan bahwa teknologi merupakan segala sesuatu yang dapat diciptakan baik oleh seseorang maupun sekelompok manusia dan bermanfaat bagi masyarakat lainnya. Terdapat dua jenis teknologi yang dapat digunakan oleh manusia yaitu teknologi yang berguna untuk menyebarkan informasi dan sistem komputer yang berguna untuk memproses (Yusniah et al., 2023). Dengan adanya kemajuan teknologi informasi saat ini, dapat mendorong kegiatan manusia menjadi lebih efisien baik dalam bidang politik, ekonomi, maupun budaya. Terdapat prinsip kebebasan yang dimiliki oleh penggunaan teknologi informasi menyebabkan dampak yang tidak baik pada kehidupan manusia (Rochman et al., 2021).

Dalam era digital saat ini, pada perkembangannya muncul teknologi informasi yang menimbulkan suatu produk yaitu rekayasa perangkat lunak, kecerdasan buatan dan internet. Internet merupakan salah satu media yang dapat dijadikan fasilitas untuk mendapatkan informasi secara cepat, informasi merupakan suatu kebutuhan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat modern saat ini (Gunawan & Saputro, 2017). Menurut Sibero, internet merupakan suatu jaringan komputer yang dapat menghubungkan antara komputer dengan cara yang global, internet juga dapat disebut sebagai jaringan alam yang berarti jaringan yang sangat luas. Internet juga merupakan suatu media yang digunakan agar dapat mengefisienkan proses komunikasi yang dihubungkan dengan berbagai macam aplikasi. Internet dapat memberikan perubahan pada kehidupan manusia, segala bentuk kebutuhan manusia sehari-hari dapat menjadi lebih efisien dengan adanya internet yang menghubungkan layanan yang terpisah menjadi dapat terhubung seperti halnya telekomunikasi, interaksi sosial, hiburan, ataupun pendidikan melalui suatu perangkat komputer atau ponsel. Para produsen *handphone* berinovasi untuk dapat membuat suatu alat komunikasi yang lebih praktik seperti *smartphone*. Dengan adanya *smartphone* saat ini yang sifatnya *opensource* bagi pengembang agar dapat menciptakan suatu aplikasi baru (Gunawan & Saputro, 2017).

Perkembangan teknologi dapat memberikan kemudahan pada masyarakat karena dapat dengan mudah memperoleh segala bentuk informasi karena telah terhubung melalui sistem secara *online*. Dengan adanya perkembangan dalam dunia internet, penyampaian suatu informasi dapat dengan mudah diakses bagi para pengguna. Menurut Ali Zaki, aplikasi merupakan suatu komponen yang dapat berguna untuk melakukan pengolahan data maupun kegiatan lain seperti halnya pengolahan data. Namun berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi merupakan suatu penerapan dari rancangan suatu sistem yang digunakan untuk mengolah data menggunakan suatu aturan atau ketentuan

bahasa pemrograman tertentu (Juansyah, 2015). Setelah adanya pandemi Covid-19, pemerintah memberlakukan beberapa peraturan untuk dapat mengurangi penyebaran virus, salah satunya dengan menjadikan segala aktivitas dilakukan dari rumah. Pada mulanya hal tersebut menjadikan seluruh aktivitas menjadi terhambat karena seluruh aktivitas harus dilakukan secara *online* sehingga memicu timbulnya aplikasi digital yang terbaru. Hal tersebut menandakan bahwa dengan adanya suatu fenomena, akan menjadikan teknologi semakin berkembang dengan cepat. Pemerintah mempertimbangkan hal tersebut karena masih banyaknya masyarakat di Indonesia yang tidak paham mengenai teknologi.

Aplikasi digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan, namun juga dalam pendidikan, promosi suatu produk, dan pendaftaran lisensi secara resmi (Suyanto et al., 2020). Seperti halnya *whatsapp*, *instagram*, *carousel*, *skype*, *zoom*, *google meet*, *youtube*, *spotify*, *lokvit*, dan *iproline*. Pemanfaatan teknologi dalam era digital menunjukkan perkembangan yang signifikan karena kreativitas setiap orang pada *platform over the top* yang memberikan layanan konten media melalui internet. Aplikasi atau *platform digital* tersebut membantu dalam berjalannya aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *platform digital* tersebut sesuai dengan Pasal 1 Angka 6a yaitu “*Penyelenggara sistem elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain*”. Sebagai salah satu contohnya aplikasi *whatsapp* yang digunakan dalam proses komunikasi saat dibutuhkannya koordinasi baik orang perorangan maupun dalam suatu *group*. Aplikasi ini juga memiliki beberapa fitur, seperti mengirimkan foto, mengirimkan link atau dokumen, dan pesan suara (Sulastrri et al., 2020). Terdapat beberapa kendala dalam pemberlakuan aplikasi atau *platform digital* ini yaitu fasilitas teknologi yang digunakan tidak secara sepenuhnya dipahami oleh masyarakat, kondisi ekonomi masyarakat Indonesia yang secara rata-rata menengah ke bawah, kondisi tempat tinggal yang dimana tidak seluruh masyarakat berada di perkotaan sehingga *signal* yang dimiliki tidak stabil (Sulastrri et al., 2020).

Sesuai dengan Pasal 1 Angka 2 dan Angka 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang didalamnya dijelaskan “*Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya*” dan “*Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi*”. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi digital termasuk pada transaksi elektronik dan teknologi informasi karena didalam aplikasi digital terdapat informasi yang disimpan serta melakukan perbuatan hukum menggunakan jaringan komputer maupun media elektronik. Pemerintah akan menerapkan sistem pemerintahan yang berbasis elektronik, tujuannya yaitu agar manajemen kinerja instansi pemerintahan terbuka dan akuntabel, menciptakan sistem pengawasan secara profesional dan independen, mewujudkan pelayanan publik yang bersih, dan meningkatkan kualitas pengelolaan reformasi birokrasi.

Pemerintah juga akan menerapkan sistem pembayaran non-tunai, aplikasi yang bersifat umum agar dapat melayani masyarakat dalam ruang digital berdasarkan satu sistem (Mutiara, 2020). Hal tersebut dapat dinilai bahwa pemerintah di Indonesia telah mendukung perkembangan teknologi digital karena dinilai akan lebih mempersingkat waktu dan efisien untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat. Dengan adanya pemberlakuan aplikasi digital di Indonesia, menunjukkan pula bahwa baik

pengguna maupun penyelenggara diharuskan untuk lebih menjaga keamanan datanya, karena seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, terdapat pula pelaku kejahatan. Kejahatan yang dilakukan dalam bentuk yang bermacam-macam seperti meretas, merusak, maupun mengambil data yang ada didalam aplikasi tersebut tanpa adanya izin yang diberikan.

Seiring dengan banyaknya pelaku kejahatan pada perkembangan teknologi, dibutuhkan perlindungan hukum yang memadai dan dapat menjamin kepastian hukum bagi para pengguna maupun penyelenggara. Perlindungan hukum sangat dibutuhkan dalam pemanfaatan teknologi informasi, terutama pada hal-hal yang berhubungan Kekayaan Intelektual (KI). Setelah adanya perubahan pada UU ITE, UU tersebut menjelaskan hak dan kebebasan pemanfaatan dalam teknologi informasi dijamin oleh UU, sehingga bagi siapapun dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi. KI dinilai sebagai karya cipta dari manusia, hal tersebut patut untuk diberikan apresiasi karena pencipta memiliki proses yang panjang hingga terciptanya suatu inovasi. Hal tersebut menjadikan KI sangat membutuhkan perlindungan hukum sebagai wujud pencegahan terjadinya kecurangan atau perbuatan yang melawan hukum (A. M. Ramli et al., 2021). John Locke berpendapat, hak yang dimiliki oleh seseorang dalam bentuk apapun namun merupakan hasil dari intelektual manusia, maka secara otomatis menjadi milik orang tersebut seperti dalam suatu hak cipta (A. M. Ramli et al., 2021).

Kekayaan intelektual merupakan bentuk perlindungan hukum pada suatu karya agar dapat melindungi baik pencipta maupun penemu agar dapat menghindari pelanggaran maupun peniruan pihak lain. Salah satu bentuk KI yaitu hak cipta, berkaitan dengan ekonomi digital karena munculnya hak cipta diperoleh melalui keinginan negara anggota WIPO untuk melindungi perekonomian negaranya pada perdagangan bebas (Gidete et al., 2022). KI dilindungi karena termasuk pada benda gerak tidak berwujud (*intangible assets*) yang memiliki nilai atas hak yang berupa hak eksklusif. Hak eksklusif tersebut merupakan hak yang dimiliki oleh pemilik KI sehingga orang lain tidak dapat menikmati hak eksklusif jika tidak ada izin dari pemilik KI tersebut. Didalam hak eksklusif tersebut didalamnya meliputi hak moral dan hak ekonomi yang merupakan hak yang melekat pada pemilik seperti halnya hak keutuhan dari karya yang dimilikinya agar dapat dicantumkan nama pencipta pada karyanya tersebut dan hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari KI yang dimilikinya (Sudaryat & Permata, 2019).

Berkembangnya teknologi yang sangat pesat tidak dapat memberikan jaminan bahwa masyarakat dapat secara langsung memahami pembaharuan dari teknologi yang ada. Seperti halnya aplikasi yang diciptakan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) dan Kementerian Hukum dan HAM pada tahun 2019 yaitu Iproline. Aplikasi tersebut berfungsi sebagai pelayanan publik untuk permohonan kekayaan intelektual, didalam aplikasi tersebut dapat memberikan informasi pengajuan permohonan dan dapat membantu pemeriksaan hingga penerbitan sertifikat oleh DJKI. Aplikasi Iproline juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas seperti halnya verifikasi dokumen, publikasi permohonan, pemeriksaan KI, dan penerbitan sertifikat KI secara digital (Rian, 2020).

Aplikasi Iproline dinilai dapat memberikan kemudahan bagi pemohon maupun DJKI tersendiri, namun dalam pelaksanaannya aplikasi ini memiliki kendala yang dirasakan oleh pemohon yaitu informasi yang minim dalam menggunakan fitur didalam aplikasi tersebut. Banyaknya perbedaan pada tingkat pemahaman dimasyarakat memicu terjadinya kekeliruan dalam menggunakan aplikasi ini. Serta kendala pada jaringan internet yang belum stabil di Indonesia secara menyeluruh, sedangkan banyak pemohon KI yang merupakan UMKM di berbagai daerah terpencil di Indonesia sehingga merasakan kesulitan karena aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang stabil (Fonna, 2019).

## **METODE**

Penelitian pada penulisan hukum ini bersifat deskriptif analitis yang dimana penelitian ini menggambarkan keadaan pada obyek yang diteliti serta faktor yang mempengaruhi data dan kemudian dikumpulkan, disusun, hingga dianalisis. Metode pendekatan yang akan dilakukan menggunakan pendekatan yuridis normatif. Pendekatan tersebut menganalisis data sekunder berupa hukum primer seperti peraturan perundang-undangan hukum Kekayaan Intelektual dan juga bahan hukum sekunder seperti karya ilmiah, serta bahan hukum tersier berupa artikel. Fokus penelitian berpusat pada pemberlakuan aplikasi digital Iproline ditinjau pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta berpusat pada penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada pemberlakuan aplikasi digital yang ada di Indonesia. Pada teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka yang dimana alat pengumpul data memerlukan data sekunder membaca peraturan perundang-undangan dan buku yang berkaitan dengan tema penelitian, hingga melakukan riset secara daring. Sehingga rancangan analisis yang dibentuk oleh penulis berhubungan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku berkaitan dengan fakta hukum.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemberlakuan Aplikasi Digital Iproline Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016**

Didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, membahas serta mengatur mengenai informasi elektronik dan transaksi elektronik. UU ITE pertama kali disahkan melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 hingga direvisi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Informasi elektronik merupakan “... *satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya*” sedangkan Pasal 1 Angka 2 menjelaskan “*Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya*”. UU ITE dapat menjadi dasar hukum dalam upaya pencegahan kejahatan dengan sarana elektronik.

Upaya yang diberikan oleh pemerintah sebagai wujud mendukung pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dapat dilakukan secara aman sehingga mencegah penyalahgunaan teknologi informasi. UU ITE dapat memberikan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik, dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, dan melindungi masyarakat dan penggunaannya dari tindak kejahatan online. Dengan besarnya pengaruh teknologi informasi pada kehidupan manusia maka semakin besar risiko penyalahgunaan teknologi informasi. Upaya aparat penegak hukum dalam melakukan penanggulangan *cyber crime* dipengaruhi oleh peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan teknologi informasi sebelum UU ITE disahkan dengan menafsirkan ke dalam perundang-undangan KUHP.

Berdasarkan pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi merupakan penerapan dari suatu rancangan sistem yang digunakan untuk mengolah data menggunakan ketentuan dalam bahasa pemrograman tertentu. Platform digital merupakan kumpulan *software* yang membentuk suatu sistem (Wibawa, 2021). Kominfo memberikan target pada tahun 2023 untuk memberlakukan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) dengan tujuan mengatur manajemen kinerja instansi pemerintah dengan transparan, memberikan pengawasan yang independen, mewujudkan pelayanan publik dengan bersih, dan meningkatkan kualitas pengelolaan reformasi birokrasi (Katharina, 2021).

Hal tersebut menjadi salah satu contoh bahwa pemerintah Indonesia telah mengikuti transformasi digital dalam wilayah pemerintah dengan menerapkan SPBE.

Aplikasi digital digunakan beriringan dengan perkembangan teknologi yang ada di Indonesia, sesuai dengan Pasal 1 Angka 6 dan Angka 6a yang didalamnya dijelaskan “*Penyelenggaraan Sistem Elektronik adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat*” dan “*Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain*”. Aplikasi digital sebagai sistem elektronik yang diciptakan oleh negara maupun badan usaha atau masyarakat digunakan oleh orang lain sesuai dengan pengaturan yang telah dibuat. Satjipto Rahardjo berpendapat mengenai perlindungan hukum yaitu upaya memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberi kepada masyarakat agar dapat menjalankan seluruh hak yang diberikan oleh hukum (Ayu, 2022).

Sebagai wujud dari kepedulian pemerintah mengenai Kekayaan Intelektual, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) dan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (HAM) menciptakan aplikasi yang ditujukan untuk mendaftarkan Kekayaan Intelektual yang dimiliki oleh seseorang atau badan hukum. Aplikasi Iproline diciptakan pada bulan Agustus tahun 2019 sebagai bentuk pelayanan publik dari transformasi digital yang saat ini kian pesat berkembang. Dengan adanya aplikasi Iproline, dapat mempermudah DJKI untuk melakukan pemeriksaan dan mempermudah pula bagi para pemohon untuk mendaftarkan KInya karena dapat dilakukan secara *online*. Aplikasi ini diciptakan karena terdampak dari adanya Covid-19 yang memberikan perubahan secara menyeluruh dengan kegiatan yang dilakukan melalui jarak jauh. Dengan adanya aplikasi ini yang dapat mempermudah bagi seseorang atau badan hukum memiliki lisensi secara resmi dapat menimbulkan banyaknya kejahatan maupun ancaman karena dapat dengan mudah diretas dan disalahgunakan maupun ditiru.

Mengenai perlindungan hukumnya berdasarkan UU ITE, pada Pasal 25 dijelaskan “*Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada didalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan*”. Didalam informasi elektronik maupun dokumen elektronik memiliki nilai moral dan ekonomi yang wajib dilindungi. Dibutuhkannya *cyberlaw* yang digunakan untuk memecahkan kejahatan dalam dunia *cyber*. *Cyberlaw* merupakan aspek hukum yang meliputi setiap aspek berhubungan dengan perorangan maupun subyek hukum yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi internet. Jonathan Rosenoer membagi ruang lingkup *cyberlaw* menjadi hak cipta, merek, pencemaran nama baik, penghinaan, pornografi, dan *e-commerce*. *Cyberlaw* dapat menjadi dasar hukum dari penegakan hukum pada kejahatan elektronik, pencucian uang, dan terorisme (Nugraha, 2021). Kemajuan teknologi yang menjadikan seluruhnya menjadi digital membuat seluruh manusia merujuk pada dunia bisnis karena dinilai lebih dinamis dan praktis dalam memperoleh suatu informasi. Adanya permasalahan yang muncul disebabkan oleh transformasi digital menjadikan suatu urgensi dibentuknya UU ITE yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi (T. S. Ramli et al., 2020).

Dalam penerapannya di Indonesia, aplikasi Iproline ini belum dipahami secara menyeluruh bagi para pemohon KI karena banyaknya kendala dalam penggunaannya. Seperti halnya kendala dalam penggunaan internet, tingkat pemahaman yang berbeda, hingga terdapat banyak fitur yang dinilai masih samar. Aplikasi ini dapat digunakan dengan membuka *website* DJKI terlebih dahulu kemudian

didalamnya terdapat beberapa KI yang dapat dibuka untuk melakukan pendaftaran KI tersebut. Namun sebelum mendaftarkan KI, pemohon diharuskan mendaftarkan dan mengaktifasi akun KInya. Setelah mengaktifasi akun tersebut, pemohon dapat mendaftarkan KInya sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan. Hingga informasi selanjutnya terkait dengan sertifikat, pembaharuan dari pendaftaran diberikan informasinya melalui aplikasi Iproline tersebut.

Pada pencatatan suatu ciptaan diajukan secara tertulis oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, maupun kuasanya kepada Menteri. Tata cara pencatatan suatu ciptaan diatur dalam Bab X bagian kedua pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Menteri memeriksa permohonan apabila telah sesuai dengan persyaratan pada Pasal 66 dan Pasal 67. Ketentuan mengenai tata cara pencatatan ciptaan dan produk hak terkait lebih lanjut diatur dengan Peraturan Pemerintah. Untuk mencegah terjadinya pelanggaran pada Hak Cipta dan Hak Terkait melalui teknologi informasi, diatur dalam Pasal 54 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwa pemerintah memiliki wewenang untuk memberikan pengawasan pada pembuatan maupun penyebarluasan konten yang melanggar, pemerintah dapat pula bekerjasama dengan pihak didalam negeri maupun diluar negeri untuk memberikan pencegahan, serta pemerintah juga dapat melakukan pengawasan pada tindakan perekaman menggunakan media dalam tempat pertunjukan.

### **Penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pada Pemberlakuan Aplikasi Digital di Indonesia**

Kekayaan intelektual merupakan bentuk perlindungan hukum pada suatu karya yang berguna untuk memberikan perlindungan kepada pencipta atau penemu sebagai upaya menghindari terjadinya kesalahpahaman mengenai tiruan atau peretasan. Pandangan yang diberikan oleh Mochtar hukum seharusnya dapat memberikan kepastian hukum serta keadilan bagi masyarakat. Hukum juga merupakan sarana pembaharuan masyarakat yang didalamnya dijelaskan “Hukum adalah alat pemelihara ketertiban mengingat fungsinya yang konservatif yaitu memelihara serta mempertahankan sesuatu yang telah tercapai, fungsi tersebut dibutuhkan masyarakat yang sedang dalam proses perubahan cepat karena berbagai hasil dari hukum harus diamankan, dilindungi, dan dipelihara” (Sholihah, 2016). Pada Pasal 1 Angka 1 dijelaskan “*Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan*”. Dalam pengertian lain, hak cipta atau dapat disebut pula *copyright* merupakan pemberian hak eksklusif yang mana pencipta mendapatkan kewenangan sesuai dengan prinsip deklaratif yang diperoleh secara otomatis setelah KInya tersebut didaftarkan dan diakui secara sah (Rizkia & Fardiansyah, 2022).

Eksklusivitas yang ada didalam Hak Cipta terbagi menjadi dua yaitu hak ekonomi dan juga hak moral. Dalam hak moral, berkaitan dengan diri sang pencipta serta KInya, hanya pencipta yang memiliki kewenangan untuk mencantumkan atau tidak namanya pada salinan ciptaan, mengubah ciptaan, dan mempertahankan haknya jika terjadi distorsi ciptaan yang dapat merugikan dirinya. Sedangkan pada hak ekonomi merupakan “... *hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan*”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hak moral merupakan suatu hak yang melekat dengan pencipta dan tidak dapat dialihkan, hak ekonomi adalah hak pencipta untuk mendapat manfaat ekonomi terkait dengan ciptaannya. Manfaat ekonomi yang dimaksud seperti halnya penerbitan ciptaan, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, maupun penyewaan suatu ciptaan. Dengan adanya hak ekonomi, dapat melindungi terjadinya peniruan, pembajakan, maupun perbuatan curang lainnya (Arifin & Iqbal, 2020). Eratnya era digital saat ini terdapat banyaknya pelanggaran yang terjadi, aspek hukum telah mengakomodir hak cipta digital pada UU Hak Cipta dan

UU ITE. Bentuk perlindungan Hak Cipta diatur secara represif pada Pasal 95 Ayat (1) dan ketentuan pidana sesuai pada Pasal 113 UU Hak Cipta (Syahputra et al., 2022).

Negara telah menggunakan kekuasaannya agar dapat melindungi serta memenuhi hak moral dan ekonomi pada kegiatan ekonomi digital warga negara, salah satu bentuk perlindungan hak tersebut berada pada UU Hak Cipta dan UU ITE yang menjelaskan mengenai hak moral dan ekonomi yang melekat pada ciptaan seseorang sehingga tidak dapat dipergunakan tanpa adanya izin melalui pemegang hak cipta terkait (Pamungkas & Djulaeka, 2019). Dengan adanya kegiatan ekonomi digital, pemanfaatan internet sangat tinggi sehingga muncul banyaknya pelanggaran hak cipta seseorang. Pelindungan mengenai hak pencipta berdasarkan asas yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Gidete et al., 2022), Pasal 55 Ayat (1) menjelaskan “*Setiap orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada Menteri*”. Tidak hanya melaporkan kepada Menteri, penyelesaian sengketa yang terjadi dapat dilakukan pula melalui mediasi maupun pengadilan.

Ekonomi digital dapat berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi (Kumala, 2021), Dampak yang muncul dari adanya ekonomi digital yaitu kontribusi pasar digital pada Produk Domestik Bruto di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Dengan adanya ekonomi digital yang telah *massif* saat ini, dibutuhkan perumusan maupun pelindungan hak cipta yang lebih *men-detail*. Memang sudah seharusnya aturan hukum mengikuti perkembangan masyarakatnya karena masyarakat pula harus beriringan dengan perkembangan zaman. Ekonomi kreatif merupakan konsep yang digunakan untuk menjalankan pembangunan ekonomi yang berdasar kepada kreativitas manusia. Dibutuhkannya ide, kreativitas, maupun gagasan yang dapat menciptakan inovasi melalui perkembangan teknologi. Tiga pokok yang menjadi dasar ekonomi kreatif yaitu kreativitas, inovasi dan penemuan (Purnomo, 2016).

Howkins berpendapat yang dimaksud dengan ekonomi kreatif yaitu kegiatan ekonomi yang *input* dan *outputnya* merupakan gagasan. Indonesia mengharapkan kondisi ekonomi yang dapat berkelanjutan serta memiliki sektor-sektor sebagai penunjang kegiatan ekonomi hingga menghasilkan keberlanjutan pertumbuhan. Ekonomi kreatif juga dinilai sebagai salah satu konsep pengembangan perekonomian Indonesia karena dapat mengembangkan ide dan kreativitas masyarakat agar dapat menciptakan suatu inovasi (Purnomo, 2016). Dengan adanya ekonomi kreatif, menjadikan peluang bagi masyarakat untuk dapat dengan bebas menjadikan ide kreatifnya sebagai suatu produk atau barang yang pada akhirnya dapat memberikan nilai ekonomi dan dapat memajukan perekonomian negara. Dibuatnya Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif serta diterbitkannya Peraturan Pemerintah Nomor 23 tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif sebagai wujud dari regulasi dan upaya pembangunan hukum dalam bidang Ekonomi Kreatif, hukum jaminan dan hukum KI (Mayana et al., 2022). Ekonomi kreatif berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan kreativitas manusia sebagai KI, ekraf ini juga sebagai transformasi struktur perekonomian dunia yang terjadi pada pertumbuhan ekonomi di Indonesia (Mayana & Santika, 2022).

Aplikasi Iproline yang dalam penggunaannya menggunakan internet maupun program komputer sebagai pendukung dalam penggunaan permohonan, hal ini sesuai dengan Pasal 1 Angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang didalamnya dijelaskan “*Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu*”. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, ciptaan yang dilindungi tercantum dalam Pasal 40 Ayat (1), aplikasi Iproline tersendiri termasuk pada huruf p yaitu “*kompilasi ciptaan atau data,*



*baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya” dan huruf s “program komputer”.* Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka membutuhkan pula peningkatan perlindungan serta jaminan kepastian hukum baik untuk pencipta, pemegang hak cipta maupun pemilik hak terkait.

Lisensi merupakan izin secara tertulis yang kemudian diberikan kepada pihak lain oleh pemegang Hak Cipta maupun Pemilik Hak Terkait agar dapat melaksanakan hak ekonominya sesuai dengan syarat yang telah ditentukan. Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 Angka 26 bahwa “*Menteri adalah Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum*”, dalam hal tersebut DJKI merupakan badan pemerintahan yang dapat melakukan pemeriksaan terkait KI yang diajukan oleh pemohon KI serta dapat memberikan lisensi kepada pemegang hak cipta maupun pemilik hak terkait. Penggunaan aplikasi sebagai program komputer apabila penggunaannya telah berakhir, salinan maupun adaptasi program komputer tersebut harus dimusnahkan. Pada Pasal 59 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan perlindungan hak cipta atas ciptaan program komputer dalam huruf e yang berlaku selama lima puluh tahun sejak pertama kali diumumkan..

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis pada identifikasi masalah yang telah diuraikan hingga diperoleh kesimpulan bahwa pemberlakuan aplikasi digital di Indonesia ini dapat mempermudah dalam proses pelaksanaan pendaftaran permohonan Kekayaan Intelektual serta dapat mempermudah DJKI dalam melakukan pemeriksaan berkas permohonan. Aplikasi ini dapat diakses dengan membuka *website* DJKI kemudian terdapat beberapa fitur yang dapat diakses untuk melakukan pendaftaran KI pada masing-masing bidang, namun pemohon diharuskan untuk memiliki akun agar dapat mendaftarkan KInya dan dengan mudah mendapatkan informasi lanjutan melalui akun tersebut terkait dengan perkembangan pendaftaran KI. Undang-Undang ITE mengatur mengenai perbuatan yang dilarang dalam transaksi elektronik maupun informasi elektronik, apabila terjadi suatu gugatan kepada pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik maupun pengguna teknologi informasi, para pihak dapat menyelesaikan melalui arbitrase maupun lembaga penyelesaian sengketa lainnya. Kemudian mengenai penerapan UU Hak Cipta pada pemberlakuan aplikasi digital memang belum mengatur secara rinci terkait dengan pemberlakuan aplikasi digital. Melihat pada fenomena hukumnya, saat ini aplikasi digital telah semakin berkembang secara massif dan hak cipta yang berlaku belum mengatur secara *mendetail* mengenai aplikasi digital tersendiri. Maka, jika ditinjau pada kesalahannya, dengan belum meratanya pengetahuan dan pemahaman masyarakat pada aplikasi Iproline untuk mendaftarkan KI dan kurangnya aturan hukum secara *mendetail* mengenai perlindungan hukum pada aplikasi digital, dibutuhkan sosialisasi yang lebih merata untuk masyarakat yang tidak memahami perkembangan teknologi agar seluruh masyarakat dapat mengikuti perkembangan teknologi terlebih pada perlindungan hukum serta dapat dibentuknya suatu aturan hukum yang lebih *mendetail* mengenai aplikasi digital di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2012). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi: akar revolusi dan berbagai standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137–149. <https://doi.org/10.24252/jdt.v13i1.300>
- Arifin, Z., & Iqbal, M. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Merek Yang Terdaftar. *Jurnal Ius Constituendum*, 5(1), 47–65.
- Ayu, Z. P. (2022). *Perlindungan Hukum Hak Tersangka Dalam Proses Penyidikan Berdasarkan Perspektif Hak Asasi Manusia*. Hukum.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Guepedia.
- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1–18.
- Gunawan, H., & Saputro, A. K. H. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 1(2), 85–96.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Katharina, D. R. R. (2021). *Reformasi Birokrasi-Indonesia dan Revolusi Industri 4.0*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kumala, S. L. (2021). Perkembangan Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia. *Journal of Economics and Regional Science*, 1(2), 109–117.
- Mayana, R. F., & Santika, T. (2022). *Hak Cipta Dalam Konteks Ekonomi Kreatif Dan Transformasi Digital*. Refika Aditama, Bandung.
- Mayana, R. F., Santika, T., & Cintana, Z. (2022). Intellectual Property–Based Financing Scheme: Opportunity, Challenge and Potential. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 1(01).
- Mutiara, C. (2020). *Sistem Pemerintahan Berbasis Digital Siap Beroperasi Pada 2023*. Kominfo RI. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/28252/sistem-pemerintahan-berbasis-digital-siap-beroperasi-pada-2023/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/28252/sistem-pemerintahan-berbasis-digital-siap-beroperasi-pada-2023/0/sorotan_media)
- Nugraha, R. (2021). Perspektif Hukum Indonesia (Cyberlaw) Penanganan Kasus Cyber Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 11(2).

- Pamungkas, R. T., & Djulaeka, D. (2019). Perlindungan hukum pemegang hak cipta atas lagu yang diunggah pada aplikasi tiktok. *Simposium Hukum Indonesia*, 1(1), 394–413.
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Ramli, A. M., Permata, R. R., Mayana, R. F., Ramli, T. S., & Lestari, M. A. (2021). Pelindungan Kekayaan Intelektual Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Saat Covid-19. *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, 21(1), 45–58.
- Ramli, T. S., Ramli, A. M., Permata, R. R., Wahyuningsih, T., & Mutiara, D. (2020). Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 17(1).
- Rian, I. (2020). *Gedung Kantor DJKI Ditutup Sementara, Pelayanan KI Tetap Berjalan Lewat Sistem IPROLINE*. Tribunnews.Com. <https://www.tribunnews.com/nasional/2020/08/13/gedung-kantor-djki-ditutup-sementara-pelayanan-ki-tetap-berjalan-lewat-sistem-iproline>
- Rizkia, N. D., & Fardiansyah, H. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Penerbit Widina.
- Rochman, S., Akmal, H., & Andriansyah, Y. J. (2021). Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial: Perbandingan Hukum Pidana Positif Dan Pidana Islam. *DIKTUM: Jurnal Syariah Dan Hukum*, 19(1), 32–42.
- Sholihah, I. (2016). Kebijakan hukum pembangunan kawasan perbatasan melalui infrastruktur berbasis teknologi. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 5(3), 305–321.
- Sudaryat, S., & Permata, R. R. (2019). Hukum Kekayaan Intelektual. *Cakupan Dan Prinsip Dasar, Bandung: Global Sinergi Indonesia*.
- Sulastri, D., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 219–229.
- Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di era new normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128.
- Syahputra, R., Kridasaksana, D., & Arifin, Z. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Musisi Atas Hak Cipta Dalam Pembayaran Royalti. *Jurnal Semarang Law Review*, 3(1).
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84.
- Yusniah, Y., Putri, A., & Simatupang, A. (2023). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic*

*Broadcasting*, 3(1), 330–337.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).